

VÉGRE MEGÉRKEZETT!

DUNGLON KÉPES

FAJSÚLYOS KALANDOK
STAR TREK: GENERATIONS,
ATLANTIS, LAST EXPRESS

SZÁGULDÓ HALANDÓK
RAGE RACER, RAYTRACERS, V-RALLY

MEG A TELJESEN BOLONDOK
CARMAGEDDON, ANIMAL, ACE VENTURA

CSOLAGKILÓ ZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPÉP + 1 CONTROL PAD 19999

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADAMS FAMILY	5900	HARLEY'S ADVENTURE	5900
AMAZING TENNIS	5900	HOLE IN 1 GOLF	5900
ANGLY	5900	JAMES BOND JR.	5900
BEST OF THE BEST C.K.	6900	KONDO RAGE	5900
CRASHY CHASE	5900	PHALANX	5900
D FORCE	5900	RUSH OVER	5900
DOUBLE DRAGON V	9900	THE UNTOUCHABLES	5900
F 23RD	5900	ULTIMATE FIGHTER	5900
FIRE POWER 2000	5900	X KALIBUR 2087	8900

PAL CARTRIDGE-OK

ASTERIX & OBELEX	12900	NBA LIVE 97	14900
BEAVIS & BUTT-HEAD	9900	POWER PIGS	12900
BIG SKY TROOPER	11900	PREHISTORIC MAN	9900
BOOGEMAN	12900	PRINCE OF PERSIA 2	9900
BRUTAL	9900	REAL MONSTERS	9900
DEEP SPACE 9	13900	REALM	9900
EARTHWORM JIM	12900	SOCCER KID	9900
EARTHWORM JIM 2	12900	SMURFS	11900
HAGANE	7900	SUPER MARIO ALLSTARS	9900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER MARIO KART	9900
KIRBY FURBAC	14900	SUPER MARIO LAND 2	5900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	SUPER MARIO WORLD	9900
LUCKY LUKE	9900	SUPER STAR WARS	7900
MICKY MANIA	9900	WILD GUNS	9900
MORNA & HEADPHONE JACK	9900		

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPÉP JÁTÉK NÉLKÜL 11999

JÁTÉKOK

ADVENTURE ISLAND	6900	PINBALL MANIA	5900
ALADDIN	6900	PRINCE OF PERSIA	7900
ALLEN 3	6900	RACE DAYS	6900
ASTERIX	6900	ROAD RASH	HVJ
CASPER	6900	ROBOCOP VS TERM	6900
CONTRA ALIEN WARS	6900	SUPER MARIO LAND 2	5900
DESERT STRIKE	HVJ	SMURFS 2	7900
DONKEY KONG LAND	6900	STOP THAT ROACH	2900
FIFA 97	7900	STREET RACER	6900
FEAR OF KRISTINAR	5900	SUPER MARIO LAND 2	5900
IRONMAN KO MANOWAR	6900	SUPER MARIO LAND 3	5900
KIRBY'S DREAM LAND	5900	WARIO LAND	5900
LUCKY LUKE	6900	WIPYON! PICOSS	5900
LUCKY LUKE	6900	TARAN	6900
MICRO MACHINES II	HVJ	TRUE LIES	5900
MORTAL KOMBAT II	6900	WAVE RACE	4900
NIGEL MANSFIELD	6900	WORMS	6900
OBELEX	6900	WWF RAW	5900

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

DIK BOX -30 DB OS CD LEMEZEKEN 2999

COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD 2999

PC JOY - ACTION PAD 4999

PC JOY - COMPETITION PRO 3999

PC JOY - EXPLORER PAD 4999

PC JOY - FX3000 6999

PC JOY - MAGNUM 6 9999

PC JOY - MASTER PAD 5999

PC JOY - PHANTOM 2 PRO-PAD 4999

PC JOY - POWER PAD 7999

PC JOY - POWER PAD PRO 5999

PC JOY - SABRE 3999

PC JOY - SABRE PRO 4999

PC JOY - SPRINT PAD 4999

PC JOY - SWIFT PAD 2999

PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLES 34999

PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2 9999

PC JOY - THRUSTMASTER PINKALL JOY 3999

PC JOY - THORNADO 3999

PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉP 3999

PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIRO 3999

PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZARVA 3999

PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÓRÓ 3999

PC MOUSEPAD - MOUSE MAT 1999

PC MOUSEPAD - RAT MAT 1999

PC THRUSTMASTER CAR GAME CARD 8999

AMIGA

JÁTÉKOK

BANDHEE A1200	4999	RISE OF ROBOTS A300+	4999
BRIAN THE LION A1200	3999	SECOND SANSURV A1200	3999
DENNIS A1200	2999	SEX AND DESTROY	3999
GLOOM A1200	3999	SENSIBLE GOLF	3999
KICK OFF 3 A1200	2999	SHADOW FIGHTER A40	2999
KILLING GROUNDS A1200	6999	SUBRAM 2050 A1200	2999
PLAN 7 FROM OUTER SPACE	1999	SUPER SKIDMARKS	3999
PREMIER MANAGER 3	4999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
MULTI EDIT	2999	OUT TO LUNCH A40	2999
RALLY CHAMPIONSHIP	3999	XTRME RACING A1200	3999

ANGOL ÚJSÁGOK

PC GAMER+CD	1599	ESM2	999
PC FORMAT+CD	1599	SEGA	999
EDGE	999	FSX OFFICIAL+CD	1999
ESM	999	NSA MAGAZINE	999

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPÉP + 2 CONTROL PAD 19999

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	OUTRUNNERS	5900
NFL 94 FOOTBALL	5900	SOCKET	7900
ONSLAUGHT	6900	WIMBLEDON TENNIS	5900
OUTRUN 2019	5600		

PAL CARTRIDGE-OK

BEAVIS & BUTT-HEAD	7900	MARSUPLAMI	5900
CASTLEVANIA	7900	MEGA MAN WILLY WARS	11900
CHAZAN	4900	MS PACMAN	7900
CHESTER CHEETAH	5900	OZZE	5900
COMIX ZONE	5900	PAPERBOY	5900
DEEP SPACE 9	12900	PITFALL	5900
DRAGONS REVENGE	7900	REAL MONSTERS	7900
DYNAMIC HEADY	9900	REVOLUTION X	7900
EGGO THE DOLPHIN	7900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
EX MUTANTS	6900	SKELETON KREW	12900
EXO SQUAD	11900	SMURFS 2	11900
HOCK	7900	SPINOU	7900
HOC CRASH DUMMIES	7900	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12900
INC. CRABBER DELUXE	13900	SUPER SKIDMARKS	11900
JZYS S QUEST	11900	SUPER WRESTLEMANIA 4	5900
LOON KING	9900	TELEVISION ADVENTURE	5900
LIGHT CRUSADER	6900	VECTORMAN	5900
LION KING	9900	ZOMBIES AT MY NEIGHBOURS	7900
LTD KIVINGS	7900		

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY 10, 2xTÉTO ELEM 1999

MD ACTION REPLAY V2.0 9999

MD JOY - ARCADE JOYSTICK 7999

MD JOY - ACTION PAD (6 GOMBOS) 2999

MS JOY - CONTROL PAD 1999

NES ACTION REPLAY 5999

N64

CARTRIDGE-OK

COLUSUS USA INTSC	HVJ
FIFA 94	HVJ
ISS SOCCER DELUXE	HVJ
KILLER RESTRICT GOLD	HVJ
MORTAL KOMBAT TRILOGY	HVJ
PLOT WINGS 64	HVJ
STAR WARS: SHADOW OF EMPIRE	HVJ
SUPER MARIO	HVJ
SUPER MARIO KARTT	HVJ
TURCK DINOSAUR HUNTER	HVJ
WAVE RACER	HVJ

AMIGA

JÁTÉKOK

BANDHEE A1200	4999	RISE OF ROBOTS A300+	4999
BRIAN THE LION A1200	3999	SECOND SANSURV A1200	3999
DENNIS A1200	2999	SEX AND DESTROY	3999
GLOOM A1200	3999	SENSIBLE GOLF	3999
KICK OFF 3 A1200	2999	SHADOW FIGHTER A40	2999
KILLING GROUNDS A1200	6999	SUBRAM 2050 A1200	2999
PLAN 7 FROM OUTER SPACE	1999	SUPER SKIDMARKS	3999
PREMIER MANAGER 3	4999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
MULTI EDIT	2999	OUT TO LUNCH A40	2999
RALLY CHAMPIONSHIP	3999	XTRME RACING A1200	3999

AMIGA

JÁTÉKOK

BANDHEE A1200	4999	RISE OF ROBOTS A300+	4999
BRIAN THE LION A1200	3999	SECOND SANSURV A1200	3999
DENNIS A1200	2999	SEX AND DESTROY	3999
GLOOM A1200	3999	SENSIBLE GOLF	3999
KICK OFF 3 A1200	2999	SHADOW FIGHTER A40	2999
KILLING GROUNDS A1200	6999	SUBRAM 2050 A1200	2999
PLAN 7 FROM OUTER SPACE	1999	SUPER SKIDMARKS	3999
PREMIER MANAGER 3	4999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
MULTI EDIT	2999	OUT TO LUNCH A40	2999
RALLY CHAMPIONSHIP	3999	XTRME RACING A1200	3999

AMIGA

JÁTÉKOK

BANDHEE A1200	4999	RISE OF ROBOTS A300+	4999
BRIAN THE LION A1200	3999	SECOND SANSURV A1200	3999
DENNIS A1200	2999	SEX AND DESTROY	3999
GLOOM A1200	3999	SENSIBLE GOLF	3999
KICK OFF 3 A1200	2999	SHADOW FIGHTER A40	2999
KILLING GROUNDS A1200	6999	SUBRAM 2050 A1200	2999
PLAN 7 FROM OUTER SPACE	1999	SUPER SKIDMARKS	3999
PREMIER MANAGER 3	4999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
MULTI EDIT	2999	OUT TO LUNCH A40	2999
RALLY CHAMPIONSHIP	3999	XTRME RACING A1200	3999

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOGI	999
ROBOCOP 3	999		

KAZETÁK

ACROLET	999	NEIGHBOURS	699
ALLEN 3	999	NIGHTSHIFTS	299
ARKANOID	699	NINJA RABBITS	699
ARMALYTE	699	OUTRUN EUROPA	699
BALDOLDS	699	PIRATES	699
BLUE BARON	699	PUFFY S SAGA	699
CALIFORNIA GAMES	699	DIO TANK BUSTER	699
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	QUEZEC	299
CONTRINENTAL CIRCUS	299	RIK DANGEROUS 2	299
CRACKDOWN	699	ROBOCOP	299
DELTA	299	ROOLAND	699
DOUBLE DRAGON	699	SILKROAD	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SKATIN USA	699
GAMES WINTER EDITION	699	SOCCER DOUBLE 2	299
GEMINI WARS	699	SOLD FLIGHT	699
GO FOR GOLD	299	STRIKER	699
HEROES OF THE LANCE	699	STRIDER II	699
HUNTERS MOON	699	SUMMER CAMP	299
LAST 18	699	SUPER SCRAMBLE	699
LEGO EDDIE	699	SUPER SPACE INVADERS	699
MC DONALD LAND	999	SWIV	699
MICROPROSE SOCCER	699	TETRIS ES KIKUGI	699
MOONWALKER	699	TIGER ROAD	699
MULTIMEXX vol. 1	299	TITANIC BLINKY	699
MULTIMEXX vol. II	299	TURRICAN	699
MYTH	699	WINTER GAMES	699

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION	999	NARCO POLICE	999
-POPEYE 1.2.3		NEW ZEALAND STORY	999
POSTMAN PAT COLL.	999	NEWCOMER	999
-POSTMAN PAT 1.2.3		NO LIMIT	999
A GÁLYA	999	NORTH & SOUTH	999
A KASTÉLY	999	OPERATION HORMUZ	499
ACTION FIGHTER	699	OPERATION NEPTUN	999
ALLEN 3	999	PINK PANTHER	999
BAAL	999	PIT STOP II	999
BURRUGO RALLY	999	P.O. POSITION F1	999
BOOK	999	PREDATOR	999
BROOKAN	999	RAINBOW ISLAND	999
CAPTAIN FIZZ	999	RANRO 3	999
CRASH ROCK	999	RETURN OF THE JEDI	999
COMMANDO II	999	ROBOCOP	999
CREATUES	999	ROBOCOP 2	999
CREATUES 2	999	ROOLAND	999
DALES ATTACK	599	RUNNING MAN	999
DIAMOND	999	SHOW DANCER	999
DI HARP	999	SKATIN	999
DOUBLE DRAGON 3	999	SKILL & CROSSBONES	999
DYNASTY WARS	999	STAR WARS	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	STRIKER	999
ENIGMA FORCE	999	STREET FIGHTER 2	999
F16 COMBAT PILOT	999	STREET ROAD	999
FACE OFF HOCKEY	999	SUBRAM COMMANDO	999
FERRARI F1 CHALL.	999	SUPER MARIO	999
FINAL FIGHT	999	SWORD OF MONIAUR	999
FILMS 5 QUEST	999	TEENAGE M HUNIA TURK.	999
FOOTBALL MANAGER 3	999	TERMINATOR 2	999
GRID FORCE APOLLO YPSE	999	TEST DRIVE 2	999
FOX FIGHTS BACK	999	TETRIS ES KIKUGI	999
GAZZA 2	999	TIME MACHINE	999
GOLDEN AGE	999	TIME SCANNER	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999	TOM & JERRY 2	999
HAMMERFIST	999	TOTAL RECALL	999
HUDSON HAWK	799	TURBO CHARGE	999
JAMES BOND 2	999	TURBO OUTRUN	999
LAWS	999	TURBONIN	999
JUDGE DREDD	999	TURKISH II	999
LAST NINJA 3	999	USAGI	999
LETHAL WEAPON	999	VENGETTA	999
LICENCE TO KILL	999	WATER POLO	999
LONG LIFE	999	WEST BANK	999
LONG LIFE	999	WHO DARES WNS	999
LUCKY LUKE	999	WHO DARES WNS 2	999
MC DONALD LAND	999	WOLFE	999
MICKY MOUSE	999		

GAME GEAR

JÁTÉKOK

F1	8900	SONIC CHADS	3900
ITCHY SCRATCHY GAME	3900	SPACE HARRIER	9900
MEGA MAN	7900	VR TROOPER	7900
MORTAL KOMBAT II	3900	WIZARD PINBALL	8900
POWER DRIVE	7900	WWF RAW	5900
PRIMAL RAGE	7900		

GAME GEAR

JÁTÉKOK

F1	8900	SONIC CHADS	3900
ITCHY SCRATCHY GAME	3900	SPACE HARRIER	9900
MEGA MAN	7900	VR TROOPER	7900
MORTAL KOMBAT II	3900	WIZARD PINBALL	8900
POWER DRIVE	7900	WWF RAW	5900
PRIMAL RAGE	7900		

GAME GEAR

JÁTÉKOK

F1	8900	SONIC CHADS	3900
ITCHY SCRATCHY GAME	3900	SPACE HARRIER	9900
MEGA MAN	7900	VR TROOPER	7900
MORTAL KOMBAT II	3900	WIZARD PINBALL	8900
POWER DRIVE	7900	WWF RAW	5900
PRIMAL RAGE	7900		

SEGA SATURN CD-K

ALLEN TRILLOGY	13900	LOADED	11900
BATMAN FOREVER ARCADE	13900	MORTAL KOMBAT II	9900
BATTLE MONSTERS	11900	MYSTARIA	9900
BLACK FIRE	13900	NEED FOR SPEED	13900
COMMAND & CONQUER	13900	ROAD RASH	13900
CRIME WAVES	13900	SEGA FIGHT CHAMPIONP	13900
CROSSGARDER NO REMORSE	13900	SHINOBI 3	9900
DARK SAVIOR	13900	SKELETON WARRIORS	13900
DESTRUCTION DERBY	13900	SOVIET STRIKE	13900
DIE HARD TRILLOGY	13900	SPACE JAM	13900
DRAGONHEART	13900	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13900
EARTHWORM JIM 2	13900	STREET FIGHTER ALPHA	21300
EURO 96	9900	STRIKER 96	12900
FIFA 97	11900	TUNNEL BI	13900
FIGHTING VIFPERS	13900	VIRTUAL RACING	13900
GOLDEN AGE DIE DUEL	9900	VIRTUAL OPEN TENNIS	11900
HIGHWAY 2000	13900	WING ARMS	13900
NEO FLYING SQUADRON	13900	WIPFOUT	12900
		WWW WRESTLEMANIA	12900

SONY PLAYSTATION CD-K

2X EXTREME	13900	LOVE SQUAD	11900
ADIDAS POWER SOCCER	13900	LONG WARRIOR 2	13900
ALLEN TRILLOGY PLATINUM9000		MICRO MACHINES V3	13900
ALONE IN THE DARK	13900	MOTOTRON GAME PR2	13900
ANDRETTI RACING	13900	NBA LIVE 97	9900
AREA 51	13900	NBA JAM EXTREME	12900
ASSAULT RIGS	11900	NEED FOR SPEED	13900
BATMAN FOREVER ARCADE	13900	NEED FOR SPEED 2	13900
BATTLE ARCHA TOSHINDEN	9900	NHL 97	9900
PLATINUM	6900	NHL POWER	

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



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



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



KNIGHT'S CHASE
9999,- helyett: **3999,-**



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



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



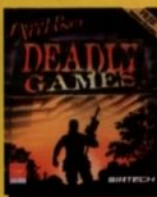
NEED FOR SPEED 2
12999,- helyett: **9999,-**



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



LAST RIDER
7999,- helyett: **4999,-**



DEADLY GAMES
11999,- helyett: **9999,-**



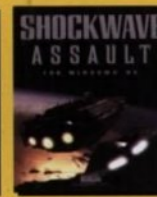
GP MANAGER 2
12999,- helyett: **9999,-**



LARRY 7
9999,- helyett: **7999,-**



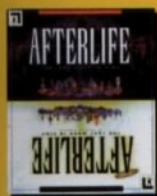
PANZER DRAGON
11999,- helyett: **7999,-**



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



SUPER KARTS
9999,- helyett: **3999,-**



AFTERLIFE
11999,- helyett: **4999,-**



SPACE DUCKY 8
9999,- helyett: **3999,-**



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



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



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

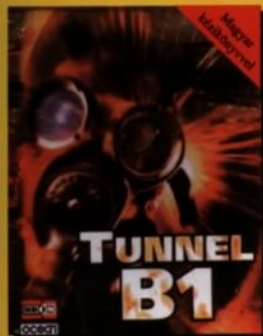


SENSIBLE GOLF
9999,- helyett: **3999,-**



SYNDICATE WARS
10999,- helyett: **4999,-**

AZ ELSŐ MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKGYŪJTEMÉNY!



TUNNEL B1
9999,-

+



EF 2000
9999,-

+



TOUCHE
9999,-

= 29997,- helyett

14999,-

DUNGEON KEEPER AKCIÓ



HA NÁLUNK VÁSÁROLOD MEG AZ ÉV VITATHATLANUL LEGJOBB JÁTÉKÁT AKKOR A MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYV MELLÉ EGY EREDETI

NEED FOR SPEED 2 POLÓT*
ADUNK AJÁNDEKBA

A PROGRAM ÁRA: 11999,-

*Amíg a készlet tart

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
Ezzel az oldallal szembe fordított szelvényekkel csak az akciónál vásárolhatóak meg. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosult.



DUNGEON KEEPER (PC)	10
BLOOD (PC)	14
RAGE RACER (PS)	16
SPIDER (PS)	17
DARKLIGHT CONFLICT (PC)	18
KILLER INSTINCT (N64)	20
ACE VENTURA (PC)	22
CAPITALISM PLUS (PC)	25
EXTREME ASSAULT (PC)	26
STAR COMMAND (PC)	28
688(I) HUNTER KILLER (PC)	30
UEFA CHAMPIONS LEAGUE (PC)	32
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 (N64)	33
CARMAGEDDON (PC)	34
CIV II SCENARIOS (PC)	36
V-RALLY (PS)	37
ATLANTIS (PC)	38
MARIO KART 64 (N64)	41
STAR TREK: GENERATIONS (PC)	42
LOMAX (PC)	45
THE LAST EXPRESS (PC)	46
BUG TOO! (PC)	48
PANDEMONIUM (PC)	49
ANIMAL (PC)	50
LITTLE BIG ADVENTURE (PC)	52
RAYTRACERS (PS)	56
TIME SHOCK (PC)	57
PC HÍREK	4
KONZOL HÍREK	6
TREND: DESZMECCS-TIPPEK	7
KÉPZELT RIPIORT EGY... ..	9
CINKELT LAPOK	58
CSEVEGŐ	60

tartalom

VIII. VOLUME, 7-8.



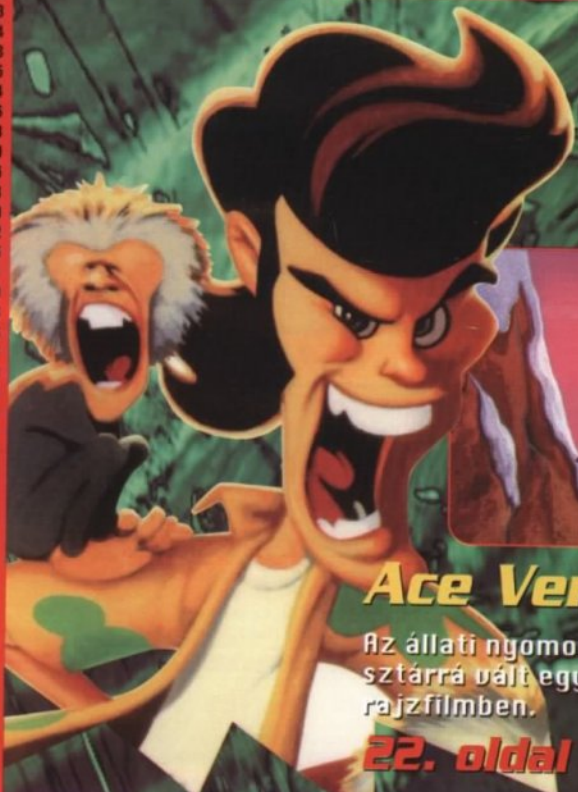
Lomax

Mennek, mennek, mendegélneka lemmitgek, és most megérkeztek PC-országba

45. oldal



688(I) HUNTER KILLER (PC)	30
ACE VENTURA (PC)	22
ANIMAL (PC)	50
ATLANTIS (PC)	38
BLOOD (PC)	14
BUG TOO! (PC)	48
CAPITALISM PLUS (PC)	25
CARMAGEDDON (PC)	34
CIV II SCENARIOS (PC)	36
DARKLIGHT CONFLICT (PC)	18
DUNGEON KEEPER (PC)	10
EXTREME ASSAULT (PC)	26
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 (N64)	33
KILLER INSTINCT (N64)	20
LITTLE BIG ADVENTURE (PC)	52
LOMAX (PC)	45
MARIO KART 64 (N64)	41
PANDEMONIUM (PC)	49
RAGE RACER (PS)	16
RAYTRACERS (PS)	56
SPIDER (PS)	17
STAR COMMAND (PC)	28
STAR TREK: GENERATIONS (PC)	42
THE LAST EXPRESS (PC)	46
TIME SHOCK (PC)	57
UEFA CHAMPIONS LEAGUE (PC)	32
V-RALLY (PS)	37



Ace Ventura

Az állati nyomozoo számítógépes sztárrá vált egy roppant pihentaggyú rajzfilmben.

22. oldal



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

ISSN 0865-8226

Nyomdás: Zrínyi Nyomda Budapest (97-2543/07-66-22)

Felület vezető: Gracilly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta Leválgatás: Recent Kft

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

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők.

Eldítható: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, F2132.

Killer Instinct

Gyilkos hangulatba ringató Mortal-utánczat a Nintendo 64 technikai hátterével.

20. oldal



Dungeon Keeper

Három év után már úgy látszott, hogy sohasem fog megjelenni. Most meg úgy látszik, hogy sohasem fog eltűnni...

10. oldal



UEFA Champions League

Uajon megveri-e a UEFA hivatalosan támogatott verziója a FIFA 97-et?

32. oldal

AKTUÁLIS

Az Aktuális állandó nyári témája ugyebár a szokásos nyári úborkaszezon, programosság, a kiadók kotlanak a nagy durranásokon az őszi eladásokig, meg hasonló sírás-rívások voltak - eddig, mert a helyzet gyökeresen megváltozott. Ki tudja, talán a lassan hagyományossá váló atlantai E' lehet az oka, vagy mi, de idén a nyár már eddig is viszhangzott a világverő cuccok megjelenésétől, ráadásul szintén a fenn nevezett kis banzájon mutatták be az őszi és a tél várható slágereit is. További részletek a hírekben.

Egyébként nem fogjátok elhinni, de megjelent a Dungeon Keeper. (Még ezt a gyorsaságot! Ha mi is ilyen sebességgel nyomatnánk ezt az újságot, akkor akár napilap is lehetnénk!) Már előre látom, hogy lesz róla ebben a számban vagy egy fél oldal. (poszter csak azért nem, mert két éve - az első "megjelenés" idején - már volt)...

Egyébként sajnálhatjátok, hogy nem voltatok ott a bemutatóján -

kaja-pia kapcsán mindenki feltankolta a púpját legalább a Populous III megjelenéséig...

Hopplá! Egy fontos momentum:

szeptembertől megváltozik

Pozsonyi úti

boltunk telefonszáma (ld. a hát-

lapon), de valószínű-

leg Géphang néni is

elduruzsolja majd mindkinek.

Na jó, ennyi böven

elég is lesz

bevezetőnek.

Remélem galaktikus kis magazinunkat magatokkal viszitek a Balaton közepére is, ahol nem kizárt, hogy esetleg összefutunk. A nyár - vagy legalábbis a hátralevő része - pedig hamar elmúlik, és szeptemberben megint újra találkozunk. Szörnyű ötleteket forgatok a fejemben - remélem lesz is belőlük valami...

APRÓSÁGOK

Az atlanti Electronic Entertainment Expo a nyár legnagyobb rendezvénye a számítógépes szórakoztatás világában. A világ legnagyobb kiadói és fejlesztői itt mutatták be azokat a játékokat, amelyekkel össze és télen játszani fogunk, továbbá sor került egy pár vadonatúj fejlesztés bejelentésére is – így tehát renghagyó Apróságok lesznek következnek az alábbiakban: helyhiány miatt csak címszavakban számolunk be a bemutatott új fejlesztésekről.

Acclaim: Constructor (PC), Turok (PC), Forsaken (PC/PSX/N64), Extreme-G (N64), Batman&Robin (PSX), Quarterback Club (PC/PSX/N64).

Activision: Quake 2 (PC), Hexen 2 (PC), Dark Reign (PC), Heavy Gear (PC), Apocalypse (PSX).

BMG Interactive: Grand Theft Auto (PC/PSX), Tanktics (PC/PSX), Space Station Silicon Valley (N64), Pandemonium 2 (PSX).

Bröderbund: Myst2: Riven (PC), Warlords III: Reign of Heroes (PC), Journeyman Project 3 (PC), Take No Prisoners (PC).

Eidos: Tomb Raider 2 (PC/PS), Fighting Force (PS), Deathtrap Dungeon (PC/PS), Chill (PS), Flight Unlimited 2 (PC), Daikatana (PC), Conquest Earth (PC), Joint Strike Fighter (PC).

Electronic Arts: Jurassic Park (PC/PSX), Nuclear Strike (PC/PSX), NASCAR Racing (PSX/Saturn), Populous III (PC), Ultima Online (PC), Apache Longbow 2 (PC), Armored Fist 2 (PC), Galapagos (PC), Need for Speed II (PSX).

Europress: International Rally Championship, International Touring Car Championship (mindkettő PC/PSX).

Fireaxis: Sid Meier's Gettysburg (PC).

Gametek: Dark Colony (PC), Guardians of Justice (PC), The Reap (PC), Jeopardy (N64), Wheel of Fortune (N64), Robotek: Crystal Dreams (N64).

Gremlin: Actua Tennis, Actua Ice Hockey, Actua Soccer 2, Actua Golf 2 (egyelőre mind PC).

Grolier Interactive: Xenocracy (PC), Perfect Assassin (PC).

GT Interactive: Total Annihilation (PC), Unreal (PC), Duke Nukem (PSX/N64), Quake 64 (N64), Abe's Odyssey (PSX).

Hasbro: Frogger (PC/PSX), Beast Wars (PC/PSX), HEDZ

PC - HÍREK

EIDOS

Legaktívabb fejlesztőik még mindig a Core Design csapata, akik bemutatják az első screenshotokat a Tomb Raider 2-ről (PC/PSX), egy egyéni stílusú 3D verekedős játék, a Fighting Force (PSX) és a Quake-szerű Deathtrap Dungeon (PC/PSX) preview-vázlatát. Legelőször ekkora volt az érdeklődés a Quake-man, Jon Romero új játéka, a **Daikatana** (PC) iránt, amit most bővebben kivésünk. A játék a jövő évezred derekán indul, amikor is Tetsuo felfedezi az AIDS ellenszerét, ami marha gazdaggá

teszi, és így tovább folytathatja az, ősi mágikus japán kard – a Daikatana – utáni kutatást, amely különféle bűvös tulajdonságai mellett időtazásra is képesé teszi tulajdonosát. A kard megkezdődik, aztán az AIDS antivírussal egyetemben el is lopják – és már kezdődhet is az első sztori, amelyben először is el kell lopnunk egy erődből a bűvös kardot. A történet folyamán a kard különböző korokba (ókori görögök, a középkor hajnala, stb.) telepörtálgat bennünket, epizódonként nyolc színttel – min-



dezt a jelen tésen tovább fejlesztett Quake engine-nel, szintenként változó textúrákkal és természetesen szörnyekkel nyakon öntve. A Hexenekből vett újítás a különböző RPG-elemek alkalmazása, amelyekből ötféle van és

a szintek teljesítésével növelhetjük őket (gyorsabban futunk, magasabbra ugunk, növekszik a maximális életerő, növekszik a sebesség, és végül növekszik a tűzgyorsaság). A tapasztalati pontok deathmatchben kicsit másként fognak festeni: kezdéskor mindenki azonos, minimális szintről indul, és a tapasztalat növekedése attól függ, hogy kit nyírt ki a játékos (magasabb szintű áldozatnál természetesen egy rakás XP a szákmány). Biztos extrák lesznek a láthatatlanság (megállva láthatatlanná, mozgás közben rosszul láthatóvá teszi a karaktert), a gyógyító Golden Soul (100% health), és a MegaShield (fél percnyi sebezhetetlenség), de lesznek olyan extrák is, amelyek egy perc időtartamra megnövelik az öt tulajdonság valamelyikét. Mind a négy történelmi időszakban 7 különböző, új fegyvertípus lesz, így a deathmatch-őrültek eltart egy darabig, amíg mindenhol tökélyre fejlesztik tudásukat. Mint már említettem, az engine jelentősen bővült, főleg egy Radio-sity nevű fényeffekt résszel, ami azonban sajnos csak 3D-kártyákkal lesz képes aránykölszra. Az engine 20 fps sebességet biztosít, továbbá változó környezeti feltételeket is (köd, eső, hó, meg ilyenek).

VIRGIN

A Virginről tök jó írni, mert mindig fut vagy 20-30 projektjük és kiadhatatlan hírforrással szolgálnak. Mostanában már adtunk hírt egy-némely vadonatúj fejlesztésükről, de most kivételesen egy egészen új oldalakat vizsgáljuk meg. A konzolokra és PC-re készült játékoknál általában az a standard, hogy először megírják egy játékot PC-re, és ha ott valamelyest sikert ért el, akkor átírják valamilyen konzorra. Ez alól eddig csak egy pár kivétel volt (Pandemonium, Bug Tool, és a Sega-cuccal), így most kellemes lesz olyan Virgin fejlesztésekkel foglalkozni, amelyek valamilyen konzorformátumon már világsikert arattak.

Az első ilyen mű a **Resident Evil**, ami

minden bizonnyal előkelő helyet foglal el minden PlayStation-tulajdonos top-listáján. A történet Közép-Amerikában játszódik, ahol különös halálesetekről érkeznek hírek, és a helyszíne küldött kommandó is szörén-száján eltűnik. Egy újabb speciális egység indul a magányos kastélyba, ahova a nyomok vezetnek. Ennek tagja a játékos is, akinek minden igyekezetére szükség lesz, hogy a horrorfilmben illő környezetben, kibogozza a történet kusza szálait. A játékban egy férfi és egy női karakter (Chris és Jill) között választhatunk, és érdekes módon az előbbivel lesz nehezebb dolgnak. Aki játszott már valaha az Alone in the Dark-sorozat bármelyik tagjával, annak nem is igazán kell bemutatni a játékot, hiszen rendkívül hasonló hozzá: teljesen 3D-ben játszódó akcióhoz lesz szerepet kap a kalandszál is. A másik konzol-átírat a Nintendo 64 egyik legnagyobb eladással rendelkező sikerprogramja, a Star Wars-körbe tar-



tozó **Shadow of the Empire**. A játékban Han Solo egyik csempészkollegáját, Dash Rendart alakítjuk, aki szintén némi pénzmag reményében csatlakozik a Birodalom ellen lázadókhöz. A játék érdekessége, hogy egy csomó akciójáték turmixa: az első részben a Hoth bolygón települt lázadók ellen küldött lépegetőket kell elhárítani, utána egy Doomer-szerű részben kell meglelnünk a generátorokat, majd egy űrszonda következik... További részleteket a 97/5. számunkban közölt ismertetőből megtudhat. Most egyelőre viszont legyen elég annyi, hogy karácsony előtt már mindkét konverziót PC-nd CD-meghatásban üdvözölhetjük.



SIERRA:

Egyik kedvenc kiadóm is kezd magára találni, elsősorban a zászlóshajójaként működő Blizzard révén, akik meglepő témát találtak a brilliáns Warcraftok továbbfejlesztésére: Larry legszebb napjait idéző bolondos cartoon-style kalandjátékot gyártanak **Warcraft Adventures: Lord of the Clans** címmel. A történet színhelye természetesen Azeroth királysága (mi más is lehetne?), és meglevenednek benne a stratégiai részekből megismert szereplők, akiknek megrajzolására a legközelebbi rajzfilmszerűt választották – Szentpéterváron, ahol a még rejtegetett Sztálin-szobrok-ról biztosan közöltek a hírek, hogyan is néz ki mondjuk egy enyhén illuminált ork... Az orkok veresége óta nyugalmas idők járnak Azerothra: a megmaradtakat fogságban tartják vagy rezervátumokba zárták a győztes humanoidok. A történetben egy dühös ork, Thrall szerepét alakítjuk, akit roppant felháborít az emberek embertelensége, és megfogadja, hogy visszakerül népeinek régvolt dicsőségét és kiveti őket a fogságból. Ez úgy hangzik, mint valami germán saga, de a t. olvasó téved, ha azt hiszi, hogy valami roppant komoly játékménetre kell számítania: a több mint negyven ezer animációs fázist felvonultató történetben elsősorban a képi és szövegi humor dominál a Monkey Island és Sam&Max. A játékot jelenlegi elképzelés szerint körülbelül a karácsonyi nagybevásárlás idején szándékoznak piacra dobni.

Egy másik Blizzard-fejlesztésről már ejtettünk egy-két szót, de amíg a Warcraft III után epedezünk, azért nem árt erre sem rápillantani, hiszen nagyon közel áll a befejezéshez. A dolgot **Starcraft**nak hívják, és a hasonlóság egy bizonyos másik program nevéhez nem egészen véletlen, hiszen szintén egy re-



al-time stratégiához van szerencsénk, csak most hálás sci-fi környezetben. Aki azt hiszi, hogy a Blizzard csak átrakták a Warcraftot a fantasztikum világába az téved: a játék tervezésénél olyan ötleteket agyaltak ki, ami azért rendesen meghaladja egy átlagos kábítószert függőségben szenvedő sci-fi író

hatók, tehát ha megtámadják őket, például foghatjuk magunkat, és arrébb vonulhatunk velük. Ezzel szemben a Protosok a mentális energia használatának mesterei: az ellenséges egységeket saját szellemi irányításuk alá vonhatják, vagy különböző illúziókat kelthetnek bennük. Ez az is eredményezheti, hogy valaki súlyos védelmi harcokba bonyolódik egy olyan támadó erő ellen, ami tulajdonképpen nem is létezik, viszont észre sem veszi, hogy a láthatatlan Protos egységek elfoglalták a bázisát. A Zurgok specialitása a meggyőzés: mesteri módon átfarmolnak minden nem-Zurg dolgot Zurggá. Ez így leírva egy elég értelmetlen mondat – viszont jól működik a gyakorlatban. A játékot egyébként szinte már teljesen befejezték, szóval ez lehet az oka, hogy már szeptemberi megjelenést ígér a kiadó.

Vonuljunk tovább a Blizzard háza tájáról a Sierra egyik élő legendájához, ami most – természetesen – minden eddiginél szebb köntösben tér vissza CD-megajátóinkba. Neve **King's Quest**, és a 8. epizód, melynek alcíme: **Mask of Eternity**. Roberta Williams tündérmeséinek sorozatát szemlétomást csak átmenetileg szakította meg a Phantasmagoriával történt kirándulás a horror birodalmába. Az új KQ-darab csak a producerben és a mesevilágban játszó történetben hasonlít elődeire, egyébként a mostanában sikeresnek bizonyult törekvéseknek köszönhetően teljesen új köntöst kap: a Tomb Raidernek köszönhetően lesz bőven akciórész (Szűzmária! Egy King's Questben akció...) és a terep teljesen 3D-be kerül (sőt, ha már itt tartunk, akkor azt is hozzátehetjük, hogy a grafikusok a Tomb Raiderhez roppantul hasonlító palettekát is használják); továbbá lesz néhány RPG-effektus a Quest for Glory mintájára: ahogy előrehaladunk a történetben, növekszik Connor nevű főhősünk intelligenciája, varázsolhat, fejődik a dexterity, amint túljutunk egy méretes ellenfélen, és így tovább. Megjelenési időpontot roppant taktikusan még nem adtak.



legvadabb ötleteit is. A történetben három különböző, eltérő jellegű fegyverrel rendelkező idegen faj, a Protosok, a Terranok és a Zurgok küzdenek egymás ellen. Az eltérő felszerelés néha egészen extrém dolgokban jelentkezik: a Terranok épületei például mozgat-

(PC), Monopoly Star Wars Edition (PC), Monopoly (PSX). **Interactive Magic:** Great Battles of Hannibal, Shattered Reality, IF-16, iPanzer 44, Mortal Revenge (mind PC).

Interplay: Wild9s (PC), Star Trek: Secret of Vulcan Fury (PC), MDK (PSX).

MGM Interactive: Rollerball, Return Fire II, War Games, Machine Hunter (mind PC/PSX)

Microprose: 7th Legion (PC), Falcon 4.0 (PC), X-Com: Apocalypse (PC), Ultimat Civ II (PC).

Mindscape: Pacific General, Imperialism, Panzer General II, Steel Panthers III: Brigade Command 1939-99, War Wind II: Human Onslaught, Buccaneer, Su-27 Flanker 2.0, Warhammer II: Dark Omen, Aaron vs. Ruth, Imperialism (mind PC)

Nintendo: Banjo and Kazooie, Conker's Quest, Golden Eye 007, Major League Baseball, Star Fox 64, Body Harvest, Tetrisphere, Yoshi Island 64 (mind N64)

Ocean: Mission Impossible (PC/N64), I-War (PC), No Respect (PC), Total Drivin' (PC), Hexplode (PC), Outcast (PC), Lucky Luke (PC), Viper (PC), Multi Racing Championship (N64), Pilgrim (PC), Voodoo Kid (PC).

Sega: Worldwide Soccer '98, Panzer Dragoon Saga, Sonic R, Last Bronx, Sega Touring Car (mind Saturn, de nem-sokára PC is)

Sony: Crash Bandicoot 2, Final Fantasy VII, NFL GameDay '98 (mind PSX).

THQ: Pax Imperia (PC), World Tour (N64), WCW Nitro (PSX), VS (PSX), Bravo Air Race (PSX), Hercules (Gameboy), Madden NFL '98 (SNES/Mega-drive), Road to Wembley (Gameboy), Ghost in the Shell (PSX), The Lost World (Gameboy)

UBI Soft: F1 Racing (PC), F1 Pole Position (N64), Tonic Trouble (N64), World Soccer '98 (PC).

Virgin: C&C: Sole Survivor (PC), Broken Sword 2 (PC), Sabre Ace: Conflict over Korea (PC), Lands of Lore: Guardians of Destiny (PC), Redguard (PC), Resident Evil (PC), Star Wars Supremacy (PC), Masters of Teras Kasi (PC), Marvel Super Heroes (PC), Street Fighter EX Plus (PC), The 10th Planet (PC).

3DO: World Championship Racing, Requiem Wrath of the Fallen, Army Men, Might and Magic VI, Oprising, Meridian 59 Revelation,



APRÓSÁGOK

ES A legújabb hírek szerint a Sega új masinája, a Black Belt megjelenése valamikor 1998 végére várható, ám a korábbi információkkal ellentétben úgy néz ki, nem PowerVR rendszerre fog épülni, hanem 3Dfx Voodoo Chipsetre. Mellesleg nagyon valószínű, hogy a gép nem a PC-s gyorsító kártyákban jelenleg is használatos chipsetet fogja használni, hanem azt, ami még csak most áll fejlesztés alatt a 3Dfx californiai laboratóriumaiban. A Sega a Saturn hibáin okulva, minél alacsonyabb költségekkel egy egyszerűen programozható rendszert akar kiadni, s ehhez úgy tűnik a 3Dfx egy ideális választás.

ES A Nintendo végre elosztata a 64DD meghajtó körüli ködösítést, és nyilvánosságra hozott néhány konkrétumot. Először is a gép 1MByte-ot lesz képes másodpercenként beolvasni, ami egy 6x-os sebességű CD-ROM drive-nak felel meg. Tartalmazni fog 4MByte RDRAM-ot, amivel az N64 immár 8MByte memóriával dolgozhat – kétszer annyival, mint a 32 bites konzolok. Ez különösen a nagy terepet igénylő játékok (pl. autóversenyek) vagy RPG-knél lehet előnyös. A hozzá való diszkek egy 3.5"-es lemez méretével lesznek megegyezők, de dupla olyan vastagok lesznek, s a tárcapacitásukat illetően a 64 MByte-jukból 26MByte lesz írható.

ES A fentiekhez kapcsolódik a hír, miszerint hivatalosan is megerősítették, hogy a 64DD modem kompatibilis lesz. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy a felhasználó bármikor lehívhat az Internetről mondjuk egy új karaktert egy adott RPG-hez, és azután azt ki is mentheti – s nem kell az információkat mindig letölteni, mint ahogy azt a Sega Netlinknél szükséges.

ES Kacsának bizonyult az info, miszerint az MK Myths egy RPG lesz. A Sub Zero kalandjait feldolgozó N64 játék valójában egy Final Fight-féle verekedős játéknak készül: 3D-s helyszíneken 2D-s karakterek fognak egymással küzdeni (a Killer Instinct), lesznek kivégzések is, de a fő hangsúly mégis inkább a másképp és az egyéb feladatokon lesz. Külön érdekessége a dolognak, hogy a sztori az első Mortal Combat előtti időkhöz kalauzolja a játékost, s ha a program sikeres lesz, nincs kizárva, hogy a többi karakter is hasonlóan megjuttatás-ára kerül.

KONZOL HÍREK

CRASH BANDICOOT 2 (PLAYSTATION)

Sokak öröme már javában készül a tavalyi év egyik legnagyobb sikerének, a Crash Bandicootnak a folytatása. Ahogy a képiük is tanúsítja, a történet ott folytatódik, ahol legutóbb abbamaradt: Bandicootunk életét ismét a gonosz tudós Dr. Neo Cortex keseríti meg. A játék műfajilag természetesen maradt a régi: egy újabb gyönyörű 3D-s platformjátékról van szó, de ezúttal a pályák sokkal kevésbé lesznek lineárisak. A terep most sem lesz olyan összefüggő, mint mondjuk a Mario 64-ben, vagyis továbbra is inkább csak platformokon kell ugrálni, viszont sok helyen lesz elágazás. Az elődtől eltérően több-

féle útvonal lesz választható. Kalandjaink során vadonatúj mozdulatokat is elő tudunk majd csinálni hűsünköb, a teljes 3D-s mozgásszabadságot pedig már akár az új analóg joypaddal is élvezhetjük.



GEX: ENTER THE GECKO (PLAYSTATION)

Gex, a ragados nyelvű gyík még annak idején 3D0-n debütált: egy egyszerű 2D-s platformjátékban kapott főszerepet, ami egyrészt a különböző filmekből kölcsönzött humoros háttereivel lopta be magát sokak szívébe, másrészt azzal, hogy Gex a falakra is fel tudott mászni. A folytatás immár PlayStationre készül, Gex ezúttal egy teljes 3D-s környezetbe kerül. A helyszínek most is a TV-képernyőről lettek átdolgozva, így lesz például horror, rajzfilm, sci-fi, öskorbeli, vagy "Tron" féle pálya. Az előzetes screenshotok igen csak reményteljesek: a Crash Bandicoot-hoz hasonlóan gazdagon textúrázott helyszíneket láthatunk, s a készítőik mindehhez Tomb Raider féle teljes 3D-s akciót

helyeztek kilátásba. Gex tapadókorongos lábainak köszönhetően ráadásul megítélésük szerint ez lesz az első valóban 3D-s platformjáték, hiszen a plafonok és a falak ugyanúgy az akció színteréről szolgálnak, mint a talaj. Gex legújabb kalandja novemberre várható.



FIGHTING FORCE (SATURN / PLAYSTATION)

Bár a Tomb Raider 2 miatt a Saturn-tulajdonosok bizonyára alaposan elkedvetlenkedtek, talán némi vigaszt jelent a számukra, hogy a Core szeptemberre tervezi a Fighting Force című bunyós anyagának a kiadását. A játék már több mint egy éve fejlesztés alatt áll, bár ezidáig úgy nézett ki, hogy Judgement Force lesz a neve. Az öreg rókkának az akció menete nem lesz ismeretlen: olyan mint egy 3D-be átültetett Double Dragon, azaz mindenkit össze kell venni, s csak azután lehet továbbhaladni. Egy különleges csoport tagjaként New York cseppet sem veszélytelen utcáin találjuk magunkat, ahol egy kisebb hadseregnyi hullgánt, punkot és még más hasonló alakot kell mőresre tanítanunk. A végső cél, hogy megküzdjünk a főnökükkel, a megalomániás Dr. Zenghat, aki – talán felesleges is mondani – a világ elpusztításán

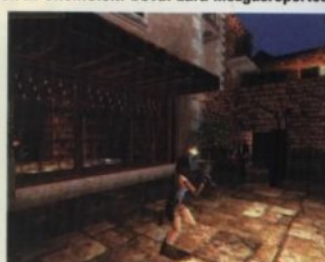
fáradozik. Ha a történet nem is, viszont a grafika nagyon eredeti, például egy csomó tereptárgy szétverhető. Néha megiesik, hogy egyszerre hat ellenféllel kell megküzdeni, de a hagyományokhoz híven szerencsére ilyenkor általában kéznél van egy pajszer vagy egy sörösüveg, esetleg egy pisztoly. A játék kb. 25fps sebességgel fog futni, ami miatt – ha valóban így lesz – tényleg nem lesz okunk a panaszra.



TOMB RAIDER 2 (PLAYSTATION)

Az év legjobban várt játéka kétségkívül a Tomb Raider 2, ami ha minden igaz, karácsonyra készül el. Indiana Jones női kiadását, az ősi kincsek után kutató Lara Crofft gondolom nem kell bemutatni, hiszen fantasztikus sikerű első kalandja óta csaknem minden hónapban olvashattatok róla valamit. Nos, végre immár fotót is tudunk mutatni a játék kézzel készült folytatásáról, amiről egy dolog már biztosan kivehető: a grafika jelentős fejlődésen ment keresztül. Valószínűleg hallgattak az építő kritikákra, így már nem csak kizárólag zárt térben zajlik az akció, hanem sok helyen a szabadban barangolhatunk. Lara megfordul például Velencében vagy a Kínai Nagy Fal mellett, az egyik pályán pedig bűváruhába bújjik, és egy elsüllyedt óceánjáró után kutat. Sokkal több lesz az akció, s mivel nagyrészt emberekkel kell szembeállni, intelli-

gensebbek lesznek az ellenfelek. Bővül Lara mozgásrepertoárja is: kötelekre tud majd mászni és küszni is lehet vele. Szomorú hír viszont a Saturnosoknak, hogy az ő gépjükre ez a rész már sajnos már nem valószínű, hogy elkészül.



LAMBORGHINI 64 (NINTENDO 64)

Mivel személy szerint nagy autóverseny-rajongó vagyok, mindig szívesen adok hírt, egy-egy újabb ilyen irányú fejlesztésről. Ebben a hónapban a Tíftósti érkezett néhány biztató fotó: a játékok főszereplője egy Lamborghini Diablo, valamint még további három autó, amelyek "kilétéről" sajnos még nincs információ. Az autósokkal főként aszfalt utakon kell majd repeszteni amolyan amerikai típusú tájakon, s ötféle játékmód lesz a teljes választék – vagy csak a legfontosabb paramétereket említjük. Bár az előzetes fotók ellenfelek még nincsenek, és még sok helyen nem "húzták" rá a textúrákat a poligonokra, a kamera lencsében



megcsillanó fényeffektekből és az autók csodálatos árnyékolásából már sejteni lehet, hogy biztos egész kiválóan fog kinézni a végső verzió.

DESZMECCS - TIPPEK

Üdvözlöt mindenkinek Trend rovatunkban, amely az előző Doom-történelem folytatásaként is felfogható, hiszen az ilyen típusú játékok legkellemesebb részével, egymás gypálásával fogunk most foglalkozni. Mivel lehet, hogy több részben fejtem ki mondókámat, először is az alapoktól indulunk el, a billentyűzetkiosztástól.

Ugyanis már itt el lehet rontani a dolgokat, és eléggé meghatározza, hogy milyen szintre jutunk el quake-es (esetleg chasm-os, doom-os, ne adj isten, duke-os) pályafutásunkban. Elnézést kérek, hogy ha valakinek egyértelműek lesznek az itt leírt dolgok, de hát se baj.

Szóval. A legfontosabb dolog: egeret használjunk! Az egerrel a fordulás nemcsak gyorsabb, hanem a kis elmozdulások jobban koordinálhatóak, így a célzásunk sokkal pontosabbá válik. Épp ez utóbbi miatt ne használjunk dinamikus, csak statikus mouse drivereket (tehát ilyeneket, hogy acceleration, ne nagyon kapcsolgassunk be.)

Másik fontos dolog, ami nélkül lehetetlen jól játszani: ne az egerrel oldalazunk, azzal csak kanyarodjunk. A strafe-hez a billentyűzeten használjunk két külön gombot, egyiket balra, másikat jobbra. Ezzel nemcsak jobbá és gyorsabbá válik az oldalazásunk, nemcsak megtakarítunk egy gombot, hanem újfajta mozgáskombinációk is lehetségessé válnak. Ezek közül a legmeggyőzőbb az, hogy egyik irányba közepes gyorsaságú kanyarodással, míg a másik irányba oldalazással kört írhatunk le. Ráadásul olyan kört, aminek állandóan a középpontja felé nézünk. Ennek előnyeit gondolom nem kell ecsetelnem, gondoljunk csak arra, ha annak a körnek a középpontjában egy ellenfél áll...

Egy másik fontos szempont, hogy lehetőleg minden funkción mindig legyen rajta a kezünk, ne nagyon kelljen felemelni a kacsón-



kat játék közben.

Most már megvannak az alap billentyűink,

F= jobbra lépés
egéren bal
click= lövés
(ez azért jó,
mert az

mes. Ha valakinek esetleg nagyobb keze lenne, mint nekem, akkor neki ajánlom a Z helyett a bal Shift-et. Sokan használják még ezt a beállítást, csak Z helyett a D billentyűvel. Ez azért előnyös, mert felszabadul a kisujjunk. Végül is logikus, de nekem mégsem szimpatikus, mert megsérti a fenti "mindig mindenen legyen egy ujj" elvet.

Másik nagy előnye, hogy a számbillentyűk, amikre általában a fegyvereket rakják, nagyon közel vannak hozzá. Például a doomban, ahol elég nehéz átdefiniálni a fegyverbillentyűket, nagyon előnyös, hogy a leggyakrabban használt shotgun, chaingun és rakéta pont az E-hez legközelebbi helyeken található. (Na jó, a BFG sajnos egy kicsit kiesik, de semmi nem lehet tökéletes...)

A fegyverváltásról annyit, hogy tanuljunk meg legalább ennyit vakon gépelni! Az elején egy kicsit mace-rás lesz, de később nagyon bejön, hogy a harc hevében nem kell lenéznünk a monitorról.

Most nézzük a beosztásokat a főbb játékok szerint:

DOOM:

Hát igen... Ajtónyitás, előre, hátra, jobbra, balra, futás... Ez bizony hat gomb. De kis agytornával ez a probléma megoldható. (Legalábbis nekem sikerült, és az én billentyűzet beosztásom elég elterjedt. Legalábbis nekem visszajött már hozzám, többen ajánlották nekem, mint egy nagyon beváltat.)

Az első dolog, hogy nem kell ragaszkodni a Shift-hez, mint futás gombhoz. A fenti

melyeket minden hasonló játékban alkalmazhatunk. Már csak az a kérdéses, hogy ezeket hol helyezzük el. Az általam használt beosztás:

E= előre
Z= hátra
S= balra lépés

egérgombokat megnyomni

sokkal rövidebb ideig tart, mint egy billentyűzeti billentyűt, mivel rövidebb utat kell megtennie.) Ez több szempontból is szerencsés. Egyrészt, nagyon ergonomikus, rendkívül kényel-

beosztással én a Space-t használom, rendkívül kényelmes.

Az ajtónyitás megoldása onnan érkezett, hogy feltűnt pár évi doomozás után, hogy mindig, amikor ajtót nyitok, egy kicsit hátrálok is utána. Ez logikailag is egyértelmű, hiszen minél távolabb van az ember az ajtótól, a látószöge annál kisebb, így jobban tud célozni a teremben lévőkre. Ez egy idő után teljesen reflexszerűvé vált, külön kellett figyelmem rá, ha esetleg nem akartam hátrálni. Így egyértelművé vált a megoldás: a hátrát és az ajtónyitást ugyanarra a billentyűre kell tenni. Ez értelemszerűen a Z lett. Nem okoz gondot sosem, hogy minden kapcsolólenyomásnál hátramegyek egy picit, ha nagyon kis hely van, akkor pedig a dupla jobb clicket használom. (Ez utóbbi egyébként azért nem jó megoldás hosszú távon, mert nagyon lassú, így ha üldöznek, vagy ilyesmi...)

Még egy apróság: a Doom alkönyvtárunkban van egy ilyen file, hogy default.cfg. Ebben az első sorban jól lehet tuningolni a felbontást, ha esetleg rossz az egerünk... (vagy mouse-driverünk...)

QUAKE:

Itt már nagyobbak a lehetőségek. Futás nem kell, tehát az ugrást (ami a panic button is egyben) nyugodtan rá lehet tenni a Space-re.

A Quake-ben lehet csak a beállításokban tobzódni igazán! Ugyanis a config.cfg-t át lehet írni bármire. Alttalam használt beállítás:

4: super nailgun
5: grenade launcher
jobb click: rakétavető
középső click: hajszarító
Ez utóbbiak azért jók, mert ezek a leggyakrabban használt fegyverek, jó, ha a mouse-on vannak. Messzire rakéta, közelre száftoló. Meg ugye, ha felveszek egy hátizsákot, egyből jobb clicket nyomok, és máris tudom, volt-e benne rakétavető...

DUKE 3D:

Hát... Nem tartozik kedvenceim közé ez a játék, meg aztán annyi billentyű is kell hozzá, hogy csak tippeket adnék.

Először is, egy kedves ismerősöm, Jakab, alias T800

ötlete: be lehet állítani a digitális egérgombot, tehát ha bármelyik irányba elmozdítjuk az egeret, az billentyűnyomásnak számít. Erre tegyük rá a medikit-et és mindig gyógyulunk, ha szükségünk van rá (sajnos akkor is, ha nem).

A fenti alapbeállításnál ajánlom a Shift-et a croch-ra, illetve a lefele úszásra.

Hát ennyi mára. Lehet, hogy egyeseknek túl triviális volt ez, de szükséges (szerintem) az alapoktól elindulni. A következőkben magasabb szintekre magunk emelkedni. A köv. számban asztom a quake-c-ről lesz

Néhány "apró" infómorzsa ide a végére: láttam a Jedi Knight és az Unreal demóját. Mindkettő megfelelt a várakozásaimnak, ugyanis a JK az én érzeny lelkivilágomnak kicsit hangulatlannal, rosszul kivitelezett és nevetséges volt, hogy sirni volt kedvem. Az Unreal viszont nagyon kellemes sikerredett, bár szörny meg nem sok volt benne, de a technika egyelőre meglepően gyors és szép (a quake-nél jóval gyorsabb...)

A múltkor valaki kérdezte, hogy Shub Niggurathot,

ha belelépsz a láva teleportba, akkor ott van egy khekiszinű kis csillag

ahol a fickó van. Tehát, ha a fickó Shub-Niggurathban van (jaj, de erotikus...) akkor telairport-álj! Ekkor belesikerül a fősúnyába, és szétvered belülről fejszével, miközben his hersegése hallatszib, és félig alvadt vércafatkák repülnek mindenfele...

A Chasm site-ján (www.megamedia.com) elég nagy a hallgatás mostanában, bár néhány hírrel azért megörvendeztették a (nem túl nagy) érdeműt: pl. biztos, hogy nem MCGA lesz a grafika, hanem SVGA, tehát kihasználják a Pentiumban rejlő lehetőségeket. Meg aztán szét lehetett nézni a fegyverek háza táján, egy új, a kerepelő/chaingun már készen van teljesen, de igertek egy gránátvetőt és egy Megablastert is. Egyébként a fegyverekből csak a végüket lehet látni, mint minden doom-klonban. Biztos a DePEChE Mode szponzorálta a játékot, mert am látszik, az csak a "barrel of a gun" (hehe). Meg aztán hiányzik a hajszarító a játékból, úgyhogy "is there something to need for me". A hanghatások nem túl jók, inkább "enjoy the silence". Bár a játékban nincsen "HOMEing missile"-ami eltalál "Somebody"-t, azért a multiplayer opció olyan hogy van egy "Master", a többi meg a "Servants". Aztán meg lehet tekinteni a monstikat, akik nagyon(!) gyönyörűek. Úgy látszik, a rajzolók mégiscsak kitétek magukért.

Allitóltag júniusban kijön egy újabb demo (bár ez a question of time), totális orgazmust szerezve nagyon sok rajongónak. Sajnos a nyomdai átfutás miatt ezt már nem tudtam megnézni.

Lassan megyek alukálni, de azért ezt még elmesélem: a Chasm chat site-ján (az egy olyan hely, ahol mindenki beszélhet az épp bejelentkezettekkel adott témáról, esetünkben a Chasm-ról) valami jól idomított amerikai ílyet szolt: "azé' haver-csávó ezek az oroszok nem-semmi hogy tunnak programozni!" Erre a másik visz-szatromfol: "nem kell ajnározni az oroszokat, hiszen az orosz sakkvilágbajnokot megverte a deep blue, az meg amerikai termék!!! Úgy-hogy mégiscsak mi vagyunk a jobbak!" Jöccakát.

Fülöp Viktor / Ender

szó, de nem biztos. Ha valakinek kérdése, közölnivalója van a cikkel kapcsolatban, az megteheti az alábbi címen is: 9401, Szoron, Pf. 19. Szeretnék mindenkit megkérni, hogy ide csak a deszmeccs dolgokkal kapcsolatban irjatok!

alakú biz-dergáncs. Namost, ha levered a szörnyeket mind, akkor ott (várunk Rád az út végén, tiram, taram..) az út végén lesz egy újabb nem-annyiratele port (ha nem leszel jó, elverjük rajtad a teleport...), ami pont oda visz,

Képzelt riport egy...

.... játék megjelenéséről – fejtegethünk be a főcímet, de nem fogjuk. A Dungeon Keeper az idők során ugyanis lassan átírfundált a titokzatoság misztikus homályába: ez volt az a játék, amiről a négy éve kiadott első sajtótájékoztató után fél évvel már mindenki biztosra vehette, hogy soha a büdös életbe nem fog megjelenni. Ha tényleg így lett volna, akkor a számítógépes játékvilág egy igen jelentős darabkával lett volna szegényebb – szerencsére nem így történt. Igen, tényleg itt van, itt fogom a kezemből MEGJELÉNT A Játék, a Tutti, a Minden – nem ragozom tovább, hiszen a Peter Molineux nevével és ötleteivel fémjelzett Bullfrog-fejlesztések a Populous óta igen előkelő helyet foglalnak el minden PC gamer házi oltára előtt. Hát szó se róla, most is megadták a népek, ami őt illeti – de ez a cikk most nem a játékról szól (nem kizárt, hogy később még szentelünk neki egy-két kősa oldalt), hanem arról, hogy az 576 Kbyte-ot érte az a megtiszteltetés, hogy Magyarországon népszerűsítheti azt a játékot, ami minden valószínűséggel új irányt szab a PC-s játékok közt jelenleg uralkodó trendben. Ennek első lépése volt a kiadó Electronic Arts által szervezett – viszonylag – zártkörű buli, amelyen a "szakmának" bemutatták a játékot. Ha megengeditek, erről referálnék most egy pár kusza sorban.

Jelzés értékű, hogy a magyar bemutató megtisztelte jelenlétével Peter Laughton úr, az Electronic Arts export sales manager is. A főcsapás iránya először a Vajdahunyad várába mutatott, de Peter különböző elfoglaltságai miatt a buli pár nap késéssel átanimált a budai vár löportornyába, ami szerény véleményem szerint paszentesabb hangulatot adott az előzőleg választott helyszínénél. (Ha azt azért tegyük hozzá, hogy ha én szervezőm a történetet, akkor a bemutató a visegrádi vár kellemes kis kizókamrájában lett volna – ki tudja, miért...) Mivel a magyarországi premieren az 576 Kbyte volt a szerencsés kiválasztottja, ránk bízott a bemutatás feladata is. Ennek a közszereplés iránt rajongó T.J. roppantul örvendett – a továbbiakban valószínűleg bizonyos lemtartásokkal fogja magához ragadni a Főszerkesztő Úr (ez én vagyok) asztalán tanyázó anyagokat. Kezdet előtt nekem már akkor gyanús volt a dolog, amikor nagy mosolyogva megjelent Martin, vállalván, hogy a bemutató masinát elszállítja árleszállításon vásárolt autóján...

Némi küszködés után meglettük a tetthelet, ahol egy stilszerű cukrosüvegbe, íz, cukrosüvegbe öltözött dekoratív lányka névjegyeket követelt rajtunk. Miután átküzdöt-

tük magunkat rajta, némi bolyongás után sikeresen bevonultunk a buli színhelyére. Közös megállapodás született, hogy innen nem megyünk sehová, ugyanis a bejáratnál egy jelmez aspród fogadott bennünket azzal, hogy vegyünk a mézes pálinkából, ami teljesen free. Elég kellemes percek töltöttünk nála, amíg tálcája ki nem fogyott – meg később is, amikor egy újat szerezett, teli poharakkal.

Közünk legyen mondvá, hogy én azért felfedeztem egy potenciális sör- és borlelőhelyet is, ahol vidékman elhorgonyoztunk, míg némi kérekesseivel megérkezett Peter is, hogy megnyissa a partit. Szintén jól teltek Martin percei is, aki az ingyen kaja reményében már vagy három napja koplalt – nem is

értem, hova lett az a sült ökr... (Kajayügyekhez tegyük hozzá, hogy az szintén erőteljes középkori hangulatot árasztott, miszerint a vajlínogóba azt és annyit pakoltál, ami jól esett – prűdének még villa is volt. Csak így zárójelben jegyez-ném meg, hogy a kiskutyám-nak egy ideje nem smakkol a Chappi...)

A megnyitó szerintem elég sablonosra sikeredett. Peter elmondta az ilyen alkalmakkor szokásos formáságokat, és kifejezte reményét, hogy a játék legalább annyi örömet szerez majd mindenkinek, mint az Electronic Artsnak a fejlesztés négy

éve alatt. Khm. Érdekes módon azt az apróságot nem írtatta, hogy ebből a négy évből három és fél arra ment el, hogy Mr. Molineux-re ráerőltessék a piaci elvárásokat (a Doom-szerű rész talán nem véletlenül került bele a végleges verzióba) – na meg arra a vitára, hogy a Bullfrog mennyit akaszt ezen a bolton...

A megnyitó után a meghívottak húzas csoportokban vonultak át az orra a célra fenntartott barlangba, megtekinteni a játékot. Itt stilszerűen némi füstfelhő (egyszerre három cigarettára gyújtottam rá), néhány egymást csapkodó lovak, továbbá személyesen a Halál fogadta őket (aki egyébként civilben egyetemista, csak most nyári színet van). A bemutató marhára ki lett találva: egy projektor segítségével a barlang rücskös falára lett kivetítve a történet, ami beállításnál tényleg rettentő jól nézett ki, még ha azt vigasztaló nyertes fo-

tóim nem is adják vissza egészen tükéletesen. A probléma – először – a hangnál adódott: vagy a játék effektekjei nem lehetett tisztán hallani, vagy T.J. maestro beszámolóját a történetekről. (Őt egyébként is csak úgy tudtuk a második turnusra ott tartani, hogy mellé állítottunk egy ilyen pálinkás-tálcás apródot...) Ezt a problémát áldásos közreműködéssel még azért sikerült orvosolni, de a második csoport érkezésekor azért csak kibaltattok velünk a technika és Murphy: első lépésben szaladt az intro, csak nem volt hozzá hang; második lépésben szaladt a hang, csak nem volt hozzá kép... (T.J. azért megmentette a kínos helyzetet egy frappáns beszólással: "Na, most akkor megpróbáljuk ezt a kettőt összehozni...") A rebootnál jelentősebb jellegzetes kék-fehér felhők és a '95-ös datylású "operációs rendszer" logója azért nyilvánvalóvá tette, hogy hol lehet a probléma, szóval a nép megértő kuncogással fogadta a produkciót (külön köszönet a PC-X magazin főszerkesztőjének, aki beszélésével legalább olyan jól előzárakoztatta a közönséget, mint bennünket – persze jó lenne, ha visszaszolgáltatna élesorsóban a hangkártyánkat, másodszorban a videokártyánkat...) A malőr ellenére azért jól sikerült a bemutató, ami után a vidám nézősereg elégedetten sereglett vissza, hogy halk lantmuzika mellett fogyassza el a végtelen hosszúságú asztalon felsorakoztatott finomságokat. Megjegyzem, hogy az idén most ettem először szőlőt és dinnyét – a pálinkára mindez nem vonatkozik.

Szóval mindent egybevetve ez a maga nemében egyedülálló buli jól sikerült – reméljük, hogy ezen úttörő próbálkozás után még számos hasonló bemutatónak lehetünk részesei (Martinnal egyetemben, aki remélhetőleg nemsokára felépül hevény gyomorrontásából). Azért egy valamit fájjalok: a bemutató kicsit üzleti jellegűre sikeredett, hiszen a "szakmának" szült – sokkal szebb lett volna a történet mondjuk a Sportsarnokban, ahol vendégül láthattuk volna mindazokat, akiknek a Dungeon Keeper készült. Vagyis titeket.

Co/Boj

Ha vajon mi van a falon?



A Halál épp rámtalál!



Tán még hön szeretett főszerkesztőnk se emlékszik pontosan arra a múlt Kodere vesző napra, mikor a Bullfrog először hírt adott egy igen érdekesnek ígérkőző játékról. Egy játékról, amiben a fantasy játékok irántan szabályával ellentétben nem a jóságos birodalmak jóságos uralkodóinak megmentésén ügyködő hősök szemközébe látjuk a világot, hanem épp ellenkezőleg: a föld alatti birodalom sötét urainak egyikét alakítjuk, akinek célja nem más mint a gyenge halandók elpusztítása vagy leigázása.

Élég sajátos koncepció, nemde? A magamfajta enyhén elborult elemk mindenestire epedve várták a játékok, ami a világ minden kincséért sem akart megszűlni. Teltek-múltak a hónapok, és se híre, se hamva a Dungeon Keepernek. Csak Molyneux úr, a Populous világhírű készítőjének kinyilatkoztatásai tartották bennem a lelket. És láss csodát, megtörtént az, amire már gondolni se mertem: több évnél (!) ígérgetés és porhírtés után végre megjelent a JÁTEK.

Jómagam azzal a szent elhatározással téptem ki a döbbenettől feldúlt CoVBoy kezéből

időben vészjósló módon elszaporodtak a külföldi hősök, akik sorra fosztják ki a föld alatti labirintusok mesés gazdagságú kincseit. Ha harc, hát legyen harc...

A játék során legfőbb feladatunk az lesz, hogy pályáról pályára felépítsünk egy virágzó labirintust, elcsábítsuk és/vagy megöljük az ellenséges örök lényeit, s nem utolsósorban feljött végül a birodalmunkba merészkedő hősöknek. A legtöbb pálya végén, mikor hatalmunk csúcson állunk, a már emlegetett uralkodók (angliusi: Lord of the Realm) egyike is lemerészkedik labirintusunkba, az ő szörnyű legyilkolásával léphetünk át a következő szintre. Minden labirintus központja a Szív (Heart of the Dungeon) nevű helyiség, ennek pusztulása egyúttal az azt irányító örök pusztulását is jelenti.

AZ IRÁNYÍTÁS

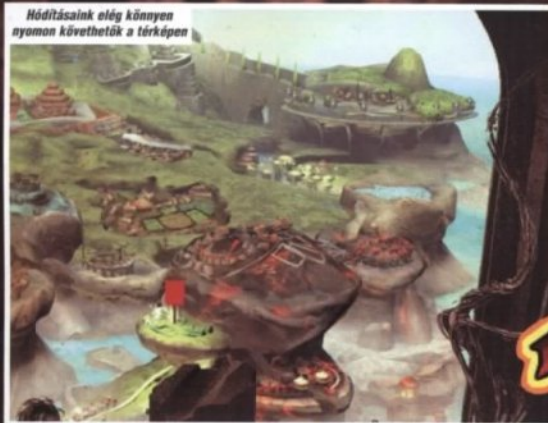
A játék e részével eleinte nekem is meggyúlt a bajom, mivel a kezdő játékosok igen könnyen elkeveredhetnek az

Information Panel

Először is a felül látható két ikon szorult magyarázatra, ezeknek ugyanis lények viselkedését szabályozhatjuk. A ketrécel arra utasíthatjuk vérszomjas szolgáinkat, hogy az ellenséges teremtményeket a jól bevált "ütöm-amig-mozog" módszer helyett próbálják meg elfogni. Ilyenkor az újult lényeket manóink a börtönbe szállítják, ahol kedvünkre szórakozhatunk a balszerencsés fickókkal. Példának okáért megkínózhatjuk vagy a templomban feláldozhatjuk őket a Sötét Isteneknek (csuda vicces játék, nemde?). Ez az ikon egyébként csak akkor "él", ha legalább egy börtönt már fel-

séggel és lényel rendelkezik "miőrzőségünk", valamint galád ellenlábassunk. Komolyabb offenzívák előtt nem árt egy futó pillantást vetni erre a panelra, nehogy kellemtelen meglepetésben legyen részünk.

Nem szóltam még a panel alján lévő kis kérdőjelről, amivel lekérhetjük egy teremtmény képességeinek és tulajdonságainak részletes listáját. Ezeket most nem is fejtegetném bővebben, mindenkinek ajánlom a szabálykönyv idevágó passzusait.



Hódításaink elég könnyen nyomom követhetők a térképen

a tesztelésre kapott példányt, hogy azonnal hazarohanok, és egy minden szempontból teljes leírás szülök a Dungeon Keeperrel. Rövid játék után azonban kénytelen voltam rádőlni: ez bizony kudarcra ítélt próbálkozás. A program ugyanis oly összetett és annyira bővelkedik a jobbnál jobb ötletekben, hogy az igazán részletes ismertetésére nemhogy négy, de tízennégy oldal is kevés lenne. A Bullfrog programozói nem csak betartották, hanem túl is teljesítették szerénynek amúgy sem nevezhető ígéreteiket. A Dungeon Keeper minden szempontból tökéletes, s csakis az olyan örökbecsű remekművekkel emlegethető egy lapon, mint a Warcraft II vagy a Red Alert. Az már csak hab a tortán, hogy a játék az 576 Kbyte jóvoltából magyar nyelvű szabálykönyvvel jelent meg.

A NEMES FELADAT

Mint azt már említettem, a Dungeon Keeperben egy velejéig romlott "örz" szerepében kell majd helytállnunk. Az örök uralkodik a földet, sötét s gonosz föld alatti világot, állandó harcban állnak egymással, akárcsak a fenti földeket bitorló humanoid lényekkel. Természetesen az örököt roppantul zavarja, hogy a fejük felett néhány méterrel angyal béke és nyugalom honol, pajkos kislányok gyűjtenek virágot a zöldellő mezőkön, a boldog birodalmaikat bölcsen uráló királyokról már nem is szólva. Fűjj!!! Az efféle súlyos perveziók miatt döntöttek úgy, hogy átveszik a fenti világ felett az uralmat, s véres pusztulásba döntik e visszataszító kis királyságokat. Arról nem is beszélve, hogy az utóbbi

ikonok és menükusza útvesztőjében. A Galaxis Útikalauz idézve: "Ne ess pánikba!" Rövid idő alatt bele lehet rázódni a dolgba, s ezután már igen könnyen és gyorsan kezelhető a játék. Igazán kimerítően most helyhiány miatt nem értekeznek az irányításról, meg aztán az igen vaskos magyar nyelvű szabálykönyv is hosszasan boncolgatja e témakört. A képernyő bal alsó sarkát elfoglaló panelek működésére viszont kénytelen vagyok kitérni, mivel ezek funkcióját mindenképpen ismerünk kell ahhoz, hogy legalább nagy vonalakban átlássuk a játékot.



Éz a híd bizony túl messze volt...



húztunk. A kakastejre katintva parancsba adhatjuk szolgáinknak, hogy a reménytelen küzdelemből próbáljanak meg elmenekülni.

A már emlegetett ikonok alatt lévő arany csik jelzi, hogy még mennyi időnk van a fizetésre. A fizetésnap pirosbetűs ünnep teremtményeink sivar életében, mivel ilyenkor mindenki megindul a legközelebbi kincstárhoz és felmunkolja a szoldját. Amennyiben ezt nem tudjuk kifizetni, ki-ki a vérmerészlete szerint reagál. A drabálisabb szörnyek elkezdik szétverni a labirintust, míg például a Boszorkánymesterek angolosan távoznak.

Kicsivel lejjebb még két csíkot láthatunk, itt követhetjük figyelemmel, hogy a könyvtárban illetve a műhelyben épp hogy áll a munka, azaz mennyit kell várnunk a következő találmányra avagy csapdára. Legalul láthatjuk, hogy pontosan hány helyi-

Room Panel

Itt láthatjuk a rendelkezésünkre álló (azaz már felfedezett) szobákat, ezekről a későbbiekben még olvashatunk egy részletes ismertetőt. A kiemelt ikonok jelzik, hogy az adott szobából már legalább egyet építettünk. A jobb alsó sarokban lévő dollárjellet adhatjuk el a már meglévő termeket, bár ilyenkor csak az eredeti ár felét kapjuk vissza. A játék készítői egyébként orv módon a Warcraftból ismert módszert alkalmazták, azaz a legtöbb helyiséget csak egy bizonyos szintől fölfele kapjuk meg. Ami még gonoszabb dolog, hogy ezeket pályáról pályára, újra és újra fel kell fedezni a könyvtárban.

Research Panel

A rendelkezésünkre álló varázslatok listája. A különféle varázsigéket a termékhez hasonlóan fokozatosan "adagolja" a játék és külön ki kell mindegyiket fejlesztenünk. A varázslatoknak természetesen megvan a maguk ára, ami erősségüktől függően változhat. Nemely varázsigét ugyanis kedvünk szerint erősíthetjük, ha használatakor a célpont felett nyomva tartjuk a bal gombot. E mód meg a leglátványosabb villámcsapást is pusztító varázslattá változtathatjuk – már ha bírjuk pénzzel.



Workshop Panel

A műhelyben lévő ajtókat és csapdákat láthatjuk itt, amiket rögtön le is pakolhatunk labirintusunk legveszélyeztetettebb pontjaira. Bizonyos tárgyak előállításához igen komoly műhely szükséges, például sziklacsapdáról tizenhét mező alatt ne is álmodozunk. A legyártott kutyúket igyekezzünk mihamarabb lepakolni a labirintusban, mivel a műhely egy idő után megtelik, s ilyenkor sajna leáll a termelés.

rab lebontására. Amennyiben ez aranytelér volt (Gold, egyébként igen könnyen felismerhető), ki is bányásszák az aranyrögöket, és azokat a legközelebbi kincstárba szállítják. Akadnak persze problémás helyek is, ahol a fal különösen kemény, azaz manóink nem képesek lebontani (Impenetrable Wall). Időnként találhatunk drágaköveket is (Gem), ezekből az aranytelérekhez hasonlóan pénzt nyerhetünk, viszont nem lehet őket lebontani. Magyarán kifogyhatatlan bevételi forrást jelentenek, aminek az előnyeit tán nem is kell hosszán eszetenem.

A bőséges falbontás után manóink elkezdik a kiásott terem padlóját kiköveztetni. Csakis akkor kezdhetünk itt építkezni, miután ezzel is végeztek.

Egyéb-

zöld egy keveset. Halálra verni meg azért mégse időmoszolgáinkat...

Miután kiástunk egy kedvünkre való labirintust, akár el is kezdhetjük szobákkal berendezni. Egy-egy terem kialakításánál vegyük figyelembe, hogy az ideális méret a gyári kézikönyv tanulsága szerint 9 mező, s a későbbi pályákon még ez is kevés. A szobák mérete mellett igen fontos

még azok formája is, mivel teremmenyünk nem kedvelik a zegzugos, szabálytalan alakzatokat. Ez annyit tesz, hogy a nagy, téglalap alakú helyiségekben felhúzott szobákban lényegesen gyorsabban folyik a munka.

Minden teremben látható egy kis zászló, ami annak állapotáról tájékoztató. A piros csik jelzi a szoba épségét, ha ez elfogy az ellenséges őrözött vette az uralmat a helyiség fölött. Ilyen gonosz dolgokat hál'istennek csak manók tudnak művelni, úgyhogy rájuk különösen figyeljünk. A zöld csik arról tudósít, hogy a terem mennyire van tele teremmenyekkel. Amennyiben megtelne, vagy bővítsük néhány mezővel, vagy pedig a labirintus egy másik



Még mondja valaki, hogy a varázslók nem állják meg a helyüket test-test elleni küzdelemben!

Nem szoltam még a különféle csapdákról és ajtókról, amik pedig szintén igen fontos részei labirintusunknak. E furmányos kutyúk pontos helyét Research Panel megfelelő ikonjával jelölhetjük ki, s manóink fogják azt a helyére szállítani. Csapdát bármely, irányításunk alatt álló mezőre letehetünk, s azt sem a többi őrözött, sem a hősök nem látják. Amint egy ellenséges teremmeny a csapda közelébe ér, az működésbe lép, úgyhogy ezekkel elhelyezésük után már nem lesz sok gondunk. Az ajtókat csakis két fal közé rakhatjuk le, s alapesetben nyitva vannak, tehát bárki szabadon átmehet rajtuk. A bal gombbal zárhatjuk be őket, ilyenkor az ellenséges teremmenyek kénytelenek szétverni, s ez igen értékes másodpercekhez juttat minket. Ajtóból, miként csapdából is igen sokféle akad, a komolyabb darabok gyártásához már igen kiterjedt műhelyre lesz szükségünk.

SZOLGÁINK ÉS EGYÉB ÁLLATFAJTÁK

A játékban nem kevesebb, mint 17 különféle lényvel fogunk összeakadni, s ebbe még nem számoltam bele az elvetemült hősök igen széles választékát. E teremmenyek leg többször a teleporkon keresztül térnek be labirintusunkba, s állnak szolgálatunkba. Természetesen egy üres kongó, szűk barlangrendszer nemigen csábítja a hirmérvé és gazdagságra áhító őröket, mindegyiküket egy adott szoba vonzza. A boszorkánymenterek például csőtűl kezdenek el ölni, majd egy nagyobb könyvtár

LABYRINTUS

Creature Panel

Tán a legfontosabb panel mind közül, hisz itt láthatjuk a szörnyűséges uralmunk alatt szinylődő lények teljes listáját. A kérdőjel alatt vehetjük szemügyre a szabadon köszülő egyedeket, a tégla alatt az épp dolgozókat (tréningszobákat, barkácsolókat, kutatókat stb.), míg a kard alatt a harcban állókat. A bal gombbal akár "kezünkbe" is vehetünk néhány lényt, akiket rögtön a betolakodók nyakába zúdíthatunk. Szerény véleményem szerint ez a hivatlan vendégek elleni leggyorsabb és leghatásosabb védekezés, mint ahogy a különféle teremeket is így lehet a legegyszerűbben "bevédeni".



Dicső és bevehetetlen labirintusunk egy csirke szemszögéből. A boszorkánymester képeződő alakja mindenesetre baljós dolgokat sejtet...

ként az ellenfél folyosóit ezzel a módszerrel újra kell "burkolnunk", hogy azok fölött átvegyük az uralmat. Ha pedig a manóknak már végképp nincs más dolguk, elkezdik az újonnan kiásott járatok és szobák falát megerősíteni. A megerősített fal legfőbb előnye az, hogy ezen az ellenfél manói nem bírnak áttörni, csakis varázslattal lehet ledönteni. Manóinkat egyébként sok más lényünkhöz hasonlóan testi fenyegetéssel sarkallhatjuk szaporább munkára. E galádságot a jobb gombbal cselekedhetjük meg, bár arra nem árt vigyáznunk, hogy az érintett lény ilyenkor seb-



Az élet mindig a kizsákmányolásban a legegyszerűbb

pontján építsünk egy hasonló típusú termet. A legalsó, fehér csik a szoba hatékonyaságát jelzi.

DÖG I

A LABIRINTUS

A kezdetek kezdetén föld alatti birodalmunk még elég embrionális állapotban leledzik, jobbjára néhány kis teremből és szűk járatból áll. E tarthatatlan állapotban szorgos manóink (alias Imp) munkára fogásával változtathatunk, mint ahogy a terjeszkedésünkhöz szükséges anyagi javak kitermelése is rájuk fog járulni. A bal gombbal jelölhetünk ki egy faldarabot, ami rögtön sárga színre vált. Manóink ekkor akciós lépnek, s rögtön meg is indulnak a kijelölt faldar-

felépítése után, míg a sárkányok a hatalmas kincstáraktól jönnek izgalomba. Tehát minél nagyobb és sokrétűbb a katakomba, annál nagyobb számban jelennek meg az egyre erősebb lények. S persze minél nagyobbra nő hatalmunk a föld alatti világban, annál keményebb kötésű hősök próbálják elorozni kincse-

gyünk, és mászhatunk a földön, ha pókok. Még az életemként szolgáló csirkék bőrére is belebújhatunk, bár őket nem mozgathatjuk. Szerintem már ez az egyetlen ötlet is megunthatatlanná teszi a játékot. Arról már ne is beszéljünk, hogy egyben utolérhetővé is.



A kisértek szinte nélkülözhetetlen tartozékai a komolyabb könyvtáraknak. Bár a boszorkánymesterek hirtelen igen-igen megritkítottak...

inket. A gondok ott kezdődnek, mikor két örző találkozik – ilyenkor aztán kítör a káosz. A manók összevissza rohagnak az alagutakban és elfoglalják az ellenfél teremt, a lények állandóan irtják egymást, míg a galád hősök boldogan legyilkolnak minden utukba kerülő lényt.

Maguk a teremtmények egyébként nemcsak képességeikben különböznek egymástól: a Dungeon Keeper minden lényére egy sajátos viselkedés is jellemző. Az orkok például maguktól elfoglalják a szabad őrhelyeket, míg a trollok rögtön elvonulnak a cüvelybe barkácsolni. A boszorkánymesterek megszállják a könyvtárat és minden hivatalos vendéget megtámadnak, míg a manókat állandóan verni kell, hogy el ne lustuljanak. Az már csak

hab a tortán, hogy minden teremtménynek van egy tapasztalt szintje, amit az edzőteremben gyakorolva, illetve harcban tud fejleszteni. A magasabb tapasztalati szinteken lényeink (és sajnálatos módon a hősök is) új és új képességekre tesznek szert, valamint harci értékeik is nőnek. Gondoljunk csak bele: 21 (!) különféle képességgel bírhatnak a fiúk, s ezek összeállítását minden fajnál más és más. Egy magas szintű vámpír például már repül, teleportál és halhatatlan; míg egy nagyhatalmú boszorkánymesternek teljesen más a repertoárja. Ebből adódóan hihetetlenül összetett és változatos a játék, hisz egy hetedik szintű démon ellen történetesen egész más taktikával érdemes küzdeni, mint mondjuk egy második szintű ellen. Kellemesen hangzik, nemde?

S ekkor még nem is szóltam a játék tán legzeniálisabb, legegységesebb ötletéről: a Posses Creature névre hallgató varázslattal bele is bújhatunk BÁRMELYIK teremtményünk bőrébe. Ez annyit tesz, hogy egy Doom-szerű perspektívából magunk irányíthatjuk a fickót. Mi több, a barakkban össze is toborozhatunk egy kisebb sereget, amit magunk vezethetünk harcra. Vagy akár be is járhatjuk a föld alatti birodalmat, csak szórakozásból. Repülhetünk, ha sárkányok va-

ÖLNI JÓ...

Szolgáink igen harcias termeszetiök, így azonnal és szó nélkül megtámadnak minden közelükben lévő ellenséges lényt, illetve hőst. Ez még a nem túl marcona manókra is igaz, bár ők igen taktikus módon azért megpróbálnak kitérni a keményebb ellenfelek elől. A hadakozó lények feje fölött mindig látható egy kis csillag, közepén az illető tapasztalati szintjével. A csillag ágai a fickó életerejét jelképezik, ha az utolsó ága is eltűnik, a

lény csúf véget ér. Az elveszett életerő csak hosszas pihenés után tér vissza, bár léteznek egy gyógyító varázslat is. Általában elmondható, hogy a labirintusunkba tévedő ellenfeleket a lehető leghamarabb a lehető legnagyobb túlerővel érdemes megtámadni, még ha emiatt több fontos szobát is ki kell üríteniük. A harc után a szerencsés túlélők visszatérnek szokott tevékenységükhöz, a hullákat pedig a temetőbe cipelik a manók. A temetlen halottak egyébként ugyancsak rontják lényeink kedély-állapotát, ami egy idő után akár lázadászhoz is vezethet.

Alapvetően kétféleképp vehetünk részt egy harcban: kívülrőlként támogathatjuk teremtményeinket varázslatokkal, avagy a Posses Creature varázslattal az egyik résztvevő szemszögéből is irányíthatjuk az eseményeket. Az előbbi dolog nem szorul



A legtöbb ütközet nehezen átlátható, de legalább jó vérs

külö-nösebb magyarázra: scrollozunk a térképet a hírig helyszínére, "dobáljuk le" az erősítést és figyeljük az eseményeket. A második módszer már jóval izgalmasabb, mivel ilyenkor magunk irányíthatjuk az egyik teremtményt a már emlegetett Doom-perspektívából. Mozoghatunk az illetővel, használhatjuk annak különleges képességeit, vagy akár harcolhatunk is vele. Mindennek tetejébe

gyökködesünk nincs időhöz kötve, így akár az egész föld alatti világot is bebarácsolhatjuk. E módszerrel a rutinos kommandósok igen komoly túlerő fölött is diadalmaskodhatnak, az ellenséges



Hopp! Ennyit a kihalt földalatti járatorokról!

magá a nagybetűs Játék, ami minden ízében a "hősök" olyan nagyjait idézi, mint a Powermonger, a Populous vagy épp a Civilization. Zárszóként csak annyit: ha a Bullfrog a Populous III esetében is ilyen igényes lesz, akkor igen kellemes karácsony elé nézünk...

T.J.

Dungeon Keeper

Kiadja: EA

ÁTVÁNYOSSÁG
ÁTSZATHATÓSÁG
AVATÓSSÁG
E N E B O N A

666, 16MB RAM, SVGA, 25CD

Leírásból és az értékelésből
bár kiderült, mi a pozitívum
ért kellett ennyit várni? Hol a
második rész?

98%

A SZOBÁK

KINCSTÁR



Labirintusunk igen fontos pontja, mivel manóink ide szállítják a kibányászott aranyat. Mivel felépítése igen olcsó (50 arany/mező), érdemes közvetlenül a nagyobb aranytelérek mellé is felépíteni egyet-egyét, így manóink munkatempója lényegesen felgyorsul. A portyázó hősök egyik legkedveltebb célpontja (az ellenséges őrző lényeiről nem is beszélve), tehát érdemes néhány keményebb teremtményt a közelében tartanod. Egy 25 mezőből álló kincstár már a sárkányokat is labirintusodba csalja.

BŰVŐHELY



Lényeink itt pihenik ki a szorgos hétköznapi fáradalmait, azaz felépítenek maguknak egy fészket és alszanak egy ideig. A váratlanul betoppa ellen-séges teremtményeket persze azonnal megtámadják, így néhány jól elhelyezett bűvőhellyel egész jól levédhetjük a labirintust. Arra viszont nem árt figyelni, hogy a bűvőhelyek közvetlen közelében legyen legalább egy tojáskeltető, mivel lényeink felettébb morcosak tudnak lenni, ha a kaja után túl sokat kell császárniuk. A legtöbb teremtmény csak akkor hajlandó megjelenni, ha már rendelkezünk egy méretebb bűvőhellyel.

TOJÁSKELTETŐ



A kajálda szerepét tölti be, mivel az itt tébláboló csirkék jelentik szolgáló egyetlen táplálékforrását. Érdemes a lehető leghamarabb egy 25 mezős tojáskeltetőt felhúzni, mivel ez vonzza többek között az igen erős Gonosz Démonokat. Kellőképp szadista lelkelütő őrzők akár agyon is verhetik a nyugodtan csipegető csirkéket (jobb gomb), aminek különösebb haszna ugyan nincs, viszont pompás mulatság (I love this game!!!).

KÖNYVTÁR



A boszorkánymesterek és sárkányok Mekkája, itt felelheted fel az új varázslatokat, épületeket, csapdákat, illetve ajtókat. Nagysága legalább 9 mező legyen, de én a gyorsabb kutatás érdekében ennél lényegesen méretebb termet szoktam felhúzni. Miután hős kutatóink már minden létező dolgot kifejlesztettek, azonnal dobjuk át a bagázt az edzőterembe. Itt legalább hasznosan fogják eltölteni az időt... Egyébként kisebb termeknél előfordulhat, hogy "megtelik" az újonnan kifejlesztett varázslatokkal. Ilyenkor azonnal bővítsük ki pár mezővel, s már folytatható a szorgos munka.

EDZŐTEREM



Itt képezheted ki teremtményeidet, bár az állandó gyakorlás sajna pénzbe kerül. Ennek ellenére már a pálya letelején érdemes egy tekintélyes méretű termet felépítenünk, mivel a teremtmények tapasztalati szintje – mint arról az előbbiekben már olvashattatok – igen sokat számít a harcban. Az már csak hab a tortán, hogy az Orkokat és Démonporonnyokat is labirintusunkba csábítja. Ez utóbbiak egyébként teljesen önkényes módon rögtön be is fészkelik magukat az edzőterembe, úgyhogy a jövőre gondolva legalább 12 mezős termetet alakítsunk ki.

HÍD



Csakis a hidak segítségével kelhetnek át lényeid a láván illetve vízen (a repülő teremtmények persze egészen más lapra tartoznak). Egyébként igen gonosz trükk, ha egy hídon átkelő ellenséges csapat alól eladod az építményt...

ÖRHELY



Védelmi célokat szolgál, mivel az ide lepakolt lények örködni fog-

nak, s minden közelükbe tévedő ellenséget azonnal megtámadnak. Ezenkívül a labirintusba csalja az orkokat, akik rögtön be is népesítik az üresen álló öröhelyeket. Ha egy ellenséges őrző betér valamelyik járatunkba, azonnal építsünk a közelben egy nagyobb öröhelyt – a kellemetlen meglepetéseket elkerülendő. Egyébként felettébb praktikus, ha a terem közelében van bűvőhely és tojáskeltető, így az örködésre rendelt lények kevesebbet fognak csavarogni.

MŰHELY



Itt készülnek a mindenféle és fajta csapdák, illetve ajtók. Nem a legolcsóbb terem, de mérete közvetlenül befolyásolja a termelés gyorsaságát, ezért ne sajnáljuk rá a pénzt. A műhely vonzza labirintusodba a Trollokat, rajtuk kívül még a Gonosz Démonokat érdemes itt munkára fognod. Felettébb kellemetlen, ha műhelyünket elfoglalja valamelyik ellenséges őrző, mivel ilyenkor megkapja összes ajtókat és csapdákat is. Tán mondanom se kell, hogy e sajnálatos esemény igen érzékenyen érinti az összeviszta rohagoló manókat...

TEPLOM



Egy templom megépítése elsősorban hangulatjavító intézkedés, mivel lényeink itt a stressztől sem mentes hétköznapi fáradalmait pihenik ki egy ünneplő tánc formájában. Csak dobjuk ide morcosabb teremtményeinket, s azok egy idő után megbékélnék sorsukkal. Mi több, egy ideig még az ellenfélünk birtokában lévő babonázó terem hatására is immunisak lesznek, ami szintén nem egy rossz dolog. A terem közepén

szomor-

kodó me-

dencébe hajít-

va egy lényt áldo-

zatot mutathatunk be

a Sötét Isteneknek, akik

ezt áldásokkal vagy

rosszabb esetben át-

kokkal honorálják.

Általában el-

mondható,

hogy minél

nagyobb hat-

almú és tu-

dású (értsd: tapasztalati

szintű) lényt áldo-

zunk fel, annál nagy-

obb az esély valami kedvező

hatásra. Sok szerencsét.

BÖRTÖN



Ide kerülnek a foglyul ejtett ellenségeink, valamint végszükség esetén akár saját lázongó teremtményeink is bezárhatjuk. A börtönben szenvedő lényeket bármikor átpakolhatjuk a kinczkamrába, ahol igen hamar jómodorra nevelik őket a szakavatott hóhérok. Sajna a börtönben várakozó lények egy idő után szép csendesen éhenhalnak, ezt megelőzendő időnként dobjunk a foglyuk közé egy csirkét. Roppant mulatságos látvány, ahogy az éhezők összevevőreknek a kajáért...

KINZÓKAMRA



Ez egy igen gonosz szoba. Az elfogott teremtmények itt elgondolkozhatnak az élettől való elvonásán, bár a legtöbbjük igen rövid időn belül elhalálozik. Ez esetben szellemként illetve csontrázóként fognak a szolgálatunkba állni, ami nem egy rossz dolog. A kevésbé poroszos fegyelmű lények hajlamosak a válogatott kínzások hatására áttánni az oldalunkra, néha pedig az ellenséges labirintusról árulnak el hasznos információkat. Az ugye szintén kellemes tud lenni, szóval ügyeizzünk minél többet foglyot ejteni. S ami a legtréfásabb: saját teremtményeinket gyorsabb munkára ösztönözhetjük, ha néhányukat időről-időre bedobjuk a kinczkamrába.

Egyébként a sötét domina nevű teremtmények csak egy kinczkamra felépítése után kezdenek el labirintusunkba szállingózni. Ők sajna ígéretek ne-

vük ellenére

nem túl erotikus

jelenségek, viszont

harcban remekül megáll-

ják a helyüket.

BARAKK



A barakk minden offenzívá kiinduló pontja, mivel az itt állomásozó lények bármelyikét megszállva (Posses creature) az egész csapatot irányíthatjuk. Magyarán összegyűjtünk ide néhány keményebb harcost, megszálljuk egyikeket aztán irány az ellenséges labirintus. A siker garantált.

BABONÁZÓ TEREM



Igen sajátos helyiség, mivel növeli a labirintusunkba munkáért betérő lények számát, s alkalmasint egy másik őrző lényeit is átcsábítja. E hatás csak a szobában tartózkodó szolgálaink fájával megegyező teremtményekre hat. A vámpír különösen hasznos lakója a babonázóteremnek, mivel másfélzseresére növeli portáljaink "vonzerejét". Sajnos e kelles képességük csak akkor érvényesül, ha más vámpír épp nincs a térféren. A babonázó terem egyébként erősen csábítja a sátán kutyáit névre halgató, igen jól használható teremtményt is.

TEMETŐ



Manóink ide hordják a harcban elhullott teremtményeket, aminek két komoly haszna is van. Egyrészt a temetetlenül heverő hullák idegessé teszik szolgálainkat, másrészt pedig a kellőképpen megpakolt temetőkből időnként vámpírok emelkednek ki. A vámpírról pedig csak annyit, hogy szerintem a játékban előforduló egyik legerősebb lény.

Ha egy játékban gyilkolni lehet, az már rossz program nem lehet. Manapság azonban már ez is kevés. Hiába az erő-kölcsönzők heves ágálása, tény, hogy a közönség igénye egyre csak fokozódik az erőszakos játékok iránt. A Monolith nevű fejlesztőgárda talán éppen ezért már a játékuk címével (Vér) is nyilvánvalóvá tette: ez az a program amit keresel. Ha valaki csak emiatt vesz meg, hát nem is fog csalódnai benne. Spriccel a vér, repkednek a húscsapatok, gurulnak a fejek...

Hogy ezek a csuhások milyen gyűléseket...
...



Az saját perspektívából játszható lövöldözős akciójátékok (vagy ha úgy tetszik: Doom-klónok) rajongói mostanában két részre oszthatók. Akik a grafikai effektékért vannak oda, azok ugyebár a Quake-kelet szeretnek nyomolni, akik pedig inkább a játékélményt részesítik előnyben azok a Duke Nukem 3D-re esküsznek. Nos, a Blood kétségtelenül ez utóbbira hasonlít inkább, annál az egyszerű oknál fogva, hogy a játék a Duke Nukem rutinjaira épült. Bár a fejlesztő nem ugyanaz, szerencsére ismét egy fergeteges humorú, és azért roppant vérbő akciójátékkal szórakozhatunk.

A főszereplő egy Caleb nevű vadnyugati revolverhős, de western történetre senki ne számítson, sokkal inkább a Quake sztorijához hasonló "isteni színjátékra". Caleb a maga idején rettegett bandita hírében állt, de akkor vált igazán népszerűvé, miután megismerkedett Opheliával. Opheliára egy kilépett ház romjainál talált rá, és a nő a családja elvesztése miatt féltorult állapotban volt. Ophelia férje megpróbált kilépni egy fanatikus szektából, ezért a Tchernobog hívei rájuk gyűjtötték a húzkat. Ophelia azonban nem is a szektát hibáztatta, sokkal inkább a férjét a gyávaságáért. Caleb eleinte nem a szépsége vagy a kiszolgáltatott helyzete miatt vette magához Opheliát, hanem mert ő jelentette számára a szektához a

kulcsot. Ekkor még nem is sejtette, hogy hamarosan ök ketten lesznek Tchernobog négy kiválasztottja közül kettő. A beavatási szertartást már az intro animációban láthatjuk, ahol Tchernobog érthetetlen módon mind a négyüket megtagadja. Hősünk alól egyszerűen eltűnik a talaj, s elnyeli őt az idők végtelensége...

Ki tudja mennyi idő után egy nyirkos, sötét éjszakai eszmél. Amint hamarosan rájön, egy sírban fekszik, és – valószínűleg a mesterének közlésére – teste nem rothadt el. Félrelőki a sírkövet és elindul kideríteni, vajon hol rothattak el. A történet – ahogy már megszokhattuk – több epizódra van osztva. Az elsőkben Opheliát kell megkeresnünk, akit a templomból Cheogh, a kötetű démon ragadott el. A másodikban Shial, a pók birodalmába látogatunk, aki az egyik társunkat, Gabrielt tartja fogva, harmadikban pedig a Cerberussal kell megküzdőnünk, aki másik sorsrészünket, Ishmaelt őrzi. A negyedik epizódban végül vissza

Az első lövöldözés a többi-ház képet még kezdő
...



kell térnünk a templomba, és ott magától, Tchernobogtól kell meglödnünk, miért bánt ilyen mostohán a szolgálival. Miután kiválasztottuk az epizódot, meg kell határoznunk a nehézséget és már indul is a játék. A nehézségi szint sajnos inkább csak az ellenfelek mennyiségét és szívósságát, és nem annyira a sérüléseink súlyosságát befolyásolja. Azt hiszem a kezdő szint mindenkinek büszgesen elég lesz, mivel a játék nem csak kegyetlenül véres, hanem kegyetlenül nehéz is. A készítőket maximálisan fair play bíztosították a legegyszerűbb ellenfél számára is, még a legkönyebb fokozaton is elég mindössze két-három géppisztolyosorozat, és az energiánk a maximumról a nullára csökken. Rádadásul persze a legrejtettebb zugokból lönek az orrlövészek, gyakorlatilag mire feleszmélünk, már halottak is vagyunk. Csak egy megoldás van: a sűrű mentés, valamint javasolom, hogy sorban menjünk az epizódokon, különben egyből a "mélyvízbe" kerültek. Most pedig lassuk, tikkal és mikkel fog összehozni minket a jó sors.

A POKOL-FAJZATOK

Patkányok: egyetlen ugyan nem túl veszélyesek, de általában csoportosan támadnak.

Denevér: amikor másokkal harcolunk, a ké-

A Tommy géppisztoly, mindenki kedvence
...



pünkbe repül – amúgy nem veszélyes teremtmény.

Pókok: a méretük ellenére veszélyes jószágok, megalósn látást előidéző vagy ideiglenesen vakító méreggel rendelkeznek.

Zombik: ha nem valami határos fegyverrel tüzelünk rájuk, újraélednek legalább egyszer. Ha közel engedjük magunkhoz, nem csak velük, hanem a bárdjaik élével is testközelből ismerkedhetünk meg.

Dagadt Mészáros: lassabb, de keményebb kötésű fickók, mint a zombik. A fegyverük egyrészt a húsvágó bárd,

másrészt a bűzös és maró hatású zöld köpet, amellyel előszeretettel próbálnak betéríteni minket.

Szektatagok: barna csuhába bújt, pontosan célzó emberi harcosok. A shotgun mellett néha dinamitot is használnak.

Fanatikusok: ezek a szürke csuhások már Tommy géppisztollyal vannak felfegyve-

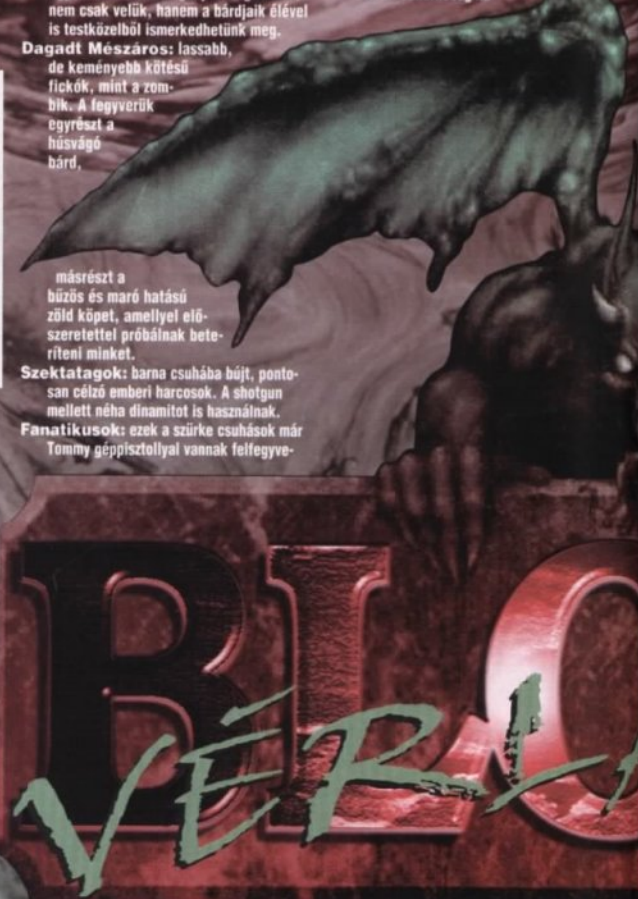
sem okoz sok kárt bennük.

A Sátán Kutya: ezek a tűzfűvő ebek közel halálosak; vagy elevenen égetnek el minket, vagy a fogaikat mártják a húsunkba. Logikus, hogy lehetőleg minél távolabbról kell velük végezni.

Csontos Angolnák: természetesen a víz alatt fogunk velük találkozni, lehetőleg ne fordítsunk nekik hátat.

Kétféltű Szörnyek: ezek a hegyes fogazatú, kopolyás kreatúrák a szárazföldön lassúak és könnyen sebezhetők, viszont a víz alatt annál halálosabbak.

Foltjagató Kéz: a játék készítői talán túl sok horrorfilmet néztek, ennek a fanélménye az az ellentét. A hivatalos magyarázat szerint Tchernobog ku-



A voodoo varázslat beváltja a hozzáfűzött rományokat
...



rezve, tehát még veszélyesebbek mint a sima tagok. Az ő csuhájuk alól is néha előröppen egy-egy dinamitköteg.

Démonok: szárnyas szörnyetegek, melyek a levegőből is képesek támadni, és ezért nehéz végezni velük. Ha távol vannak, akkor hegyes csontokkal dobálnak, közelről pedig a karmaikat mélyeszlik belénk.

Kő Démonok: még szívósabbak, mint sima kivitelezésű társaik, csaknem sérthetetlenek. A golyók lepattannak róluk és a tűz

rúszlól nem mindig jutnak kifogástalan állapotú hullákhöz, így megcsik, hogy a silány alapanyagból csak egy-egy végtágot tudnak hasznosítani. Bár az ilyen nyusedékeket általában a többi zombi karbantartásához szokták elhasználni, egyes "alkatrészek" önmagukban is hasznosak lehetnek. Ezek közé tartozik a kéz is. Ha már elkapták a tarkunkat, előbb le kell magunkról rázni őket (Space), s csak utána tudunk betélni fölni.

Szellem: ezek a kaszás fantomok az áldozataikat lelket gyűjtik be. Mivel tulajdonképpen az élet és halál közti megszenyítésnek, csak akkor tudjuk megszégyeníteni őket, amikor fámádnak és láthatóvá válnak.

Chéogh: ő az első főellenenség, a démon, aki elrabolta Opheliát. Tchernobog hadseregében már régóta feljebb akar lépni ranglétrán, ezért nyílt titok, hogy féltékeny a kiválasztottakra.

Shial, az Anyapók: az Északi-sark közepén, mélyen a föld alatt tanyázik. Azokból a lelkekből táplálkozik, amelyeket hűséges utódai hoznak a színe elé. Az áldozatait élve bábozza be.

Cerberus: ez a félelmetes szörny a pokol kapuját őrző misztikus lényről kapta a nevét, neki azonban "csak" két feje van. A halandók földje mélyén, egy kőköves barlangban rejtőzik. Tchernobog után ő a legkeményebb ellenfél, mindkét fejét el kell pusztítani.

Tchernobog: a legvégső gonosz, a nevét csak suttogva merik kiizéni. Aki a perszelő tekintetébe egyszer belenézett, annak vagy meg-

A szellem csak akkor sebezhető, amikor láthatóvá válik



ha nem hátrálunk azonnal, ellenfelünk könnyedén fejbe tud költantani minket. **Jelzőpisztoly:** miután a jelzőrakéta belefűródött a célpont húsába, hamarosan lángra kap, és eleveken egeti el az áldozatot. Nagyon humánus eszköz...

Lefűrészelt Csövű Vadászpuska: az egyik legmegbízhatóbb társunk, még ha távolra nem is olyan hatásos. A két csövet egyszerre és külön-külön is el lehet süitni. (Az alternatív tüzegomb az X.)

Thompson Géppisztoly: ezzel már akár a Gyilkosság Rt-be is felvétel nyerhetünk, hiszen mint az talán ismeretes, a Tommy géppisztolyok voltak a 30-as évek gengsztereinek legkedveltebb mun-

kaeszközei. Sajnos roppant nagy túzereje miatt gyorsan kiürül, viszont jól elfér a kabát alatt, és jaj annak, aki a toroklattüze elé kerül. Hogy a gyorstűzelést minél jobban kihasználjuk, az alternatív tüzegombbal nagy szórással kaszáljuk végig a megtszítáni kívánt teretet.

Dinamit Kőtegek: ahol a dinamit elvegyi a dolgát, ott az áldozatokból csak szanaszét

utána következő löngöktől az áldozat biztosan elpusztul.

Voodoo Baba: használata azt hiszem egyértelmű. Hatásos és elegáns módja a gyilkolásnak.

Aerosolos Flakon: a hajspray látszólag egy ártalmatlan háztartási eszköz, de ha egy égő öngyújtót teszünk elé, máris kész a lángszóró. Hathatós fegyver, igaz csak közelharcnál. A flakonokat az alternatív tüzegombbal Molotov-koktéliként is használhatjuk.

Tesla Fegyver: nagyfeszültségű elektromos fegyver, mely egyszerűen kirázza az áldozatból a lelket. Az alternatív tüzegombbal még jobban felizzíthatjuk.

Életerő Elszívó: ezzel a halálfejes bottal egyszerűen elszívhatjuk az ellenfél életerejét. Sajnos azonban ha elfogy a munició, a dolog visszafelé is működik: lösszer ayanánt a bot a mi életerőnknek használja fel.

A pályák lényegét tekintve nincs eltérés a korábbi hasonló stílusú anyagokhoz képest: mindenhol a kulcsokat és a kijáratot vezető utat kell megtalálni. Néha van kivétel is: a vonatos pályán például akkor végzünk, amikor sikerült a levegőbe repítenünk a mozdonyt. A pályák végét egyébként a szarvas koponyák jelzik. A helyszínek elég ötletesek és érdekesek, például egy vidámparkban vagy egy bombázás alatt álló városban is bolyonghatunk. Ahogy a Duke-ban, természetesen itt is lehet extra bonusokat, pajzsokat és egyéb használati tárgyakat találni, ez utóbbiak közül talán a dupla fegyver (Guns Akimbo) a leghasznosabb, a leggyakoribb pedig a plusz életerőt jelentő szív, ilyen ugyanis rengeteg ellentel hullája nyomán ottmarad.

A játékok a kor követelményeinek megfelelően hálózaton vagy modemen keresztül egymás ellen is lehet játszani, s természetesen a pályaedítör sem hiányzik. (Ezt a CD-lemez Tools nevű könyvtárában találhatjuk.)

Ahogy a bevezetőben is utaltam rá, a Blood a legvéresebb játék, amivel valaha találkoztam. A szó szoros értelmében sportot ütnek az erőszakból, hiszen a vrustlis pályán például az egyik bódében az a feladat, hogy a zombik fe-

leit egy jól irányított rúgással bepasszoljuk egy tárogó fogorba... Ezek után talán már nem is lep meg senkit, hogy a hullákból spriccel a vér és üvöltve énekek szenné a szerencsétlenül járt ellenfelek. Mindezek ellenére mégis inkább a játék humorát emelném ki. Vért izzadunk az egyes részekenél, már néha a pokolba kívánnánk az egészset, de aztán Duke mintájára Calebnek is van néhány olyan becsüzlése, hogy már csak ezek miatt is kedvet kapunk a folytatáshoz.

Grafikailag a játékban minden megvan, amit már a Duke-ban is láthattunk, sőt még több is, hiszen nem csak a golyónyomok és a vértócsák, hanem csilingelve szétszóródó töltényhüvelyek is ottmaradnak a földön. Újdonságnak mondható az átlátszó víztükör és az ablakéveffektus is. A játékban csupán egy nagyobb hibát tapasztaltam: a löfégyverek tökéletesen működnek a víz alatt is. Befejezésül

Ezek a pókok egész jól bírják a meleget



Hát ez molllétráfált



pedig egy kis segítség, arra az esetre, ha netán elakadnátok. Nyomjátok le a játék közben a T billentyűt, majd írjátok be: MPKFA. Továbbá ajánlom figyelmetekbe a múlt számunk Cinkelt Lapok rovatát, az ott található dolgokat szintén így kell bevinni.

V.Z.

blood

Kiadja: GT Interactive

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATHATÓSÁG
ZENEBŐNA

P75, 16MB RAM, 4xCD, VGA, SB

/ Fekete humor • vérbő akció
x Túl jól céloznak az ellenfelek

93%

bomlott az agya, vagy halállal lakolt. Minden tudásunkra szükségünk lesz a gyógyezéshez.

A FEGYVEREK:

Vasvilla: a legegyszerűbb fegyver, melynek egyetlen jó tulajdonsága, hogy nem kell hozzá munició. A használatánál sajnos nagyon közel kell az ellenfelet engedni, így például amikor megszurkálunk egy zombit,

spriccelő vér és húscafatok maradnak. Minél tovább nyomjuk a tüzegombot, annál továbbra hajthatjuk a köteget, amit egy kijelző mutat is. Simán elhajítja akkor robbanhatunk, amikor célba ér, alternatív módon használva viszont végig fog égni a kanóc.

Távírányítós Detonátor: a távírányító segítségével a dinamitot pontosan akkor robbanthatjuk, amikor kell. Az alternatív tüzegombbal egyszerre több köteg is lerakható, majd aztán egyszerre robbantható.

Azért jó nekem, mert ha összehozok egy tesztet, mindig csak utólag kell tartanom a háttérrel, a tartalma miatt. Bármit írhatok a játékra, ha leteszt, ha nem – aztán már csak a megjelenés után kell hallgatnom a kritikákat – "Hogy lehetett ezt a sz*** az egyik magasztalni?". Nos, ez esetben is számitok hasonló véleményekre (elsősorban Dr. Vári Zoltitól, a megrögzött Daytona-ra)jongótól), de mégis bevállalom, mert a Rage Racer szerintem egy bomba jó játék.

A név a minőség garanciája, ezt úgy tudjuk, és a Namco meglátásom szerint elég nagy név. Számos játékerő klasszikus köszönhetünk nekik és az új generációs programoknak is otthon vannak, ennek a Ridge Racer sorozat legújabb tagja, a Rage Racer az ékes bizonyítéka. A program alapjaiban

A RR irányítása szerintem fantasztikus. Igaz, hogy átlítólag "meg kell szokni", de bevalom, ez az első olyan autós program, amelyben sikerült hibátlan (koccanás nélküli) köröket futnom. A kritikus kanyarokba mindenki vérmérséklete szerint eshet be – lehet "keresztben" csúsztatni, "gázal-fékeznél", és klasszikus módon fékezve majd gázt adva úvatosan kanyarodni (az utóbbi persze nem a gúyelem záloga). További szint visz a játéka, ha manuális váltót választunk, habár ez elég embert próbáló feladat.

Vári Zoli kollégám szerint a RR legnagyobb hibája, hogy a kocsik természetellenesen viselkednek útközéskor, ezért a játék nem elég élhető – igaz, igaz, de meglátásom szerint pont ez a lényeg. Sok játék van ugyanis, amelyben ha fal-

sítsa a pályát, minél figyelmevesben előzön, stb. A RR egyúttal a sportos, de kulturált vezetést is oktatja, ami szerintem elég pozitív dolog.

A játékból mindig 3 pályát kell teljesíteni, akkor egy osztállyal feljebb lépünk. Értelemeszerűen a jobb helyezések több pénzt jelent és egy pályán akármennyiszor indulhatunk (a folytatási lehetőségeink akkor fogynak, ha nem sikerül 1.-2.-3.-nak beérkezni, vagy letelik az időnk). Így egyre komolyabb ellenfelekkel kerülünk szembe és egyre több kocsit vásárolhatunk. Ezekből tíz különböző van, plusz három rejtett: szupergép, melyeket a helyezésekkel nyert pénzből még tovább tuningolhatunk. A harmadik osztályba lépéskor megjelenik egy negyedik pálya, az "Extreme Oval", ahol egyszerűen csak



mindig jók vagyunk egy bronz éremre. Ha ennél rosszabb helyezést teljesítünk, nem léphetünk magasabb osztályba.

A típusok jellemzőinek hiányosságai a TUNE UP opcióval erősíthetők, ez persze egyre többre ke-

VASÁRNAPI AUTÓSOK RAGE RACER

nem változott a nagy elődhez képest, viszont annak összes diühitő hibáját nélkülözi, így meglehetősen jóra sikeredett.

A RR legfontosabb előnye a gyorsasága, amit azzal sikerült elérni, hogy kifejezetten a PlayStationra készült, sem Saturn, sem Nintendo 64 verzió nem lesz belőle. A versenyek 4 különböző pályán folynak, melyek most is egy nagy pályakomplexumot jelentenek, de ezúttal így vannak a pályársa-

ról. Némely kocsi kizárólag manuális váltóval működtethető, ezt a vásárláskor sárga MT jel mutatja.

A grafikáról tényleg nem akarok túl sokat írni, hiszen szerintem egészen különleges, változatos és gyönyörű (a képek magukért beszélnek).

A zenék állati technos beütésűek, habár egy idő után inkább kikapcsoltam őket. Nagyon tetszett, hogy

vannak olyan hanghatások (súrlódások, gumicsikorgás) melyeket csak bizonyos extrém helyzetekben hallhatunk. A program még azt is figyeli, hogy milyen stílusban vezetünk, és ezt néha aktívan kommentálja is egy-egy dicséző mondat.

A programnak eddigi tetszjeim alapján mindössze egy hibája van: a különböző autók és tuningolások túl sokba kerülnek. Ha minden érdekesebb gépet meg akarunk venni, egy-egy jól tétető és könnyebben megnyerhető pályát akár az unalomig is meg kell ismételnél és így gyarapítani pénzcséknél. Ez persze azért van, mert így a Rage Racer garantáltan hosszú ideig lekötí a játékost.

Martin



letek kialakítva, hogy mind a négy helyszínen teljesen eltérő irányba vezet – csak a rajt és a cél közös, a többi útvonal teljesen más-más stílusú (San Francisco, Európa, mediterrán). Sőt, nemcsak, hogy "külsőleg" eltérő, de teljesen más vezetési formát és esetenként autót is kíván.



A grafika részletességére és minőségére nem lehet panasz

A város után időtől szintől az a vidéki pályarészt

Lám, egy kis öneklám: jön a Time Crisis a Namcotól

TIME LIMIT 8'33"

TIME LIMIT 8'05"

TIME LIMIT 8'26"

TIME LIMIT 8'05"

TIME LIMIT 8'05"

TIME LIMIT 8'05"

TIME LIMIT 8'05"

TIME LIMIT 8'05"

nak vagy vetélytársnak útközéskor, arébb pattanunk ugyan, de a kocsi jelentősen nem lassul le. Ennek eredményeképpen az akció bárgyú száguldasból és dozsmezésből áll. A másik eset, amikor az autó szaltóva felborul – hát ne haragudjon a világ, de a kocsik azért nem szoktak csak úgy repkedni a levegőben (ugye Vári Zoli, Daytona USA). Ja, a lényeg: ha az életben egy autó MÁR MEGCSÚSZOTT

a kanyarban, akkor fékezéssel vagy gázadással és kormányzással valószinű, hogy vissza lehet hozni – de a legtöbb mások által élethűnek mondott programban (pl. Sega Rally) fától-falig koccog az ember, mire észhez tér a kocsi. Nos itt a RR-ben a megcsúszott autót igen is vissza lehet hozni, útközéskor a kocsi arébb pattanunk, de a mi gépünk egy esetet kivéve MINDIG jelentősen lelassul (az az egy eset olyankor van, amikor minket kapnak telibe hátulról, olyankor még lendületet is kapunk; ezt érdemes a kanyarokban az üldözök ellen fordítani). A játékos ösztönözve van tehát arra, hogy csattanás nélkül, hibátlan vezetéssel telje-

körbe-körbe kell menni, persze a lehető leggyorsabban, ide már meg kell venni a legjobb autót.

Minden kocsinak 3 jellemzője van:

ACCELERATION-Gyorsulás

MAX SPEED-Csúcssebesség

HANDLING-Kezelhetőség

A 13 kocsi négy típusra osztható, melyek a következőképpen alakulnak:

GNADÉ-Általános jellemzőkkel bíró gépek, kb. egyforma jellemzőkkel.



LIZARD-A legjobban gyorsuló kocsi.

AGE-Nagyon jól irányítható autók.

ASSLUTO-Szuper végsebességű gépek.

Minden osztályváltásnál egy díjat kapunk, amely a következőképpen alakul (ez befolyásolja a rejtett autók megjelenésének lehetőségét):

Három első hely megszerzésével az aktuális osztályt aranyéremmel fejezzük be; két első és egy második hely az ezüstérem ára; de ha egy harmadik vagy két második helyünk van, akkor még

rage racer **Kiadja: Namco**

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONA**

PLAYSTATION

✓ Szupergyors • baró háttérrel
X Túl drágák a kocsik

89%

Noha a pókok igen hasznos háziállatok – elvégre megszabadítani bennünket a szobánkban garázdálkodó szünyögtől – mégis ha a lakásunkba tévednek, általában mindig valamelyik naplapon címoldalán végzik szétkenődve. A Boss Game Studios legújabb platformjátéka, a Spider az efféle előítéletek leküzdésében próbál a segítségünkre lenni, megismerhetjük a világot egy ilyen nyolclábú szemszögéből nézve.

Az ügyes pók néha csobveszkedésre kényszerül



A történet egy kutatóról, Dr. Michael Kelly-ről szól, aki már épp a siker küszöbén áll a nanotechnológia terén végzett legújabb kísérleteivel: majdnem teljes mértékben sikerül kontrollálnia egy microchippekkel implantált cyberpók mozgását, már csak a gondolatok hibamentes átvitelével akadnak problémák. A kísérletek során azonban felfigyel egy hatalomra éhes mammutcég, a MicroTech is, s egy megfigyelőt küldenek emberünk laboratóriumba. Hősünk nem is sejti, hogy valójában egy kémét küldtek a nyakára, és így azt sem, hogy hármennyire is próbálja leplezni a sikerét, a MicroTech értesül az elért eredményeiről. A doktor tökéletesíti a pók robotlábainak csatlakozásait, s már éppen a kísérlet utolsó fázisában tart, amikor hirtelen bérnyílások törnek rá. A golyózárpor a boss felszerelése mellett emberünket

helyszínén bizonyos mennyiségű microchipet találhatunk, ezek jelentik a kijáratokat. A térkép jobb felső sarkában látható, hogy mennyi microchip kell az adott szint teljesítéséhez, és hogy ebből mennyi van már meg. Alul olvasható az aktuális helyszín neve, mellette pedig a szinten talált CD darabok kijelzője kapott helyet. A szinteken 3 CD darab van szétszórva, ha ezek mindegyikét megtaláljuk, a térképen egy rejtett pálya jelenik meg. Az aktuális szint neve mögött piros pontok jelölik, hogy hány microchip található ott. Ezek közül a kékre változott pontok a már megtalált chipet mutatják. Mint az ennyiből már sejthető, a pályák több helyen elágaznak: egyes chipet könnyen, másokat meg roppant nehezen, csak tucatnyi részélyt leküzdése után lehet megtalálni.

A "gyakorlott" PlayStation-tulajdonosoknak a játékmenet valószínűleg a Pande-

csüing, az ugrás gombjára egy vékony selyemszálat fog a falhoz tapasztni. Néhány centit így leereszkedhetünk, majd ebben az állapotban akár hintázhathatunk is. Ez azért fontos mozdulat, mert sok fegyver vagy bonus csak ezzel a módszerrel érhető el.

A már említett bonusokon kívül utunk során ideiglenes pajzsot és fegyvereket is találhatunk. Pókunk első és hátsó lábaira összesen négy fegyvert szerelhetünk fel. (Az R1 és L1 gombokkal válogathatunk közülük.)

Támadó fegyverek – az előlábakon:
Célkövetés rakéta: Ha ki van választva, a legközelebbi ellenfelet veszi cél-

gasfejtszűségű villámot bocsáthatunk valamennyi közelben lévő ellenfélre. Némelyik ellenfélnél előfordul, hogy egy rázás nem elég.

Védőkező fegyverek – a hátsó lábakon:
Bomba: Teljes posztítás. A közelben tar-

tózkodó összes ellenfél elpusztul.

Ákna: Le-rakva egy adott pontra az ellenfélrel való érintkezéskor robban. Mechanikus Ákna:

Ugyanaz mint a sima ákna, csak mozog is.

Ahogy haladunk előre a szinteken, a történet úgy folytatódik tovább, az eseményeket pedig ugyanolyan animációkból követhetjük nyomon, mint amilyen az introban is láttunk. Grafikailag tehát a program minden szempontból kellemző. Rémeink ötlet, hogy meghalás esetén sem kell a játékot letelelni kezdenünk, s hogy állást menteni nem csak a memóriakártyára lehet, hanem a pályák kódjait bármikor kiirathatjuk. (A load opcióra állva a jobbra/balra irányú választástunk a két módszer közül.) Ha tehát nem idegesít a kissé lassú (főként a Pandemoniumhoz képest lassú) játékmenet, bizonyosan jól fogsz szórakozni a Spiderrel.

HŐKUSZ PÓKUSZ

Mivel hősünk nem vízpók, a közlekedés a rükkön történik

Chemotax helyett alkalmasint megteszi a lángszóró is



is eltalálja, aki a sérülését ezután eszméletlenül rogy össze. Zuhantában belekapaszkodik az egyik eszközbe, amitől nem várt esemény következik be...

A játék célja, hogy pókunkkal kövessük a MicroTech bérnyílásait, s visszajuttassuk hősünk tudatát a valódi testébe. Amint elindítjuk a játékot, a program térképét látjuk, rajta a játék szintjeivel. Ezek közül kezdetben a laboratórium első helyszíne választható. A szinteket sorban kell teljesítenünk, de a már felderített pályákra is bármikor visszazérezhetünk. Ez a későbbiekben még igen fontos lehet, hiszen visszatérve a már ismert pályákra könnyedén begyűjthetünk fegyvereket. Minden egyes

monument idezi fel. A 3D-s pályákon valójában 2D-s síkban zajlik az akció, ugrabugrálni kell, és megmarni vagy kilőni az ellenséges rovarokat és patkányokat. A főellenségek megoldása szintén ismerős: kör alakú pályákra kerülünk, s ezeknek a közepéről támad ránk az adott gép vagy szörny. Ezt persze mindegyik más-más technikával teszi, nekünk tehát a gyenge pontjuk kipuhatólása lesz a feladatunk. Tapasztalataim szerint ez mondjuk nem túl nehéz feladat, lévén hogy legtöbbször csak ki kell kerülnünk a csapásaikat, majd gyorsan meg kell maruunk őket. Új-

donságnak mondhatók viszont azok a mozdulatok, amiket csakis a pókok tudnak végrehajtani. Mint ahogy a valódi pókok is felkúsznak a fürdőkád lefolyócsövén, úgy hősünk is képes falakra mászni. Ehhez mindössze a megfelelő helyen a megfelelő irányt kell nyomnunk. Ha pókunk már a plafonon

ba, amin ekkor egy keret fog megjelenni. Egy rakéta felvétele három lövésre elegendő.

Lángszóró: Ha nem megy a pusztá izelt lábainkkal, próbáljuk a lángszórával. A legyekről kezdve a patkányokig mindent megpörkölt, csak hamar kifogy az üzemanyag.

Gáztámadás: Mérgező zöld gázt bocsáthatunk vele az ellenfélre, ami azonban csak közelről hatásos, és még így is sokszor nagyobb adagra van szükség. Mint a lángszórónál, ebből is idővel kifogy az üzemanyag.

Bumeráng: Őda és vissza is nagy sérülést okozhat az ellenfélnek, s minthogy nem fogy el, az egyik leghatásosabb fegyver. Elektromos sugár: Ezzel a fegyverrel ma-

Nyolc lába van, mégis megbelik – különösen a futaszalonon



spider

Kiadja:
BMG

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

PLAYSTATION

✓ Eredeti ötlet s könnyű irányítás
x Kicsit lassú a játékmenet

75%
Egyik leghatásosabb fegyver.
Elektromos sugár: Ezzel a fegyverrel ma-

Talán közületek is sokan emlékeznek a 'Navigátor Repülése' című, nem épp mai keletű filmre, mely röviden arról szólt, hogy intelligens, földönkívüli lények a Földről kerestek vadászpilótát az űrhajójukba. A most ismertetésre kerülő Darklight sztorija gyanúsan hasonló, s ezt csak azért bocsátom előre, mert a játék introja amúgy elég meglepő lehet. Mit keresnek egy űrhajós játékban F18-as vadászgépek? – vetődik fel a kérdés. A válasz a háttértörténetben rejlik.



A hipertörbe a teleportgyűrűkön keresztül léphetünk át

MÁR MEGINT AZ IDEGENEK...

A galaxisban háború dúl az Ővon és a Repton birodalmak között, a végső, ún. Nagy Háború. (Vannak, akik még emlékeznek az "Ez a harc lesz a végső" kezdetű strófára...) A két fél közül a Reptonok állnak vesztesre. Noha a hadviselés már teljesen elgépiesedett, még mindig nem sikerült teljesen kiszorítani az élő teremtmények intuitív logikáját, a háború kimenetele még mindig az ő döntése" től függ. A Repton vadászpilóták viszont egyre fogynak, pótlásuk pedig már nem megoldható.

A Reptonok, hogy fordítsanak a helyzetükön, valami merőben

A vezetőnyalábbal a gyűrűbe navigálni nem is olyan egyszerű



újra állnak elő: idegen lényeket rabolnak el a civilizálatlan planétákról, olyan bolygókról, ahol a háborúk mindennaposak voltak, s amiknek a lakói ezúttal a háborús tapasztalatokban sokkal gazdagabbak a fejlettebb fajknál.

A Földről természetesen ezt követően egymás után kezdenek eltűnni emberek. A Nagy Háborúba viszik és genetikailag megváltoztatják őket, aminek következtében szinte egybeforrnak az idegenek harci gépeivel. Vannak azonban, akik beválnak.

Itt jössz Te, Kedves Játékos a képbe: az egyik pillanatban még néhány orosz harcigéppel hadakozol, a másikban meg már valami idegen hajó fedélze-

tén találod magad. Megváltoztatták a genetikai felépítésedet: a lábad szinte egybenőtt a hajó testével, a kezeid helyén pedig valami csápokot látsz. Most már a Repton flotta egyik pilótája vagy, Te vagy az ő titkos fegyverük. A Föld legjobbjá voltál, s most már az ő legjobbjuk vagy. A hazatérésre csak egyetlen esélyed van: ha sikerül győzedelmeskedni az Ővon erők felett...

A LÁTVÁNY

Ez volt a történet, most lássuk magát a játékot. Az első benyomásunk valószínűleg egy elismerő csettintés lesz, mivel a látvány bizony káprázatos. Az űrben játszódó programoknak van egy – a készítőik szempontjából fel-



Darklighton: minden egyes űrhajó és űrbázis gyönyörűen be van borítva textúrákkal, s az összes tárgy az aktuális fényforráshoz igazodva valós időben van beárnyékolva. A fényhatások egészen kiválóak: a csillagok és szupernovák fényének megtörésén, az ún. "teleobjektív" effektuson kívül még a különböző lézerlövedékeknek is eltérő fényhatásuk van. Ha a lövedékek becsapódnak egy hajóba, bevilágítják az objektum felszínét. Aztán belépünk a hipertörbe, mire úgy érezhetjük, mintha a '2001: Űrodüsszeia' végén látott fantáziavilágban száguldanánk keresztül, mindenféle fények cikáznak körülöttünk.

A robbanásokkal szintén nincs hiba: nem csak holmi pukkanásokat láthatunk, hanem minden ki-

"ÖRÖK SÖTÉTSÉG FÉNY"

darklight

C O N F L I C T

tétlenül – nagy előnye: mivel az űr nem más, mint a nagy semmi, jórómán semmilyen tereptárgy nem szükségeltetik. Ha pedig nincsenek tereptárgyak,

akkor ugyebár a számítógép teljes kapacitását a lényeknek, az akcióknak szentelhetik. Nos, ez meg is látszik a

Közledek a bázishoz, már csak egy trappás dokkolásra van szükség



lőtt hajó elemi darabjaira esik szét, sőt, ha nem vigyázunk, még a bázisunk is könnyen hasonlóképpen járhat. Ha közel vagyunk egy robbanáshoz, a detonáció megdobja, vagy legalábbis megremegteti a hajónkat, s ilyenkor még a zaja is jobban sérti a fülünket. Ha még azt is hozzátesszük, hogy ráadásul a program sebességével, és az objektumok mozgásával sincs semmi probléma, akkor talán nem túlzás a megállapítás, miszerint egy sima Pentium számítógéppel – mindentéle gyorsítókártya nélkül –

minden Csillagok Háborúja minőségűt kapunk, valós időben generálva.

A TENNIVALÓK ÉS A KEZELÉS

A játék műfajilag valahol a Darkening és a Tie Fighter között helyezhető el, csak az

előbbihez képest a stratégiai rész, az

utóbbihoz viszonyítva pedig az izgalmas játékmenet hiányzik. A játék talán legnagyobb hiányossága, hogy nincsenek átvezető jelenetek, így még ha van is némi szöveges körítés, a program csak monoton egymás után következő küldetésekből áll. Igaz, küldetésekből van bőven: csak a kaland módon (Adventure) belül 50 missziót kell teljesíteniünk, amelyek mindegyike több részfeladatból áll. Az akció nehézségét viszont mintha egy kicsit eltúlozták volna, például a program csak a teljesített küldetések után ment állást. El lehet tehát képzelni a kedves játékos idegállapotát, amikor mondjuk egy kimerítő csata után egy ügyetlen dokkolás miatt robban fel, s kezdheti az egészet előlről. Ha azonban sikeresek vagyunk, azt a program megjegyzi, s később a "Continue Adventure" opcióval tölthetjük vissza. A Főmenü egy játékos módján belül még két másik lehetőség közül választhatunk. Az egyik az Arcade mód, amivel rögtön a sűrűjébe csap-

hatunk, s öt helyszínen kell minél több ideig élni kihúznunk. Ezt azután a gép pontozza, akár csak a játéktér-ekben. A másik, a Select Mission csak akkor aktív, ha már megcsináltunk néhány küldetést a kaland mód-ban, ezzel ugyanis újrajátszhatjuk őket. A játék hálóza-ton keresztül is játsz-

ESKEDJÉK NEKI! "

meg, csak arra kell vigyázni, nehogy a gyűrűnek menjünk. Ezek előre beprogramozott dimenzió kapuknak felelnek meg, amelyek az egyes helyszínek közötti térugrást oldják meg. A hipertérben majd részecskék (sárga pontok) és antirészecskék (kék pontok) száguldanak velünk szemben, ezekbe beleütközve növelhetjük illetve csökkenthetjük a hajónk energiaállapotát.

Az űrben való tájékozódást az idegenek roppant egyszerű módon oldották meg: az összes lényeges objektum helyzetét 3 dimenzióban mozgó, színes nyílak mutatják. A zöld jelöli a célobjektumokat, mint például a teleportokat, a sárga a legközelebbi ellen-séges hajót, a lila pedig a legközelebbi szövetséges hajót.

Ha az adott tárgy a látóhatáron belülré kerül, a nyílaktól még egy-egy összekötő vonal is mutatja, hogy melyik a célpont. A befogott célpontok mellett fokbeosztáson látható a távolságuk. A lényeg tehát annyi, hogy kövessük a nyílakat, majd ha észrevettük az ellenfelet, tüzeljünk.

A teleportot egy bilincs zárta le, de már megoldottam a problémát



A tüzeléshez a Space-t használhatjuk, amire az elsődleges fegyver jön működésbe, vagy az Alt-ot, amivel a másodlagos. Egy-egy űrhajóhoz egy állandó másodlagos fegyver, és több – a hajó típusától függő – elsődleges fegyver tartozik. Az elsődleges fegyverek között az

Ezért nem fognak a bázison megdicsérni... De hát milyen bázisról is beszélünk?



Enterral lehet válogatni. Ha a Space-t nem csak leütjük, hanem folyamatosan nyomva tartjuk, az űrhajó energiapajzsát kapcsolhatjuk be: ilyenkor magától értetődően az elsődleges fegyvert nem használhatjuk. A bekapcsolt pajzs megvédi a hajót a sérülésektől, de ugyanakkor sajnos sok energiát is igényel, ezért nem lehet sokáig használni. A hajó

ÉRTÉKELÉS

A Darklight Conflict értékelésénél ismét csak ak mondhatjuk el, mint amit mostanában sajnos egyre több játéknál: a külcsein ugyan nagyon szép, de ez még nem elég. A látvány tényleg fantasztikus, a futurisztikus techno ze-

Az ellenfelek kidolgozása és a beágyazása egyedülálló



energiakészletét a hajó állapotától balra lévő két kijelző mutatja. Ahány-szor a felső csík elfogy, az alsó, a főkijelző is csökken eggyel. Ha nincs bekapcsolva a pajzs, az egyes lövedékek kisebb – hamar gyógyuló – sérüléseket okoznak, de a sorozatos találatok, vagy a komolyabb rakéták javíthatatlan rongálódásokat eredményezhetnek.

A játékban majdnem egy lucatnyi fegyverrel kell megismerkednünk, továbbá némelyik küldetésben még álcázó berendezést vagy vonónyalábot is használni fogunk. Ezek használatát átvehetjük a kaland mód kezdetén, ugyanis mindegyik eszközhöz tartozik egy-egy gyakorló küldetés – magyarul addig nem foghatunk éles küldetésbe, amíg az összes eszköz használatával meg nem ismerkedtünk.

nék remek atmoszférát biztosítanak, de ez mit sem ér, ha a játékmenet ellasszik. A csak szöveges eligazításoknak köszönhetően mindössze egymás után jönnek a küldetések, nem érezzük úgy, hogy már elértünk valamit. Ráadásul a részfeladatok egy idő után gyakran ismétlődnek (például nem túl izgalmas, amikor a csatateret állandóan elő kell készíteni egy kis meteorirtással). Tévedés azért ne essék: a program mindezek ellenére egy jó játék, de egy kicsit nagyobb időráfordítással nyugodtan lehetett volna kitérni is. Lesz PlayStation és Saturn-változat is.

V.Z.

hátó, ez esetben a Multiplayer Game-et választassuk.

Az űrhajót a kurzorgombokkal irányíthatjuk. Ha a Ctrl-t is nyomjuk hozzájuk, a hajót jobbra vagy balra átforgathatjuk, a le-fel irányokkal pedig lassíthatjuk, illetve gyorsíthatjuk. A toléroó finomabb szabályozására azonban jobb, ha számbillentyűket használjuk 1-től a 9-ig, illetve a 0-ig. Ha a kaland üzemmódban indulunk, az első dolog, amivel találkozunk, a Portálgűrű lesz. A Portálokat teljesen mindegy, hogy melyik irányból közelítjük



darklight conflict

Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

PGO, 16MBI RAM, 4xCD, SVGA.

✓ Előreprogramozott fény és árnyékhatások
• a témához passzoló techno zene
X Monoton játékmenet / átvezető jelenetek hiánya

80%

KILLER INSTINCT

Ötletek jönnek, ötletek mennek, de a videojátékok világában mégis mindig az autósversenyek és a verekedős játékok lesznek a legnépszerűbbek. A sebesség és a bunyó az a két dolog, amiből a közönségnek sosem elég, s ennek illusztrálására elég annyi, ha bekukkantunk bármelyik játékkerembe. Bizony ritkán fordul elő, hogy a Killer Instinct vagy a Killer Instinct 2 automatája csak úgy magában demózátna: mindig van mellette valaki, aki dobálja befelé a zsetonokat. A Nintendo a 64 bites gépek népszerűsítésére tehát keresve sem találhatott volna megfelelőbb címet a Killer Instinctnél – egyszerűen kizárt, hogy a program sikertelen legyen. Egyrészt már maga a cím is eladja, másrészt meg nincs is más vetélytársa ezen a platformon.



Sabrowell rendezes aláfűtött Kimnek

Mielőtt azonban rátérnénk a részletek ismertetésére – gondolva azokra is, akik nem olyan járatosak a játékkeremben – néhány mondatban eszetelém, miről is van szó. A Killer Instinct annak idején az első 64 bites verekedős automata volt: csodálatosan kidolgozott, előre letárolt animációjú 2D karakterek küzdöttek a szinten elképesztő grafikai 3D helyszíneken. A fantasztikus grafika annak idején az automata összes vetélytársát lemosta a színről, noha a mostani gépek manapság már ugyanilyen minőségű figurákat real time-ban mozgatnak (lásd Virtua Fighter 3). A Killer Instinct viszont nemcsak a grafikájával hűdített, hanem újszerű játékmotívumokkal is. A combok (vagyis az egymásba láncolt, szinte védhetetlen ütések) minden más addigi játéknál nagyobb szerepet kaptak, gyakorlatilag csak azok tudták végigvinni a játékokat, akik már kívülről fűjték a kedvenc karakterükhöz tartozó ütőkombinációkat. Hogy ez a játékmotívum jó vagy rossz, azt ki-ki döntse el maga, bár a bedobott huszasok mennyiségéből ítélve a közönség úgy érzen már döntött. Aki kint volt legutóbb a Com-

puter Karácsonyon, az a standunkon már akkor is szemügyre vehette a N64-es Killer Instinct Gold-ot, ennek az oka egyszerű: az amerikaiak – ahogy a géphez is – a játékhoz is már korábban hozzájuthattak. Az európai verzió sajnos csak ennyi késéssel érkezett meg.

Na de sáránkozás helyett inkább lássuk, mi történt a legutóbbi Killer Instinct verseny óta. Miután a félelmetes hadúr, Eyedott legyőzték, a Limbo dimenzió megnyílt, hogy visszafogadja a nagy harc

suk, mi történt a legutóbbi Killer Instinct verseny óta. Miután a félelmetes hadúr, Eyedott legyőzték, a Limbo dimenzió megnyílt, hogy visszafogadja a nagy harc

lelkét. Igen ám, csak hogy ez lehetőséget biztosított a másik ősi hadúr, Gargosnak, hogy kitörjön és megszökjön. Az Ultratech kutatói mindent elkövettek, hogy Gargost visszajuttassák oda, ahonnan jött, de az időmanipuláló berendezésük meghibásodása folytán csak azt érték el, hogy Gargos az Ultratech épületével és a környező várossal együtt egy idő-örvénybe került. Szerencsére a városban pont ekkor került megrendezésre a Killer Instinct verseny, így a várossal együtt az összegyűlt harcosokat is magába szippantotta a múlt.

A versenyzőknek vagy le kell győzniük Gargost vagy lemondhatnak a jövőről, ahova esetleg visszatérhetnének.

A történet mint látható, ezúttal is egy misztikus maszlag, a szereplők életrajzával most inkább nem is fászsztalak titeket. Elég annyi, hogy Cinder, Riptor és Chief Thunder kivételével mindenki itt van az első részből, s három új karaktert is köszönhetünk. A közönség igényeinek megfelelően ezek közül kettő nőnemű: az egyik (Kim Wu) leginkább Janet Jacksonra emlékezteti az embert, valamint itt van Maya, az amazon, aki az öltözékével már bizonyára első ránézésre kivívja magának az erősebbik nem tetszését. A harmadik új harcost Tusknak hívják, aki egy bugyuta barbár. Tipikus "semmilyen" karakter, nem igazán értem, miért volt rá szükség. Na mind egy, a szereplők választékánál ugyanis érdekesebb, hogy mivel bővült a játékmotívumok választéka.

A játéknak ezúttal nem kevesebb, mint hét módon foghatunk neki. Az Arcade mód megegyezik azal, amit a játékkeremben megszokhattunk, vagyis sorban le kell küzdenünk az ellenfeleinket, egészen a fölenségig, Gargosig. A szabályokat azt hiszem nem kell magyarázni: két menetből állnak a meccsek, aki ezután állva marad, az a nyertes. A játékkerembe képest csupán annyi az eltérés, hogy itt nem kell a zsetont dobálni, a continue opció pedig végteleen, tehát annyiszor próbálkozhatunk újra, amennyiszor nem szegyejlük.



Szegény Maya, már minden baja...

GYIKOS HAVCIHATBAN

TINCT GOLD



Gladius kissé szétszúrta egyéniségét, de most épp megcsípte Spinalt

A **Team** opcióval csapatokat alakíthatunk minimum 2 és maximum 11 főből. Amint az egyik harcos kiesik, a helyébe lép a következő csapattárs. A vesztes az, akinek előbb fogynak el az emberei. Az ellenfél csapatát akár egy másik játékos, akár a gép is irányíthatja.

A **Team Elimination** az egyik legeredetibb és legelméletesebb újítás. Ez szintén egy csapat üzemmódnak felel meg, csak hogy itt kizárólag kivégzésekkel lehet az ellenfél embereitől megszabadulni, vagyis egyszerűen ki kell irtani az ellenfél csapatát. Amíg ezt nem tesszük meg, addig a csapattársak újra és újra a ringbe lépnek.

A **Tournament** mód ugyebár a bajnokságnak felel meg, és nagyon hasonló az Arcade módozathoz. A legfőbb különbség az, hogy az eredményünket a gép nyilvántartja és el is menti, sőt ha akarjuk, az adatainkat a controller memóriakártyájába is kimásolhatjuk.

A **Practice**, azaz a gyakorlás remek lehetőség azok számára, akik még csak most ismerkednek a játékkal, vagy egyáltalán a stílussal. Itt ugyanis a Z gombot lenyomva – a Tek-



Vorfaggyzó párvindal várható, de én kettőszó tippeltem

ken 2 mintájára – egy menüt hívhatunk be, amelyben fel van sorolva az adott karakter összes speciális mozdulata. Az éppen gyakorolni kívánt mozdulatot a gép felülről írja ki, azt pedig alul láthatjuk, hogy ezt mennyire sikerül lemásolnunk, azaz minden lenyomott gomb szimbóluma kirajzolódik.

A **Training** már egy bonyolultabb gyakorlás, itt eleinte gyakorlóbábut, majd rendes ellenfeleket kell

demonstrálnunk az ütéseket. A gép játsza a mester szerepét, vagyis ő adja az utasításokat, sőt a karakterünk tükörképével be is mutatja a mozdulatokat, amiket nekünk "csak" le kell másolnunk. Ahogy haladunk a gyakorlásban, egyre nehezebb és összetettebb feladatokat kapunk. Az első feladatkörbe a speciális mozdulatok tartoznak, aztán jönnek a duplázott ütések és a teljes combók, majd begyakorolhatjuk a különböző támadások elleni hátról mozdulatokat, végül megismerkedhetünk a combó breakekkel is. Ez utóbbiak – ha valaki nem tudná – a combók megtörésére szolgáló mozdulatokat jelentik.

A **Focused Training** ugyanaz mint a Training, csak itt már mi adhatjuk meg, hogy az egyes feladatkörök közül melyiket akarjuk gyakorolni.

Mivel a combók és a speciális mozdulatok le-



Mielőtt kamoly csatába bonyolodnánk, nem árt egy kis edzés

közlésére most ezen a két oldalon nincs mód, inkább nézzünk néhány hasznos és kevésbé hasznos cheatet.

Az **összes rejtett opció előhívása:**

Ha bevisszük a következő cheatet, a level options menük behívásához nem kell a játékokat egyszer sem végigjátszanunk. Várjuk meg, amíg a demónál bejön az egyik karaktert bemutató képernyő, majd írjuk be: Z, B, A, L, A, Z. Ha jól csináltuk, egy "Perfect" beszólást kell hallanunk.

Gargos kiválasztása: Amikor a demónál az egyik karaktert bemutató képernyő bejön, írjuk be: Z, A, R, Z, A, B. Ekkor Gargos kacsáját fogjuk hallani, s innen ő is a kompanya díszes tagja lesz.

A **harcosok teljes színváltásztéka:** A szereplők fehér vagy arany öltözéki illetve árnyék változatait kapcsolhatjuk be, szintén a karakterek valamelyikét bemutató egyik képernyőn – beadjuk a következőket: Z, B, A, Z, A, L. Ha jól csináltuk, egy "Welcome" üdvözlést kell hallanunk.

Véletlenszerű karakterválasztás: Amikor karaktert választunk, nyomjuk felfelé az irányítót, és így nyomjuk le a Startot.

A **végző stábilista megtekintése:** A játékok végigszenvedése nélkül tekinthetjük meg a stábilistát (és hallgathatjuk meg a búcsúzenét), ha az egyik karaktert bemutató képernyőn a következő kódot visszük be: Z, L, A, Z, A, R. **Játék az Égi Pályán:** Ahogy már megszokhattuk, most is van egy Sky Stage pálya, ami nemcsak szépen néz

ki, hanem könnyű rajta végezni az ellenféllel is: egyszerűen csak a mélybe kell taszítani. A Sky Stage csak kétjátékos módnál érhető el, méghozzá úgy, hogy a karakterválasztásnál mindkét játékos Le+Középes Rügást nyom.

Ennyit mára a Killer Instinct cheatekről, befejezésül pedig jöjjön egy rövid értékelés. Ha másképp nem is, de grafikailag a játék biztos, hogy a jelenlegi legmagasabb színvonalú konzolos bunyós anyag. A teljes 3D-s pályák között találhatunk egy kisebb utcai részt,

dzsungelt, vagy épp egy ókori gályát, rajtuk minden a legnagyobb részletességgel van kidolgozva. Tű Combo utcájában például még a szemeteskukákat is felborogathatjuk, de a többi pályán is mindenhol akad egy-két összetérhető dolog. Bár a szereplők valójában csak 2D-s sprite-ok, a grafikájuk szerencsére nem üt el túlságosan a háttérrel. Egyedül az animáció tűnhet egy kissé rüngatózósnak, de ez igazából inkább a játékmenetnek köszönhető. A hangeffektek teljesen játéktérmi minőségűek, a zene pedig – ahhoz képest, hogy kártyáról jön – eszméletlenül változatos és sokszínű. A stílus kedvelői biztosan elégedettek lehetnek az anyaggal, viszont akik még nem játszottak ilyen játékokkal, azoknak feltétlenül azt javaslom, hogy tegyenek még egy próbát a megvásárlás előtt.

V.Z.



A barbár kicsit meglepődött, amint Gargos a magasba röpített

killer instinct gold **Kiadja:** Nintendo

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONÁ

NINTENDO 64

✓ Tömény akció + remek háttérrel
/ A győzelem kizárólag a combókkal lehetséges + stratégia nem kell hozzá

87%

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy teljesen átlagos kisfiú. A teljesen átlagos kisfiú egy teljesen átlagos iskolába járt valahol az leten háta mögött, egy teljesen átlagos kanadai kisvárosban. Nem teljesen átlagos módon az összes szabad idejét a tévő előtt töltötte, különféle prima-szokt gyakorolva, amelyekkel a másnapifantás alatt dhaj-totta iskolatársait szórakoztatni. Midőn ez a hobbi a későbbiekben ehatalmasodott rajta, felszperedővén Torontóba költözött, ahol is komikusként aratott szóraványos sikereket holmi éjszakai kabarékban, mignem egy szép napon úgy döntött, hogy átvonul a napfényes Kalifornia, gondolván, hogy arrafelé esetleg jobban díjazják sajátos színű ingeit. Némi lebecolás után egy kövér bukszajú dollárpapa képeben rá is mosolygott a szerencse: a bűdös szivarból pőkével köztépkorú úriember ugyanis éppen egy sajátos mimikával rendelkező (és olcsó...) színész keresett készülő produkciójához, amelyben egy nem mindennapi eszköztök alkalmozó, kissé időtlen, ámde annál inkább állatrangjog detektívet kellett alakítania a tisztelt delikvensnek...

Ez a kis sztrüpos hollywoodi mesét tállaják a buvártapok 'Jim Carrey-sikertörténet' címmel, akit most főző szövele eha-

HOVA LETTEK A BÁLNÁK?

A játék Ace Irodájának aítaja előtt kezdődik, ahol talán nem okoz különösebb pír-huzamot vonni a bezárt ajtó és az ingzseben levő kulcs között. Bent kellemesen el-szórakoztathatjuk magunkat a végtelen mennyiségű szekrény, fiók, illetve egyéb berendezési tárgy vizsgálátával, amelyekben az állatvilág minden rendű és rangú képviselője megtalálható. Nemsokára bedörömböl az ajtón Schickadance, a morózus háziúr, aki nem szereti, ha bériói állatot (állatszerleget) tartanak a lakásában. Mielőtt kinyitnánk az ajtót, húzzuk le a plafonról a vetítőkészletet (bár ez mondjuk nem fontos), ami a viszonylagos lakatlanság érzetét kelti benne. Az asztal közepén álló lapto-pcon nemsokára a piros lámpa villog-pása jelzi, hogy zene-tünk van. Woodstock, poszthippi számlógép idomár cimboránk je-lenti, hogy az eszkimók roppant kétségbe van-nak esve százhúzó kuttyák eltűnése miatt. Sajnos a bűntény helyszíne a megfelelő közlekedési esz-köz hián pillanatnyilag nem megközelíthető, tehát először is szert kell tennünk rá. Pillanatokon belül a tenger mélyén találjuk magunkat, egy – a boldo-pult Nemo kapitányára megfélemlítésig hasonlító – tenger alatti közlekedésre szolgáló masinéria tár-saságában. Ace kicsit idegesen közli, hogy 5 nem a kértőlük rendjébe tartozik, tehát jösszünk vele a búvárnagy bejárati nyílásához. Most – némileg megiepő módon – egy ügyességi rész következik: a Duna je-lenlegi állapotára emlékeztető környezetben kell a kurzorbi-letűnyű segítségével előrűsznünk, kikerülni a különféle ox-i-génvesztéseget okozó vackokat, továbbá felvenni a búvá-raszok képeben jelentkező plusz oxigént. Lassítani nem

**Ez a ronda vőnember nem
rajong az állatokért**



gyünk, mert az első mozifilmszerében megformált alakja jelen kis cikkünk főhőse. Gondolom az állati nyomozó nem kell senkinek sem bemutatnom, tehát bemutatom Ace Ventu-rát, az állati nyomozót. Ezzel túl is estünk az ismerkedési hercehurcán, és rögtön rá is térhetünk arra, hogy senkit sem lehet meg különböztetni, hogy az annak idején 'Az év legokosabb komikus' díjat ényert gumiarúró versenyző is bevonult a számítógépes játékszórók közé. A játék mójtáját tekintve leginkább a Discworld 2/Larry 7 és időtlen társak által meghono-sított interaktív rajzfilmek aktuális trendjét követi: frenetikus animációk, szinkronizált szereplők, point&click játékművet. Ez a stílust részemről nagyon bírom – a fejlesztők már kevésbé, mert túl sok a hercehur-ca az animációkkal és a szinkronokkal. A 7th Level gérdőjének dicsőítésére legyen mondván, hogy nem a két filmből zavgyál-ták össze a játékot, hanem egy teljesen új sztorit fabrikáltak, aminek már épe ideje nekivágnunk.

Instalálásnál célszerű a futtt választani, hogy a masina játék közben kevesebbet töltőessen a CD-ről, valamint tovább hal-gathassuk a 'Pet Detective on the run...' kezdetű swinget, ami a Rózsásn Párduc Kompozitálnak legjobb napját idézte fel bennem. Az intró-ban főhőselünk épe alpinista tudományát gyakorolja, pe pillan-at az USA természeti állatának, a fehérhüllő réttásának a péld-műben: Jelen sást most éppen szagpny Spike, kedvenc maj-munkunk alakja, aki néhánny tollal elmaszkózza fűzők egy kies tércen, várva, hogy a gonosz állatkereskedő bácsik megpró-bálják elarabolni. Előző tendőrök, hogy ennek eljött egyéj és egy füst alatt megismerkedünk a kezeléssel. Ha a pointer láb (vagy nyíl), akkor totyoghatunk ha nagyító, megvizsgálhatjuk az adott tárgyat; ha szál, beszélhetünk; ha kéz, fel lehet venni a tárgyat. Ha hűsölnék cikkezőnk, akkor használhat cöljából előlrinthatjuk valamelyik tárgyat, ha a karórára, állást lehet totyogtímentani, illetve az arcade/lokalik részekhez kaphatunk segítséget. Menetése nincs különösebb szükség: egyszerű akad egy igen felhasználóbarát funkció, ami betöltés után rögtön onnan indítja a játékot, ahol utoljára abahagytuk; másrészt a játék teljesen lineáris és 'meghálni' nem lehet benne.

Amikor a kurzor aktív, végük elő Ace zsebéből a képletet, és 'használnuk' a sziklán. Kezdetét veszi a tulajdonképpeni Intro, amibez kommentár: talán nem szükséges – mindenesetre elő-reveteti a későbbi játék mélyen szántó szellemiségét.



megiepő módon – egy ügyességi rész következik: a Duna je-lenlegi állapotára emlékeztető környezetben kell a kurzorbi-letűnyű segítségével előrűsznünk, kikerülni a különféle ox-i-génvesztéseget okozó vackokat, továbbá felvenni a búvá-raszok képeben jelentkező plusz oxigént. Lassítani nem

**'Jacques, Jacques, teiJacques, piros
alma, halva rák...' Mag Armand is**



nyerő, mert elfogy a levegő – jó szórakozást kívánok, menet közben menteni nem ér, hátahá...

Ace sem rajong az arcade-effektusokért, mert a célhoz érve kijelenti, hogy ő többet a bűdös életbe' nem hajlandó ilyen szmőtyben úszkálni. Marad tehát a másik irány, ahol pillan-atokon belül fogylást éjt bennünket a személyzet két tagja, akik az orruka helyzetét csipesszel jelzik, hogy előgedeteneik je-lenlegi állatunkat.

A következő jelenetben már a hajótulajdonos, az 'enyhe' francia akcentussal beszélő Jacques Dumancques kapitánéu asztalánál lünk, aki egyszerűt enyhénos lökötty, másrésztül olyanod, mint a Nemo és a Custom... pardon: Cousteau ne-vűdök arok. (A továbbiakat az egyszerűség kedvéért szinkro-nizálám.) Eliegyedjünk szóba párszor a kapitány úrral, akitnek szolgáló nemsokára feltárják az ebédüket asztalra helyezett tengeri herkenyűket, különös tekintettel Armandra, a polpra. Őt esetleg mesterséges légzéssel megpróbálhatjuk visszahoz-ni az élők sorába – sajnos kevés sikerrel. Lassan véget is vet-hetünk a beszélgetésnek, és amikor a kapitány a plejleplej egyetemben eltűnik, távozzunk mi is. A folyosón végük ma-gunkhoz a padlón heverő villát, majd sétálunk tovább balra,

ACE VE

**Nemo kapitány szellem jótékony
hatással van a személyzetre**



ahol a villa segítségével be-törtethünk Mőszög Zsák ka-binjába.

Ódabent végük magunkhoz a faliszekrény alatt levő asztalról a térképet (Ace a második próbálko-zásra halgotat belőle egy egyszerűbb origami jítápot), majd lapozunk bele a mellette heverő naplóba. Ebből ki-derül, hogy Nemo kapitány kabinját Jacques mester érinténi-nél hagyta, továbbá némi la-pozgatás után megtaláljuk Volcania sematikus rajzát, az alábbi rejtélyes megjegyzéssel: hosszú-rövid-hosszú. A szekrényben némi pénzmag és egy kulcs várja, hogy magunkévá tegyük, odébb az asztal-ról pedig egy kagylót zsákmányolhatunk, amely szemléltetést nem üzemelt mobite-lefonként. A karkhai tárlóidalon újabb rej-telneként.

élyes felirat leledek: Azonosító – Nemo. Kulcszó: Jacques. A kapitány fogkékje és fogpora mőks dekoráció, az úron le-vő osztriga viszont nem: a 'dolok más dolgok áll gurinák'-alapelmek megtelefően a gyönyörűrgy az égy alá. Rángas-suk odébb a kapitányi fekhelyet, süllyeszük a zsebköny-ket odébb a gyönyört), majd a kagylót a fal íregőbe helyezve nyissuk ki Nemo kapitány kabinját. Ace rutinosan Spike-ot zavarja előre ('Ha nem jőnnél vissza öt percen belül, akkor várok tovább...'), de nemsokára kénytelen lesz ő is követni. Az ódon kabinban először is a szekrény vonja magunkra a fi-gyelmeket, benne Nemo kedvenc szerzőjével – abban pedig Spike-kal. Végük magunkhoz az uniformist, majd lépünk a

Állati! (meg



ENTURA



falliterképhez, ahol kibontakoztatjuk amatőr navigátori képességeinket. A lódtól kattintsunk a szögteret (Ace a körzővel beméri a koordinátákat), majd az 50-es szélességi és hosszúsági fokokat újabb kattintással jégrezzük be az asztalon heverő papír LONG és LAT rotavába (mind a kattiból). Végül zsebre a jégzetet, és vissza a folyósóra.

A kapitány kabinjával szemben levő lejáraton jutunk le a Nautilus alagsorába. A kulcsot fogjuk a platformon levő kulcsajukba, húzzuk meg a fogantyút, és ááá... minő szörnyűség! A medencében egy kicsiny bánya van fogva tartva. Ha párszor rákattintunk, kiúszik a medence széléhez, és bekapcsolhatjuk a hátán levő jeleddet. Itt más dolgot nincs, te-

kevered össze, négy mozdulatból memi fog) – a jobb alsó sarokban üres helyet, ahova passzient a kapitány kabinjából zsákmányolt térképdarab. Miután a térkép elkészült, használjuk rajta a Volcania koordinátáit tartalmazó papírt, ha jutsuk rá a földet, majd a pennával jelöljük be rajta az irányt. Menjünk az alsó részén levő sonarhoz, amelyen világít a Releace gomb, ha bekapcsoljuk a bébitárlást a jeleddel. A gomb megnyomásával a bánya elindul és a kurzorgombokkal úgy kell variálnunk, hogy mindig a sonar képernyőjének középső részén tartjuk (ha elvesztettük a gombbal hívjuk vissza). Ha jól csináljuk, a bánya egy idő után elkalauzolja minket Volcania szigetéhez. Lépjünk vissza a parancsnoki hidra, és a kapitány széké mögötti emelvényen található gomb segítségével húzzuk le a periszkópot. A sziget bejáratát egy nagy, randa polip őrzi, aminek a piros gombbal le kell adnunk a naplóban olvasott jelszót: hosszú-rövid-hosszú. A Nautilus beszáll a lagúnában fogva tartott bálnák közé.

Ha valakinek még nem lett volna elég az ügyességi részekből, most megint jön egy: a bálnák hátán végig kell ugrálni a szemben levő emelvényig. Talán mondani sem kell, hogy ha



Hopp! Egy gomb a liftesfüly helyett

hát vissza a folyósóra, és a létrán mászunk fel a parancsnoki hidra. Ha Jacques és díszes kompánija így pillant meg minket, akkor hamarosan egy alapos verés kis gazdái leszünk – tehát a létrán öltünk magunkra Nemo kapitány szerkőjtét. Ettől természetesen a frász tőri ki őket, és a kapitány bezárkózik a kabinjába, a személyzet pedig elinal felsikálni a bejárati részt (utóbbiakat egyébként az áruha újabb használatával végképp kiűzhetjük a hajóból). Ha valaki úgy gondolja, a bal oldali lépcsőn már most megpróbálhat távozni a kijáraton (hideg zuhanyként éri a felismerés, hogy ez nem megy). A térképre hajolva egy logikai feladvány elé kerülünk: a darabokat addig kell tologatni ide-oda, amíg egy összefüggő térkép nem alakul ki a Volcaniaról (ha nem

véletlenül eltárltad volna a következő bálnát, akkor annak biztos pont akkor kell lemerülnie vagy egy szög vízfelől tűnna... Ha némi káromkodás után sikeresen ájtunk, Ace ki tudja engedni a bálnákat és a jól végzett munka örömeivel térhet meg – bálnaháton – az irodájába.

Hova lettek a huskyk?

A második felvonás ismét az iroda előterében kezdődik az újított kinyitásával. Mire Schickadance bekapogtat az üznetreggélőn, a tv-n és persze a laptopon is észrevehetjük, hogy főberlőnk jó szívvel köszönhetetlen megszünt az áramszolgáltatás. Miután a házúrát elhagytuk, kénytelenek leszünk mi energiát generálni. Az áramforrás természetesen a kredencen levő akváriumban őszkáló elektronos angolnak képében jelentkezik: első lépésben vigyük be őket a fűrészfórába, és tegyük le az áramforrást a stokiz: eresszük tele a kádát a csapból; szedjük ki a nappaliban a tv-ből a kábelt, használjuk a falon levő bicskédobozon, majd a kábel másik végét vigyük a fűrészfórába, és tegyük be a kádba. Ez eddig minden is lenne, most már csak az angolnak kéne behessegetni a kádba. Sajnos



Pár óra után csak összeraktam az eszkimó időedét

elektronos voltuk miatt ez pusztá kézzel nem működik, tehát vigyük magunkhoz a kredenc alsó részén levő szekrényből a sárga gumikesztyűt (először szokás szerint egy átlátka ugrik elő, de ha többször cicokliknál, a Ace előbb-utóbb felveszi). Ezt a fűrészfórában felhúzza átpakolhatjuk a halakat, és már kapcsolhatjuk is befele a laptopot – kazdódik a második küldetés az eszkimók földjén.

A megérkezés kissé renthagyó, már amennyiben egy eszkimó horpászka ki a tenegariattárlókat a lék alól. Szólunk az eszkimónak, hogy vezessen a főnöke elé, majd a táborban kattintsunk a jobb oldali jégkúpnyó bejáratára, ahonnan előkiszlódik a törzs őrög főnöke és csini lánykja, Oosik. Az őrög nem beszél angolul, tehát kénytelenek vagyunk Oosiknak tolmácsolni, miután letelepedünk a táborúthoz. Édször egy ősi eszkimó rítus következik, amikor is a vendéglátó felajánlja ellenkezni nemd lárs szolgálatát (én mondjuk a szüzetek válasszotam, de lehet kértmi a törzs herfiáját is...). Az őrög Búdos főnök nem bízik bennünk, tehát egy lesztben kell bizonytarnunk rátermettségünket: kilenc lehetséges daraból össze kell állítunk a híreztés tolmácsolót – ha nem a megfelelő sikeredne, beballag egy eszkimó és egy baseballüt segítségével fejeli ki elégetettségét. Ha 8-10 éve házas lennénk biztos jobban ment volna. Így viszont órákat töltöttem vele, míg sikerült összerakniukom a képen látható cuccot...

A főnök így már megbizik bennünk, tehát elvethetünk velük a huskyk kenneléhez. A hóban levő sárga folt félrelehetetlenül kutyákra utal, amint arról Ace több érzékszervével is megbizonyosodik (az észlelésből például az derül ki, hogy még egészen friss a nyom...). Beszéljünk Oosiknak, aki felajánlja számunkra az Avenger márkájú, sarkvidéki közlekedési eszközét, sőt, midőn nyeregre pattannánk, még a kaoves papa népies szerkőjt is.

Megint egy kis arcade effektus következik a hórőbörg. Induljunk el felfelé. Némi motorozás után lesz egy elágazás: a menetrány szerint balra, majd jobbra. Mi az utóbbit választjuk. Az újabb elágazásnál mindegyik lefelé vagy felfelé indulunk, lényeg az, hogy a belső körpálya fölöttel levő tolmácsolónál kössünk ki. Itt három hókupacot találunk. Az első kettőből egy csontot és egy jéggőlyűt szűtt kaparhatunk ki – a harmadikból meg egy dühös jegesmackót. Vissza a robogóra, motorozunk vissza a külső ivre, és így forduljunk felfelé ahhoz a megállóhoz, amit az imént kihagytunk. Itt egy enyhén behavazott párolátoantennával találkozzunk. Az alján levő főcsort pusztá kézzel nem tudjuk kinyitni, arról inkább a Mirisita szűtével. A csavartűzűt vigyük magunkhoz, majd pillantunk rá közlekedőre is a fedlén levő ábrára, mert később még szükségünk lesz rá. Robogozunk tovább felfelé. A következő megálló balra egy házárd (jzt most kibagyjuk), majd egy hekkor megteleése után a hídépítőkész kémek támaszpontja-Oróbbá lással is lehet próbálkozni, de az ezt követő perőgűt jelt, hogy errelele nem túl vendőszerezető népek kempingeznek. Vegyük inkább magunkra az állarcot, és így már lecsusszanhatunk hozzájuk. A katonákiból csevegvő elmés társajás, pofafokozó, majd testmozgás veszi kezdetét – amíg a felváltászások tartanak, lenyúlhatjuk a katonák robogóját (aki akarja, felveheti az üres benzineskannát is). Felfelé visszatérhetünk az eszkimó táborba, ahol Oosikból egy cuppanós pusztifér cserébe begyűjtethetünk egy kutyasópit – de mivel erre úgyzint semmi szükség, inkább motorozunk a kunyhó megállóhoz. Az újok természetesen zárva, de a fejszével ezt az állapotot nemokára megszüntetjük. Odasent első ténnyedekészt kotornjuk bele a szermetesbe, ahol is egy darab papír lennénk a zsákmány (lelirat: PW. PRESS). Az így alatt denevrék taknak, a zold főokábor alatt parókák – a szűrke alatt pedig egy gomb, ami a a tűzhelyben rejlő titkos lift ajtaját nyitja.

A lift egy titkos szembeszűt, ahol mindenképpéllt át kell ugrálni a tűzcsóvák között (ha átjuttottunk egyből zárjuk is le a kálantányval óket). A folyósó első ajtaja mögött egy fűrdő-

nyomozoo is)



szoba rejlik, ahol pillanatnyilag semmi dolgom. A második ajtó mögött – óh, mind rémség! – egy rémséges futószalag ólajt présel a bájos kis főkékből. Mielőtt megpróbáljuk meg-szüntetni ezt a dolgot, a vasajtónál kicsit meggyűlik a gondunk az elektromossággal. Kéziállás alapján tehát marad a futószalag harmadik ajtaja, az irányítóterem. Az előtérben levő kutyust a csontal csalliphatjuk le. A talicskány (összes igyekezetünk ellenére nem nyitható, a falon levő mogy megy-nymása után sétáljunk tehát át a hátsó terembe...

Hopplá! Megvannak a huskyk. Egy örödlén gonosz szerkezet segítségével őt hajtják a főképrés futószalagját. A kette-ről sajnos pillanatnyilag nem tudjuk kiengedni őket, miként a szekrényhez is valószínűleg egy pajzszerzőkötő – hup-panjnyuk tehát a számítógép elől (a bejelentkezéshez szükséges passwortot már megtaláltuk a cellán). Az első ponttal az Xotica text-only homepage-ére kerülünk, ahol a szépen illat-kiből készített felvételnyelvek reklámozzák a szobákban, valamint elvashatunk két e-maill. A Security pontban kap-csoljuk ki a két védelmi funkció, a következők pedig aktí-váljuk a liftet, ami mostantól felébe is utazhatunk. Kilépes után is lehet nyitni a szemközti szekrényt, ahol a szeméku-pac alatt egy pajzserra lelik. Ezzel nyitható az előtérben levő kapcsolószekrény, amiben négy szines gombot találunk. Kap-csoljuk ki a huskykat rugdosó berendezést, és nyissuk ki a kettecsek ajtáját (vörös-zöld-kar), majd vörös-kék-kar). Most már kiengedhetjük a huskykat. A szabadulás öröme egy kő-



Spike nem rajong az ételtért, hogy Venella kábitát készítsen belőle

előlény – de az sajnos ember, és valami miatt mérges lehet ránk. A verést természetesen meg is kapjuk, kivéve, ha a kezébe nem nyomjuk a bankókat (hogy az alarokkai egytemben hogy kerültek hozzánk, azt csak a jóga tudja). Nyithatjuk az ajtót, és nemcsak a már zörgött is Schickadance úr a szok-szokmájával. Miután kirúgtuk, kapcsolódunk rá a lapto-pon a Xotica interaktív homepage-ére, ahol most egy kicsit rendet rakunk. Kattintsunk az alsó részen levő ikonok közül az elsőre, hogy bejövön az állatokból készült létkők vég-otálta.

A bálnák kiszabadítása óta Sea Spray ép nem kapható, húzzuk rá tehát a jobb alsó sarokban az X-re. Bejelentkezünk Woodstock című, majd rövid csevely után folytathatjuk a rendrakást: lapozunk az ékszerre (kin-cseslád), és húzzuk az X-re a Necklace of Thetys, amihez gyönyörű ugyebár már ugyan-csak nincsen. A következő menüben (ruha) nincs újdonság, viszont a negyedik pontból kidobhatjuk az Eagle Eye Binocularst és a Pearl Handled Pool Cue-t. Nálunk is va-gyonik az X most pont úgy néz ki, mint egy Ozzy Ósopura lemezborító... Most egy azo-nosított kell megadnunk: írjuk be mondjuk azt, hogy Ace és Ventura – így biztos meg-érthetjük ikognókat.

A papiruszá rendelkezhetünk főkélapját és bál-néből (pötyögjük be mindkettőhöz: order). Erre megje-lenik a különleges ajánlat, amire Ace egy valóban igen külön-leges ruhadarabot fog megrendelni... Kattintsunk kétszer a Place Order gombra és ezzel vége is a szórtnak. Hogy a költő-vel szóljuk: "megint jönnek, kopoztatnak..." Kivételesen nem Schickadance az.

dekező helyébe, és alig bírja túrtörténi ma-gát, amint Venella magára hagyja a termé-k-bemutató teremben. A rengeteg állatból ké-szített szörnyűséges biszu csak összeavarrá hűsönik, tehát inkább vegyük fel a földről az azonosító kártyát és már tívözünk is az ablakon keresztül. Illetve csak tívözünk, mert mielőtt félrecsapjuk a kallantó, be-masírozzuk Fattus Lardus, az Xotica Inter-na-cional nehezsúlyú főnöke. Hosszas cse-ccsere következik – levén a kövér görög-gesztzer rájött kilitünk – köcsölös ség-tegetésekkel, aminek a vége az, hogy Fat-tus detektívünk bosszantása végett egy kő-b-sétára tív bennünket bírodalmán. A labor-ban megpötyögjük a jövő tívözéjét egy nagy benga számítógép képeben, ha pedig pár-

szor babrájuk a kezelőpanelt, sikeresen felbosszanthatjuk Lar-dust. Bára elévára néhány technikust láthatunk, továbbá a kábit megmarkolva ismét találkoztunk régi ismerősünkkel, az elektromossággal... Használjuk kétszer a kártyát a jobbra levő labor ajtán, majd sétáljunk át. Kövér ellenségnünk büsz-kén jelzi, hogy ebben a kizárkamarában készülő a különböző trutyuk a különféle tengeri állatokból – Ace pedig nemkülön-ben büszkén azt, hogy azokból már nemigen, mióta kiszabadít-totta őket. Miután Lardus kisétált, nézelődhetünk egy kicsit, majd hívessük ki az alagsora, az állatok kettecshöz. Itt is ma-radjunk Lardus nyomában, ha befejezte a monológját, mindig menjünk tovább. Végül elérkezett az 6 kis személyes gyámle-ménynek othrott adó te-rembe, ahol némi maszág után Lardus megpróbál a szolgálá-ta csabítani bennünket. Válaszunk természetesen nemleges, mire azonnal megjelenik két pallossal fellegyarke-zett őr, akiket a bátor Spike majom kardot rintha szembeszáll. As-tán mégis úgy dönt, hogy inkább aprította sejt magát a gáz, és a kezébe nyomja a kar-dót...

Miután bevágták ben-

Miután a kapcsolat megvan (Connect), lépünk ki, és a kár-tya újóli használatával menjünk be az üvegtől mögé. Itt már vár ránk szívszerelőnk, Venella. Megint megkapjuk a szok-sos verést, amit feloldozunk az asztalra, a jobb oldali re-méltathunk segítségét. Már csak az érdeklődve figyeljük Spike-tól re-méltathunk segítségét. Az asztalon levő késsel nem tud kiz-ca-batani minket, a fűrészt végig a kilitűt kettecsek előlta a lé-zersugarat. Sétáljunk végig a kilitűt kettecsek előlta a hátsó te-remig, ahol Lardus ép házi operatőrádat halgat Venella társaságában. Az egyik jelenetnél a kövér klugrik a WC-be, mire a tapasztalt előadók pántelünk elmenekülünk. Most Ace belépője következik: vegyük magunkra a jelmezt, és fo-lytassuk az előadást, amit egyre borzalmasabb hangok törnek meg a mellékéhség irányából. Erre Ace is alsó testrészt kezd produkálni, pechér: hátsó fertályról Venella azona-ralásmér, és már jön is a lej mozoktól verés. Mig nyeljük a pontonokat, szólunk Spike-nak, majd kattintsunk a menyese-ten lógó homokosájkára, amelyek egyike nemcsak Venella fején landol. Az állat hűvöget gyomósítójuk be az ágyába, és kökbe a WC-be, aki az ott uralkodó rettenetes állatokot jo-vatából nemcsak ki is szenved. Nyissuk ki a jobb oldali fo-gantályt a kettecsek. Közben Lardus felszalad az emletra, ahonnan egy létegrájával célba veszi hűsöniket, pontosabban legfeljebbbe testrészt. Most a kurzortávval kell jobba-batva ugri a csözpök mögé bújniuk, és onnan kukkoni Lardust (Enter), aki erre mindig elő egy darabot az azo-



Boldog kutyusok a Nagy Detektív társaságában

zós "zenés" produkció következik, majd a kutyák vídám-an elénegetnek otthonukba, mi pedig mehetünk a főkékhöz: Az áramot az imént kikapcsoltuk, tehát a kettecsekben kényelmesen átjuthatunk. A karra állítsuk be a futószalagot, és a kettec-re kattintva engedjük szabadon a főkéket. Irány a hűdőszo-ba, ahol a pajzserrrel kinyitott hűdősobát a főkézárt beintjük a medencébe, behuppanunk, és az állatsergelet közepete kezdetét veszi a második felvonás fináléja. Már nincs más dolgom, mint visszasettelni a robogókhoz.

ACE, A SZÓFT-VERKALÓZ

Az iroda előtt egy gonilla vár ránk. Ez mint állat, teljesen pozitív



Ez a tány kezd egyre kevésbé tetszeni nekem...

hanem egy SOKKAL kellemesebben festő élőlény, Venella Sunday, akinek Ace a háziúr ne-vén mutatkozik be. A csi-ni kis hölgy jól méretet-venni a ruhához. Sőt, nem-csak méretet vesz, hanem elvisz ben-nünket a "szabóság" szekélyére...

XOTICA INT.

Mire megérkezünk, Ace ter-mészetesen már fülög sze-remes a magjeő vonalakkal ren-



nünket a vendégszobába, kukkantsunk be a szekrénybe. Já-j. Két korábbi vendég. Menjünk ki az ajtón. Az ajtóban Venella alaka tűnik fel, akit Ace hősszerelmes jelenete a könyvkegig meghat – aztán bevágja detektívünket a szoba közepére. Így marad az ablak. A párkányon menjünk balra, másszunk fel az indán a kastély tetején levő parabolaantennához, és használjuk rajta kétszer a Woodstocktól kapott koordinátákat. Mászunk vissza a párkányra, és a másik indán ereszkedjünk le egy szin-tel, ahol balra beugorhatunk a bemutatkozóterem ablakán. Ki az ajtón, majd sétáljunk le a földszintre, ahol a páncél kezében levő bárdot megrántva bemehtünk a laborba. Természetesen megint a panelt fogjuk birgálni: a két oldali közöri kommu-nikációs vonalralet úgy kell meglátni, hogy az azonos színű félgombokat ugyanolyan színű páncékkal kössék össze. (Az ide-gesebb típusú játékosoknak talán némileg segítségére lehet az alábbi ábra).



A finálé

ből. Miután mind a kettő elfogyott, a kastély szépen ráomlik a hájas gengszterre, és a népis általregetet közepén vögörög hűsöniket megköszönik a finálé.

Szó se róla, az animátorok nagyon kitétek magukat, mert játék közben szinte a rajzfilm kellős közepén érezhetjük magunkat. A játék még egész kiváló is lenne, ha nem lenne annyira lineáris. Tulajdonképpen nem is igazán lehet elakadni benne, mert egyszerűen nem lehet továbbjutni, ha valamit nem csinálunk meg benne; a feladatok megoldása pedig a felvonásoknál – viszonylag kevés számú helyszínt illetve variációs lehetőséget miatt nem igazán jelent különösebb problé-mát. Az arcade részek is csak lelassítják a játékot, minsem feldobják, a "logika" feladatokól már nem is beszélve (a to-tomozósp példafut különösen idegesítő volt). Egyszer mond-juk előtlen végjátásznai a sok marhaság miatt, de ha fo-hytatást terveznek belőle, akkor a tartósabb sikerhez azért nem ártana jóval "mélyebb" játékmenetet tervezniük a szerzőknek, nem pedig "az anyámat is eladom egy poénért" elv alapján csinálni játékok – már amennyiben nem a legújabb koroz-tályt óhajtják megelőzni veke, amit szerény véleményem szerint tették jelen esetben is.

CéVoy

ace ventura Kiadja: 7th Level

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZMÁTSZÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBOA

486.66, 640 RAM, 2xCD, WIN95, 50GB

Kiváló animációk és rendezés
+ poénzubbantag
Tök lineáris és túl egyszerű a szinkron néha csúszik

68%

CAPITALISM PLUS

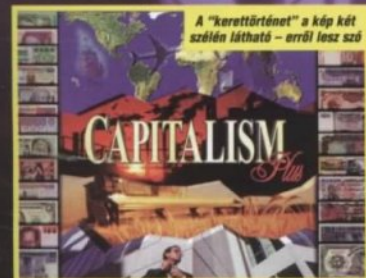
MÉG EGY KIS PROFIT!

Pontosán egy év telt el azóta, hogy egy addig számomra ismeretlen cég játékát 90 százalék felettire értékeltem. Az Interactive Magic neve azóta nálam már jól cseng, a Capitalism pedig még mindig kedvenceim közé tartozik. Ezért fokozott várakozással ültem le a gép elé: megérkezett a program továbbfejlesztett kiadása... A játék készítői egy mammutvállalat elnöki székébe helyezik becses hátsókat, s természetesen ránk sózzák e komoly pozíciójáról jövő összes problémát is. Foglalkoz-



A nyakkendő figurák minden jellegzetes képviselője megtalálható a játékban

hatunk kereskedelemmel, nyithatunk bányákat, építhetünk gyárakat vagy akár farmok tömegén gazdálkodhatunk, a lényeg ugyanaz: a cég nyereséges legyen. Ha ugyanis fogy a pénz, először a hitelezők jelennek meg, majd kénytelenek leszünk a cég részvényeit is eladni. Szóval elég egyetlen rossz üzletbe beszállni, s máris jöhet a felszámolás. A játék megnyerése viszont már nem annyira egyszer-



A "kretettérmet" a kép két szélén látható - arról lesz szó

rű. Ha egy konkrét feladatot választunk, akkor természetesen az összes cél elérésével teljesítjük a szintet, az általános játéknak viszont csak akkor van vége, amikor megunjuk.

Munkánk tulajdonképpen elég egyszerű. Kezdetben kapunk egy vagyon pénzt és ezt kell minél jövedelmezőbben befektetnünk. A döntés viszont, hogy melyik irányban induljunk el, hihetetlenül nehéz, hiszen lehetőségeink szinte korlátlanok:

Bányák

A termeléshez szükséges nyersanyagokat bányákból, olajkutakból vagy fakitermelő telepekről nyerjük. Mivel egy jó minőségű és hosszú távon is bőveges nyersanyaglelőhely elég drága mulatság (egy jobb aranybánya árán 15-20 áruházt építhetünk), ele-

inte a kikutatók vagy jómódú ellenfeleinkről kell beszerezni a szükséges anyagot. A saját bányát természetesen olcsó utánpótlást biztosíthat, de csak akkor éri meg fenntartani, ha a teljes kitermelt mennyiséget fel tudjuk használni, vagy jó áron megveszük tőlünk a többiek. A befektetett összeg mindenképpen csak hosszú távon térül meg.

Farmok

A földművelés viszonylag kis befektetést igényel. A megtermelt növényeket azonban közvetlenül nem tudjuk eladni, csak valamilyen feldolgozás után. Ezért vagy minden farmhoz fel kell húznunk egy (vagy több) gyárat, vagy olyan növényeket kell termesztünk, amire a többi cég gyárainak szüksége van. További nehezítés, hogy figyelniük kell, melyik növény milyen éghajlati viszonyokat kedvel, mikor kell vetni és aratni, és meg kell oldanunk a termény átmenni-től ártólasát is. Az állattenyésztés némileg egyszerűbb, hiszen a folyamatosan termelt húst és tojást rögtön az áruházakba szállíthatjuk, a tej és a bőrök azonban ismét plusz munkát igényelnek.

Áruházak

A legegyszerűbb és talán legbiztosabb bevételi forrás. Nem kell melléte semmilyen más vállalkozásba kezdenünk, a portékát bármelyik kikötőben vagy valamelyik vevőtársunk gyárában beszerezhetjük, s utána csak tisztas hazzonnal el kell ad-

nunk. Persze ehhez kell majd némi reklám, sőt, az sem árt, ha saját márkánk címkéjét ragasszuk mindenre – de ez már csak a körítés. Természetesen igazán komoly haszon abban van, ha a termé-

keteket magunk is állítjuk elő, hiszen így a teljes bevétel a miénk, s a minőséget is jobban tudjuk befolyásolni.

Gyárak

Igazi haszonra csak akkor tehetünk szert, ha a kitermelt nyersanyagokat, műveleteket magunk dolgozzuk fel. Egy gyárban az egyszerűbb dolgokból akár két-három tételt is készíthetünk, míg mondjuk egy számítógép előállításához három item együttműködése van szükséges (igaz, a komolyabb eszközök előállításából nagyobb a haszon is).

Kutatóintézetek

Ahhoz, hogy termékeinket minél több pénzt kapjunk, biztosítaniuk kell a kiemelkedő minőséget. Ha az árut másolt szerzők be, csak annyit tehetünk, hogy megkeressük a legkedvezőbb szállítót. Az általunk gyártott cikkek tullejdonosait három dolog határozza meg: a dolgozók szakértelme (ezt a farmokon és gyárakban némi pénz befektetésével javíthatjuk); a nyersanyag (ez olyan, amilyen); valamint a felhasználó módszereket fejlettsége. Az intézetben ez utolsón tudunk hosszú évek munkájával javítani. A fejlesztésen túl az intézetek feladata új, mérnökeink számára eddig ismeretlen technológiák felfedezése is. Bár az intézetek fenntartása elég sokba kerül és közvetlenül semmilyen hasznot nem hoznak, egy tökéletesre fejlesztett termékkel az egész piacot learthatjuk.

Tőzsde

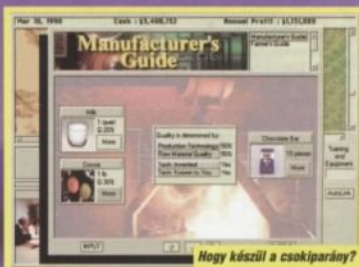
Amikor az ember vért izzadva kicsit megszédte magát, elkezdhet nagyobb féltelen is játszani. A tőzsdén adhatjuk és vehetjük saját cégünk és ellenfeleink részvényeit. Egy cég birtoklásához 50 százaléknál nagyobb tulajdoni részt szükséges, ezért saját papírjaink tulajdonosaira különösen figyelniük oda.



Alul látható, hogy nemcsak a mennyi pénzünk lesz

ÉRTÉKELÉS

Az ilyen játékok szerelmeseinek van egy jó és egy rossz hírem: a jó az, hogy a program tökéletes. A szimuláció egy nagyvállalat minden ágára kiterjed, így a program hosszú időn át izgalmas is marad. Az irányítás egy-



How készül a csokipárány?

értelmű, a több, mint 100 oldalas dokumentáció pedig kimerítő. Rossz hír, hogy a játék alig változott. A feljavított grafikán és hangokon túl két lényeges újítás van benne (új ismeretek, termékek felfedezése és előre elkészített, konkrét feladatokat tartalmazó pályák). A programot azoknak ajánlom, akiknek nincs meg az előző rész. Ők biztosan nem fognak csalódni.

capitalism plus Kiadja: Int. Magic

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBOGA

386DX3, 8MB RAM, SVGA

✓ Fantasztikus szimuláció a hibátlan megvalósítás
X az előző változathoz képest alig van újdonság

90%

A Blue Byte mindig tartogat a számunkra meglepetéseket. Csak emlékeztetőül: nekik köszönhetjük például a Settlerseket vagy a Battle Isle-sorozatot. Amikor kijönnek valamivel, különösebb hírverés nélkül szinte a semmiből bukkannak elő, aztán alapos ürvényt kavarnak maguk körül. Mindig pontosan tudják, hogy mi kell a közönségnek, soha nem a körítésre vagy a szemfényvesztésre fordítanak nagy gondot, hanem a belső tartalomra. Itt van az Extreme Assault esete is. Amikor egymás után jelennek meg a jobbnál jobb szimulátorok PC-re, vajon mi az, amiből hiány van? Hát kérem mióta nem volt már szerencsénk egy egyszerű shoot'em uphoz, ahol nem arra kell

arról a bizonyos ellenségről a későbbiekben kiderül, hogy idegen hódítók, akik ártatlan embereket rabolnak el. Bár tény, hogy a pusztításon kívüli a játékban nincs más teendőnk, a pro-

dezékbe vonultam hát, és már csak némi célzó tudományra volt szükségem, hogy leszedjem a gép két oldaláról a lézerrágyukat, azután pedig magát a nagy lensét. A második főnöknél – ami az idegenek által ellopott és átalakított hadihajó volt – pont elientétes taktikát kellett alkalmaznom: teljes erőbedobással, rögtön támadni kellett, így a legnagyobb ágyúkat még addig tudtam célba venni, amíg azok a segítségemre küldött két másik helikopter leszedésével voltak elfoglalva.

hatjuk a következő küldetés helyszínét. Kezdetben – amíg az ellenség még ismeretlen – dímbes-dombos tájak fölött folynak a csaták, majd lekerülünk a föld mélyére, ahol koromsötét barlangokban kell irtani az ellent, aztán egy vulkanikus szigeten folytatódik a harc, stb.

Minden küldetés előtt automatikusan lepillantunk a műszerfal egyik monitorára, ahol pontos és szabatos ismertetést kapunk az előttünk álló feladatokról – kivéve, ha valamilyen teljesen is-



Ebből a külső nézetből előggé kétséges, hogy be tudom célozni az ellenfeleket.



Hopp, netán egy konkurrens repked itt előttünk?

figyelné, hogy hogy állnak a csűrölápok, mikor fogy el az üzemanyag – egyszerűen csak lőni kell mindegre, ami mozog. A helikopter "szimuláció" mint műfaj, már önmagában is meglepő a cégtől, bár az Archimedean Dynastyben már láthattunk tőlük valami szimulátor-szerűséget.

Folytatva azonban az iménti gondolatmenetet, egy dolog biztos: az Extreme Assaultnak nem a bombasztrikus introjára fogunk a jövőben emlékezni. A játékot elindítva ugyanis szimplán egy címképernyő jelenik meg. A készítő alapsztori kiigazításával csak minimálisan erőltették meg magukat: az ellenséges helikoptereket és tankokat ismeretlen ellenségnek titulálják, magunkról pedig annyi információt kapunk, hogy egy Sioux AH-23 helikopter pilótáját alakítjuk. Persze az is igaz, hogy nem is szükséges ennél többet tudni. Annyt azért elárulhatok, hogy

ram alkotói gondolkodtak arról, hogy ne unatkozzunk, és hogy az akció ne váljon túl monotonná. Az igazi shoot'em upok minden keliőket latba vetették: többféle fegyver választható, a lövéldőzések kivül néha tüzszokot kell kiszabaddítanunk, gyakran találhatunk elrejtett extrákat és fegyvereket, a szintek végén pedig trükkös fölenségek várnak ránk. Sajnos az ismertető készítéséig még nem sok időm volt a programmal játszani, de azért az első két fölenséggel már sikerült végeznem. Az



Ita befekerültük a sugárba, pillanatok alatt bűcsöt mondhatok a pajzsonnak

elsőnél például az volt a hadicsel, hogy a jól megtermett gépezetből időnként előtört egy gyilkos sugár, aminek a csövájába bekerülve pillanatok alatt felrobbant a helikopterem. Ezután észrevettem, hogy a barlangban van két oszlop, amelyek mögött árnyékban maradtak. Gyorsan fe-

De ne szaladjunk annyira előre, inkább lássuk, hogyan fest egy teljes küldetés. A játék 6 összetett hadműveletből áll, ezekben belül összesen 57 részfeladatot kell végrehajtunk. Az adott hadművelet helyszínén az egyes feladatokhoz a gép egy képzeletbeli határt rajzol fel, ha ezt elhagyjuk, a program elkezd visszafelé számolni. Ha a számláló nullára ér és a küldetés nincs befejezve, akkor úgy veszi, mintha megfutamodnánk. A terep amúgy hatalmas kiterjedésű és összefüggő, tehát például az adott feladat helyszínéről a távolban már lát-

meretlen helyre kerülünk. A bázisról közvetített videófelvételeken pontosan megfigyelhetjük a célpontok elhelyezkedését, még az angolul nem értőknek sem okoz gondot a küldetés megértése. Az akció bár nem túl könnyű, csak némi ügyességet és jó reflexeket igényel. Végül is egyetlen trükkje van a dolognak: ha már célba vettünk valakit, nem szabad elfordulnunk róla, hanem oldalazva kell kerülnünk a lövedékeket, és ugyanígy kell tennünk a célkövetős rakétáival is. Persze ha egyszerűen több irányból támadnak ránk, akkor ez a technika nem sokat ér, de ez a helyzet leginkább akkor fordul elő, ha nem elég módszeresen irtjuk az ellenfeleket: valakit kihagyunk, és az mögött kerüli. Ennek a tanácsnak persze ellentmond az a tény, hogy néhány he-

EXTREME ASSAULT



Ilyen pontosan az a jó, ha nem vesződünk sokat az ellenfelekkel. Adva van például egy nagy alagút, amelynek az egyes szakaszait rácsok zárják le. Itt nem ajánlatos csatába keveredni az idegen robotokkal, inkább gyorsan szét kell lőni a rácsokat, aztán usgyni tovább. A gép az efféle okosságokat később bonus pontokkal jutalmazza, innen tehát megtudhatjuk, hogy mikor alkalmaztunk jó technikát.

Amikor elindítjuk a játékot, négy pilóta közül választhatunk. Ezek egy-

képernyőjére kerülünk. A főmenü további pontjaival – sorban haladva – a következőket tehetjük meg: behívhatjuk az opciós képernyőt (Options), ahol a hang/videó beállításokat találjuk valamint az irányítást módosíthatjuk; megnézhetjük a 10 legjobb eredményt (Top Ten Scores); hálózati játékot kezdhetünk (Network Play); átnézhetjük a készítő névsorát; végül kiléphetünk.

A helikoptert irányítani – alapbeállításnál – a kurzorgombokkal lehet.

akarjuk szakítani az aktuális küldetést, azt az Esc-pel tehetjük meg, ha pedig már végeztünk mindennel, az F12-vel kérhetjük a következő feladatot. (Ez utóbbira egyébként a gép figyelmeztet is.)

A felrobant ellenfelek nyomán sokszor fénylő tárgyak maradnak. Ezeket felvéve löszere, extra fegyverekhez vagy a pajzsunkat erősítő energiához juthatunk. Kezdetben csupán két alapfegyverrel rendelkezünk, ezekből szerencsére se sosem fogy ki a löszere. A géppuska előnye, hogy rááll a befogott ellenfélre, míg a lézergyű rögzített, lassabb, de sokkal erősebb. A későbbi küldetéseken lesz még egy villámokot szóró fegyver is, de ezt csak később találják fel. Felszedhetünk továbbá célkövetés ra-



mint az átlátszó poligonokat: ezek teljesen játéktérmi színvonalúak, ráadásul az SVGA futtatáshoz még 3Dfx kártya sem kell – igaz nem árt ha van, hiszen a program használja. A minimum követelmény pedig csupán egy 486DX4! A küldetések pont a megfelelő mértékben nehezednek, egyik sem teljesíthetetlen, s ha valamelyik küldetéshez túl kevés is az energiánk, még mindig visszatölthető az előző állás. A hálózati játék kialakítására legalább akkora gondot fordítottak, mint a szülő küldetések megírására: választhatunk helyszínt, mi határozhatjuk meg a célt, ráadásul ilyenkor nem is csak helikopterrel, hanem tankkal is lehet lenni. Csak az elég kellemetlen, hogy a résztvevő játékosok mindegyikének meg

EXTREME ASSAULT ÉGI ÁLDÁS!



részt a nehézséget jelképezik; másrészt egy-egy különálló játékkéllást is jelentenek. Eppen ezért vigyázzunk: ha valamelyik fokozaton már elértünk bizonyos küldetésig, és ugyanazon a szinten új játékot indítunk, az elért eredményünk törlődni fog. Az Easy fokozaton sajnos csak két hadműveletet lehet teljesíteni, a Normalon már négyet, a nehezebb fokozatokon természetesen már az összes küldetés végigjátszható. Ha kiválasztottuk pilótánkat, az új játék (New Game) kezdésén kívül folytathatjuk ott, ahol legutóbb abbahagytuk (Continue), valamint állást tölthetünk (Load Game), amelyben a már teljesített küldetések közül határozhatjuk meg, hogy hol akarunk kezdeni. A mentést a gép minden sikeresen teljesített küldetés után automatikusan elvégzi. A Change Pilot opcióval újra a pilóta választás

Emelkedni/ereszkedni az A/Z gombokkal tudunk, oldalazi pedig Alt-tal. A tüzeléshez a Ctrl-t kell lenyomnunk, ehhez fegyvert választani a Backspace-szel lehet. A célpontot befogni a Tabbal kell, rakétát küldeni pedig az Enterrel. Néha találhatunk bombát vagy villámfegyvert is, ezeket majd a Space-szel illetve a T-vel aktiválhatjuk. A radar hatótávolságát az R-rel szabályozhatjuk. A különböző nézetek között a numerikus billentyűzetet válthatunk, például a külső nézethez a 0-t kell lenyomnunk. Ha meg

kétákat, valamint bombát (ez tulajdonképpen nem is bomba, hanem több tucat rakéta, ami az összes közelben lévő ellenfelet elpusztítja.)

Befejezésül következzen egy rövid értékelés. A terep ugyan nem túl realisztikus, hiszen a domborzat szabályos, úgymond poligonos, de ami a lényeg: a grafika gyors, és minden tereptárgy szétlőhető. Az épületek, a helikopterünk és az ellenség kivitelezésére nem lehet panasz. Virtuális pilótáinkémből körbepillantva teljesen egyedül helyszíneket láthatunk: egyszer egy középkori várrom körül repkedünk, kicsit később pedig már egy gyártelep épületei között kutathatunk a megbűvő helikopterek után. Külön ki kell emelnem a robbanásokat és a fényhatásokat, vala-



kell vásárolnia a CD-t. Még annyit szeretnék a végén elmondani, hogy a játék előre láthatóan augusztusban fog megjelenni.

V.Z.



extreme assault **Kiadja: Blue Byte**

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 R O N A

486DX4, 16MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Szép fényhatások • eseménydús küldetések
X Egyszerű prezentálás

81%

Ur. Technológia. Stratégia. Háború. Ez a négy szó a mottója a GT Interactive legújabb játéka, a Star Command Revolutionnek. Brilláns logikával kikövetkeztetem, hogy egy jó kis harci stratégiával állok szemben. A la M.A.X., miután azonban játszani is elkezdtem vele, kiderült, hogy nem igazán erről van szó – sokkal inkább egy újabb Red Alert-ként hozott össze a sors. Mondjuk nem teljesen ugyanarra a kaptafára készült, de legalább 80%-ban onnan származnak az ötletek. A kerettörténetet kihagyjuk, mert a szokásos sci-fi tuccatérmelek. A lényeg az, hogy négy faj küzd egymással: a terranok, a nomádok, a computronok és a triumverták.

Miután megnéztük a vezető animációt, három lehetőségünk van:



1. BASIC TRAINING: Sok szót most nem vesztegetünk rá, a lényeg annyi, hogy egy gyakorló pálya, amelyen az alapokat megtanulhatjuk. Természetesen mindenre nem térhet ki, de indításnak jó. Ha valaki ért egy kicsit angolul, feltétlenül jászsa végig, mert a továbbiak így sokkal egyszerűbbek lesznek.



2. CAMPAIGN: hadjárat, egymás után következő küldetések sorozata.

3. BATTLES: Csak szimula csatákat játszunk, aminek mi állítjuk be a körülményeit.

Küldetés esetén először választanunk kell, hogy hálózatra vagy internetre optimalizált módban játszunk-e, majd egy kis képernyőn tájékoztatnak a feladatról, amely általában egy ellenséges egység vagy épület elpusztítása. Az sem gond, ha a nagy izgalom közepette elfelejtjük, mit is akartunk, mert időről-Időre fel fog tűnni az üzenetsorban.

Nézzük a képernyőt. A bal felső sarokban a piros nyomógomb a pause, amennyiben ekkor a melléte megjelenő exit feliratra clickelünk, kilépünk az aktuális játékból. Mellette a kis nyíl akkor kap értelmet, ha hálózaton játszunk, megnyomása után a felső sor nagy részét elfoglaló üzenetmezőben gé-



pelhetjük be az elküldendő szöveget, a p betűvel választhatunk a public (mindenkihez szóló) és a private (csak szövetségeseinket érintő) üzenetek közt, illetve itt látjuk a nekünk szóló üzeneteket. A pause alatt látható a térkép kicsinyített mása. Itt a RA-hez hasonlóan a már bejárat területen láthatjuk az ellenfél erőinek mozgását, és piros téglalap jelzi azt a részt, ahol a főképernyő áll. Campaign módban jobb clickkel egy navigációs pontot hozhatunk létre a térképen. Alatta láthatók az éppen aktuális egységünk adatai: a képe, alatta a rangja (egységeink fejlődépekese, az általában jobb célzást és nagyobb tüzéret intenzitást jelent, sőt, a legtöbb egység a hetedik szint elérése után egy speciális tulajdonsággal is rendelkezik), ezektől jobbra a sérülé-

sú funkcióbentelnyével egy gombnyomásra bármikor átkapcsolhatunk ezekhez.

Kezdődjek akkor a játék. A csapatok mozgatása a szokványos bal click vagy lenyomás/keretrajzolás (=kijelölés), újabb bal click (=cél) módszerrel történik, a támadási technika alkalmazása a kijelölés után a célra a jobb gomb lenyomásával érhető el. Elmső és legfontosabb egységünk az anyahajónk.

Nemcsak azért, mert anya csak egy van (megsemmisülésekor kezdhetjük előlőrl, mert nem reprodukálható), hanem több létfontosságú feladatot is el lát. Elsősorban ő gyűjti a nyersanyagokat, építi fel a nem mozgatható épületeket, és új technológiák-kat is általa tanulhatunk meg. A nyersanyaggyűjtés automatikusan folyik: kb. a látható terület 2/3-

is a magunkéva tegyük. Ezt nem véletlenül szerezen kapjuk meg, hanem a fajok címerénél látható kijelző az óramutató járásával megegyező irányban haladva. Anyuci nem csak az elmondottaknál, hanem esetében is hasznos lehet (akárcsak az életben...); a megsemmisült egységekből visszamaradó roncsokat nyersanyagként használhatja, és az sem utolsó mulatság, ha a csata kellős közepébe mozdulunk és hirtelen építünk vele mondjuk egy rakétavető tornyot – de vigyázzunk rá, mint a szemünk fényére!

Egy pár szót a nyersanyagokról. Solinite fantázianévre hallgat a legáltalánosabb anyag (a kijelzőn a bal szélső), ezt két helyről szerezhetjük be: az egyik egy nagyobbacska forgó, sárga örvényszerű valami

STAR COMMAND REVOLUTION

seket látjuk. A legfeljebb jelenti a pajzs állapotát (amennyiben 0, az egység megsemmisült); a következő a hajtóművét (egyre lassabban mozog, majd megáll); a harmadik a technikai sérülés (a fegyverek hatékonysága); végül az utolsó az irányíthatóság (ha lecsökken, az egység megsemmisíti magát, vagy ami még rosszabb, átál az öt támadó erőkhöz). Ezek alatt az egység típusát olvashatjuk el, és a fegyvereiről vagy felhasználhatóságáról szerezhetünk némi információt. Lejjebb láthatók a nyersanyagkészleteink kijelzői.

Balról jobbra: az első mindenhez, a második a computron egységek építéséhez kell, és – így sorban haladva – a nomád, triumverták és terran építőanyagok. Egység gyártása esetén kis kék csök jelzi, hogy mennyit kell az adott anyagból elhasználnunk a megépítéséhez. Ha nem rendelkezünk elegendő anyaggal, a csak pirosra változik és a zöld rész jelzi, hogy mennyi van raktárban. Alattuk a nagy kör az anyahajónk állapotát jelzi: amennyiben zöld, építkezhetünk, ha piros, akkor még várunk kell. A várakozási idő mértéke a legutoljára legyártott egység méretétől függ. Ettől jobbra a négy faj cí-

me látható, melletük pedig a faj már gyártható egységei. Abban az esetben, ha a kép kicsit szürkébben látszik, még szükségesnek van egy épületre a fegyver megépítéséhez. A játékképernyő jobb oldalán négy egyenlőre üres slot áll. Ha kijelölünk egy egységet (illetve csapatot), és ráclickelünk az egyikre, a megfelelő számozás-

– ezt az explorer osztályú (XPLR, Scout, Tri-scout, Explorer) hajónak először szét kell löniek, mert csak felaprított változatban tudja az anyahajó begyűjteni; a másik lehetőség az űrhajóroncsokból visszamaradó mag, ugyanis ez az anyag kell a mozgó egységek meghajtásához – ez már közvetlenül begyűjthető. A terran egységek gyártásához a kristály (szürkékék); a nomádokéhoz a radioaktív aszteroidok (piros); a triumvertákéhoz a plazma (kis csillagok hasonlít, belül fehér, majd piros és kék); míg végül a computronokéhoz a "caseous anomáliá" névre hallgató anomália (szürkékétehr csillagocská) szükséges.

keztben csak bázist építhetünk. Miután ez megvan, egyetem, őrillomás és egy explorer osztályú hajó képezi a gyártható eszközök listáját, ilyenkor kell az anyával tanulni menni. Amennyiben elérük fajunk maximális technikai fejlettségét, lehetőséget kapunk arra, hogy egy másik faját

Következzenek az egységek. Elégge végeláthatatlan lánia lenne mindet felsorolni, ugyanis összesen 64 típust számolhatunk össze. Mo, ebben azért benne vannak a bázisok és az épületek is, de ez így is szép szám. Csak egy pár típusról szólnék itt egy kicsit részletesebben. A mozgatható egységeink –

csakúgy, mint az anyahajók – a kiképzőközpontokban fejleszthetők, ugyanazzal a módszerrel (jobb click). Mint már említettem, maximálisan 7 szint van, de képzéssel csak a 4. fokozatot érhetjük el, a többi az csatákban kell megszerezni. Ha nincs elegendő szükségünk az egységre, érdemes ezzel kezdeni. A további fejlődése a csatákban általa elért találatok számától függ. Minél magasabb rangú egy hajó, annál gyorsabban és pontosabban képes tüzel-

bárhoz áthelyezhető. A nomádoknál a Torpedo base/torpedo tölti be ezt a szerepet, szintén a pajzsot csökkenti, és végtelen hatótávolságú. A triumveritáknál a Repair matrix/omni-repair az egzotikum, szintén végtelen hatótávval rendelkezik és a végrehajtás környékén minden egység minden sérülését radikálisan csökkenti. A terranok StatCon/control-ere szintén végtelen hatótávú és a control tulajdonos veszi le derekasan. Mindenhol előfordul egy

mészeten campaign módban), érdemes felderíteni a teljes területet. Ez általában azt jelenti, hogy van egy-két olyan része a pályának, amely csak egy telepített segítségével érhető el, és itt el van rejtve az ellentel pár egysége. Miután ezeket is legyűrjük, az üzenetsorban megjelenik a "Map cleared, fast mining enabled" felirat. Ekkor az anyahajóink kétszer olyan gyorsan mozog, s már nem egy, hanem négy hordozóval húzza magához a bányászható

menthetünk kényünk-kedvére, mert a program automatikusan ment minden pályája elején, az új szektorba áttéve. A mentés neve a kezdéskor beállított név lesz.

Értékelés: Nos a RA szintjét nem őrli meg a program, mert közel sem olyan látványos, ami főleg miatt van, hogy a RA-ban meglehetősen sok volt az átvezető animáció. A háttérrel is kicsit szegényesebbek, az egységek grafikája azonban szép és változatos. Első pillantásra egy meglehetősen közepeszerű klónnak tűnhet a dolog, azonban van benne néhány olyan újítás, amely mindenképpen megéri a figyelmet: 4 faj, fejlesztési lehetőségek és a nagy számú változatos egység is szórakoztató. A szektorokra bontott nagy térkép is ötletes. A zene CD audio

GALAKTIKTAKTIKA

IMANDITION

ni. Az explorerekről már beszéltünk a nyersanyaggyűjtésnél. Az egység típusától függ, hogy milyen tulajdonságát csökkenti a megtámadott ellenfeleink, valamint az is, hogy milyen típusú egységet tud megtámadni! Erre figyeljünk, egy pár óra játék után mindenki rájön, hogy mi-mi ellen a legjobb fegyver. Nagy általánosságban elmondható, hogyha két faj technológiájával rendelkezünk, már minden támadás ellen meg tudjuk magunkat védeni, illetve mi is betámadhatunk mindenkit. No persze meglehet, hogy ilyenkor nélkülözniük kell mondjuk a pajzsfejtőket vagy a motorjavítókat – de semmi sem lehet tökéletes. Minden faj rendelkezik védő- és tá-

repülőgép-hordozó, amely három gépet szállíthat egyszerre, és nagy távolságról is ráeresztheti azokat az ellenfeleire. Ezek dühös kis szünyöggöktől köröznek a tethelyen, és bár nem túl erősek, de ha sokan vannak vagy sokáig támadnak, borzasztó kellemetlenségeket tudnak okozni, és marha nehéz őket leszedni. Igaz elpusztulnak, ha a hordozót kilövik, de azt meg általában erőteljesen védik – úgyhogy lesz itt móka bőven.

Ha egy pályán megoldottuk a feladatot, továbblépéshez az anyahajóinkra van szükségünk: a pálya szélén található egy zöld ellipszis alakú mező – ebbe kell belemenni, és már lépünk is tovább. Mielőtt azonban egy teljesített pályáról továbblépnénk (ter-



Az ellenfél repülőgép-hordozói – nekem valahogy nem tetszenek

anyagokat. Minden pályát érdemes kifosztani, mert ha állapunk egy újra, az anya hasábnan lévő nyersanyagmennyiség megmarad, s így már kezdetben jelentős erőket tudunk csatasorba állítani. A pályák hadjárat módban összefüggések és egy nagyobb térkép részét alkotják, melyet a hiperűrűrárs közben megjelenő eligazító mezőben figyelhetünk meg. Itt villogóskálkkel jelöli a már teljesített pályákat, pirossal pedig az éppen aktuális területet. Egy pályáról több irányba is indulhatunk, úgyhogy ha egy nehezebb részbe botlunk, érdemes azt egyelőre teljesítés nélkül otthagyni (mert erre is van lehetőség, csak az anyahajóinkat magassal vissza a zöld mezőhöz), majd egy könnyűbet végigvinni, és az ott szerzett nyersanyagmennyiséggel megerősödvé visszatérni. Amelyik szektorban már jártunk, de még nem teljesítettük, azt egy zöld keret jelzi. Némi kellemetlenséget okoz, hogy nem



Úrszata felsőfokon



Egyesített rakéták



Az ellenfél természetesen erősen védi a fejlesztőbázisát

modégyiségekkel egyaránt, ezenkívül van egy speciális fegyvere vagy védelmi egysége, aminek használatához egy épület megépítése szükséges. A számítónknál ez a Földspace/foldspace, ami körben tüzel és a pajzsot veszi le nagy erővel, a földspace használatával pedig az eddig felfedezett területe

(igen jó utasítótérát kölcsonöz a játéknak – sajnos csak egy szám, de az meggyed órá), a hangok is kifejezetten jól sikerültek. Természetesen hálón és interneten keresztül is játszható. NEM WIN95-ös, egy 486-on is elfut, de Pentium azért ajánlott. Ha kicsit látványosabb lenne, nagyon kemény konkurenciát jelentene a real-time hadtudományok.

star command revolution **Kiadja: GTI**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

4860X4100, 16MB RAM, 2xD

✓ Sok egység ✓ változatos fegyverek
✓ élevesztőgép pályák, a jó zene
X Nem túl látványos, X nem túl eredeti
X automatikus mentés

85%

majd kivinnünk a harci területre, majd a kábítószert előállításával foglalkozó gyárakat és az azt szállító hajókat kell megsemmisítenünk, végül a kartell vezetőjét kell elfognunk, amikor jachtján menekülni próbál. Libiában három küldetés alatt aknatelepítő hajókkal és vadászpilótákkal kell szembeállnunk, természetesen néha elaknásított vizeken. Iránban a harc természetesen az olaj birtoklásáért folyik, így feladataink között lesz például egy SEAL csapat eljuttatása egy

legalábbis (vagy volt), hogy mit is esznek a tengerészek a sokszor hónapokig tartó utak alatt. Nos, a gyakori küldetések egyikénél meglepő olvastam, hogy az egyhetes útra jelentős mennyiségű fokhagymát is vételezett a legénység, amiből arra következtettem, hogy a tengerészgyalogság kiképzéséhez hasonlóan a tisztek első dolga a legénység testi-lelki megtörése, amit a gépként viselkedő katona jellemének felépítése követ – ugyanis nem kell ecsetelnem, hogy egy komolyabb adag fokhagyma mi-

mes levezetés a sok harc után. Ugyancsak a kikötőkben van lehetőségünk a hajó felszerelésének javítására is, ami gyakorlatilag azzal jár, hogy a fejlettebb – tehát nyilván drágább – felszerelést ki kell érdemelnünk, mivel természetesen nem szoldosként, a saját bevételünkkel kell finanszíroznunk a berendezéseket, hanem azok "ára" a kalandját-



Egy kis tűzijáték mindig szívesen hozza a szürke hétköznapokba

landjátékokból ismert tapasztalatpontokhoz hasonló mértékűségben megadva. Ezeket a pontokat természetesen a sikeresen végrehajtott küldetések után szerezhethetjük – itt



A legszebb látvány a csendes vadász szemének: egy anyahajó!



Éz jól esett! Meg is nézem még egyszer...

688(I) HUNTER/KILLER

ARKASA

tengeri fűrótoronycs, valamint a toronyok védelmére kirendelt tenger-alattjárók elleni harc is. Koreában mini-tengeralattjárók provokatív támadását kell visszavernünk, majd szakadár orosz tengeri erőkkel kell falvonnunk a harcot, míg eljutunk a legnehezebb feladathoz, amely nem más, mint a felkelők komplett haditengerészetének elpusztítása.

Hajónkkal az egyes küldetések előtt mindig egy baráti kikötőbe térünk be, ahol kellemes meglepetésben lesz részünk: nem elég, hogy a főhadiszálláson meghallgathatjuk utasításainkat, és a fegyverraktárból fel is "tankolhatunk", de lehetőségünk van élelmiszer vételzésére is az el látmányból. Ez persze inkább infor-



Végre egy barátságos kikötő – már teljesen kimerültek a fokhagymakészleteim!

matív jellegű ilyen tisztítást képes véghezvinni zárt térben, szájon át kilélegezve. Nem mondom, kemények ezek a katonák! A fegyvert összeállításánál nem árt elolvasni a küldetésben kitűzött feladatokat, nemcsak a célpontok fajtája miatt, hanem azért is, mivel néha – például amikor SEAL csapatot szállítunk – egyes rakodóhelyeket üresen kell hagynunk, hogy oda

a ka-

sem mindegy tehát, hogy mire fordítjuk forrásainkat, érdemes tehát a küldetés leírásának elolvasása után dönteni arról, hogy mibe is investálunk.

Összefoglalva tehát elmondhatom, hogy a játék inkább azoknak való, akik jobban érdeklődnek a technikai dolgok iránt, a folyamatos, de néha értelmetlen akciónál. A Jane's programozói ezzel a szimulátorral is maradandót alkottak, mivel a játék a megszokott alapossággal készült, meglepően részletes, és mégsem nevezhető unalmasnak – bár azoknak, akik a Mortal Kombathoz szoktak, néha bizony vontatott lehet a játékmenet. Aki azonban kifejezetten szeret betekere "elborulni" egy kellően bonyolult játékkal, az biztos, hogy imádni fogja ezt is. Megvan ugyanis benne minden ahhoz, hogy hosszú tá-

von is szórakoztató lehessen: egyre nehezebb hadjáratok, fejleszthető legénység és felszerelések, javítandó sérülések a hajón, rengeteg háttéranyag, mindehhez remek grafika és hanghatások (legalábbis a panelen), 3D akció, amely természetesen a szimulált jármű természetéből adódó taktikai és stratégiai kihívásokkal is társul, mivel a tengeralattjárókkal vívott harc alapvető kihívása a minél magasabb fokú észrevétlenség, a tereptárgyak adta rejtőzései lehetőségei lehető legjobb kihasználása. Mindezeket – és a tengeralattjáró irányításával járó többi feladatot – tökéletesen mutatja be a program. Csak a fanatikusoknak ajánlott.

Ancy

688(I) Kiadja: EA

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

P90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95

✓ Részletesség • eredetiség
• háttéradatok

X lassú akció • néha túl bonyolult

80%

rész, mivel a felvett anyagok mennyiségét, összetételét nem változtathatjuk, de mégis érdekes lehet tudni (számomra

tonák saját felszerelésüket pakolhassák. A kikötőkben ezenkívül a hajónkat is szervizelhetjük, ami ugyancsak kelle-

Az elmúlt év Bajnokok Ligája azt hiszem több szempontból emlékeztető volt. Számunkra az egész a Fradi selejtezőbeli szinte észrevétlen búcsújával kezdődött, és a nagy esélyes Juventus sima elpárolásával végződött. Közben pedig egy évig szerdánként a tővére ültünk, és csodáltuk azt a focit, amit magyar pályákon sajnos már csak sátoros ünnepeken találunk meg. Most azonban nyár van, uborkaszegen. Így bár egyre jobb az idő, esténként a bor szerelmesel beizzítják gépjüket, leporolják a joyt és eloveszik legkedvesebb fociprogramjukat. S hogy a legkedvesebb kiválasztása minél nehezebb legyen, ahhoz járul hozzá a Krisallis cég legújabb játéka, melyben a 96/97-es Idény BL-sorozatának meccseit játszhatjuk végig, sajnos a selejtezők és így magyar csapat nélkül.

Az UEFA Champions League grafikája minden igényt kielégít. A programozók bevetették a legjobb technológiákat, a térbeli figurák fejt, törzsét, kezét és lábát digitalizált mozgássorozatokat alapján rángatják. S hogy ez mennyire jól sikerült, arról a bevezetőben győződhetünk meg, ahol egy képernyő magasságú játékos a mintegy fél perces bemelegítő tornája alatt minden üzenetét külön megmozgatja. Meccs közben aztán ugyanezek a mozdulatok, igaz már arányosan kisebb emberkéken ismét-

veti az akciót, amíg nem avatkozunk közbe, azaz nem mozdítjuk meg a botkormányt. Nem tetszett viszont, hogy néhány dolog, például a kapuskirgás, a sárgalap és a középkedés túl vontatott, s így egészen megtöri a csapat lendületét. A mérkőzéseket természetesen mindenféle kameraállásokból izgulhatjuk végig, s gépünk lehetőségeinek megfelelően módosíthatjuk az animációt és a grafika felbontását is.

A beállítási lehetőségek szintén

elég bőségesek. Azon túl, hogy megválaszthatjuk a csapat összeállítását, felállítását, játékfelfogását, külön külön minden játékosnak megnevezhetjük képességeit is. Egy játékost 8-10 különböző adat jellemző (köztiük sebesség, állóképesség, ügyesség...) melyeket akár módosítani is tudunk. Sőt ha valakinek kedve és türelme is van, egy teljesen új csapatot tervezhet magának, új neveket, arccal és képességekkel.

Felhívom a figyelmet a nemzeti színű zászló, az ország és a klubcsapat közötti összefüggésre – azért ENNYIRE messze nem vagyunk...



passzolhatjuk a labdát a hálóba) és persze van hátránya is (például beadásnál a gép dönti el, hogy játékosunk kapásból lö, fejel vagy megpróbálkozik az ollózással). A dologgal a kezdők mindenképpen jól járnak, a profik viszont va-

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

ÖNGÓL?

A hangokkal már nem voltam ennyire elégedett. Az összekötő zene és a mérkőzést kísérő zajok elég jók, de a közönség monoton, s a manapság alapvető követelménnyé váló kommentátor is hiányzik a játékból.

Az irányításban a botkormányon vagy a négy kurzormozgató billentyűn túl csak két tűzgomb van segítségünkre. Ennek aztán van előnye (üres kapu előtt nem kell azon gondolkodnunk, hogy az 5 gomb közül melyikkel

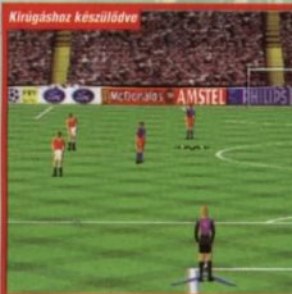


lőszíni legfontosabban több szabadságra vágyunk.

Összefoglalva a program jól sikerült. Látványos grafikájával, kő-



nyű kezelésével és nem túl erős ellenfeleivel főleg olyanoknak ajánlom, akik még nem érték végig a fél világot a FIFA 97 kökemény mézőnyében.



lőnek meg, s a hatás egészen lenyugtató. A játékosok lehetetlenül cselekre, a csukafestől a sarkazásig minden a focihoz szükséges látványos megoldásra is képesek, azaz élményben nem lesz hiány. Amikor passzolunk, a labdát kapó játékos rögtön le is kezeli azt, így nem kell percekig a pöttyös körül rohanganunk, hogy birtokba vegyük. Az is jó, hogy védekezésnél az irányításra kijelölt játékos mindaddig normálisan kö-



uefa champions league Kladdja: Philips Media

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P2S, BMB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Szép grafika • könnyű irányítás • tökéletes animáció

✓ nem állíthatjuk a nehézséget • a gép választ a lehetséges megoldások közül

82%

Még ha az 576 Shop teljes áruválasztékát számba vennék, akkor is valószínűleg egy kézen össze tudnám számolni azokat a játékokat, amelyekről kivétel nélkül mindenki jó véleménye van. (Vári Zoli azelőtt hentes volt... - CoVboy) Abban is biztos vagyok, hogy ezek között ott lenne az International Superstar Soccer 64. Nyugodtan kijelenthetjük: a Konami minden idők legjobb fociprogramjával jelent meg Nintendo 64-re - profiknak, kezdőknek, fociirüteknek és "mükedvelőknek" egyaránt ajánlható.

Bár lehet, hogy közhelynek hangzik, de tény, hogy még soha egy játék sem közelítette meg ennyire egy valódi sportesemény látványát. Minden apró részlet benne van a játékban. A meccs kezdetekor a kamera körbepásztázza a morajló tömeget megfőtött hatalmas stadiont, mindenütt zászlók lobognak. Aztán a kép ráközelít a pályára, ahol a bíró már csak arra vár, hogy kiválasszuk: fej vagy írás... Elkezdődik a meccs, és az illúzió továbbra is hibátlan. A kamera nem követi me-reven a labdát, sőt, a lassításoknál az "operátor" még néha le is marad. Bár csak oldalnézetből lehet játszani, mindig jól látjuk, amit kell, és ezt a nézetet úgy egyíthatjuk, a né-

menyire ügyeltek a részletekre, arra remek példa, amikor gól születik. A játék során legalább hatkülönböző öröminnevet láttam: a góllövő töb-bek között szalot ugrik, "repülőzik", vagy férden csúszik be a közönség felé. Persze a gól a való-ságban sem mindig egyforma öröm, s ez itt sincs másképp. Ha mondjuk egy öt nullás állásnál sike-



A lengyel játékos két méter-ről sem tud a kapuba találni

befejezi. Az utolsó játékmód a Training, amellyel csapatunkat kizavarhatjuk a zöld gyepre, ahol be-gyakorolhatjuk a különböző rúgásokat és cseleket, valamint a szabadrúgások és a szögletek elvégzé-sét.

A játék Options menüjében a Game Configgel kü-lönböző körülményeket és szabályokat kapcsalo-sunk ki-be, de ami fontosabb, bírót is itt válasz-tathatunk. A három közül Carlos a legkeményebb, elég egy elhibázott becúsás a sárgalaphoz. Az Options menü többi pontjával a csapatunk tagjai-vel foglalkozunk, lehat játékosokat nevezhetünk át, új játékosat készíthe-tünk stb. A főmenü utolsó pontjával, a Data Loadall az állásainkat tálthatjuk

nemigen lehetett megcsínálni. A futás gompját kü-lön leütve például egy testcsellel elküldhetjük a kaput, ha már csak ő van velünk szemben. A bí-rók pedig már szinte túlságosan is intelligensek. Az említett Carlos például kivétel nélkül lest ítélt, ha benragadt egy játékosom - még akkor is, ha kapura löttém. A játékidő lelettelével nem fűjják le a másodpercre pontosan a mérkőzést - amilyen a bíró kedve, úgy lesz hosszabbítás.

Nem szótam még a játék taktikai részéről, vagyis a csapatfelfállításról és a játékosok cseréjéről, de hát talán mondani sem kell, hogy ezek is benne vannak a programban. A Pause menüben a játék közben bármikor jelezhetjük, ha cserélni akarunk (Change), de ezt persze majd csak akkor tudjuk elvégezni (Mem-

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Golden age

zúpontot pedig úgy emelhetjük, ahogy csak akar-juk. A játékosok a motion captured mozgások ré-vés abszolút hús-vér embereknek tűnnek, a legap-róbb mozdulat is teljesen élethű. Egy példa: kapu-ra lövök, de a kipattanó labda nem csak úgy neki-vág a játékosomnak - a figura automatikusan felegrik, és mellet veszi le a bogyót. A kapus visel-kedése önmagában is hűmáló: a vetődéseken kívül például kirágásnál intget a többieknek, ha félre rúgják a labdát, felkapaszkodik a kapufára, gólnál pedig dühösen csapkod a levegőbe. Hogy

rül valakinek be-csületgött szerez-ni, akkor a játékos csak egyszerűen kikapja a kapuból a labdát és már vici is középre, hogy minél gyorsab-ban folytatódjék a játék... Egyszerűen: amit egy TV-s közvetítésben látni, azt innen sem vágják ki. Ha valaki szónyán szabálytalankodik, a követke-zet láthatjuk: a bíró int az illetőnek, mire az kérdőn mutat magára. Végül nagy kögyesen odafarát a játékvezetőhöz, erre bíró sport-társ előhúzza a sárga lapot, feljegyzi a kis fizetőbe az esetet és egy csöppet sem érdekli, hogy eközben a tettes nemzetközi gesztusok kíséretében szent-séget neki...

A lőkéletes külső mellett szorencsére a belső tartalomra is sokat adtak. A követ-kező módokon foghatunk a játékokat: Open Game, International Cup és World League. Az Open Game egyedí meccset jelent, míg a másik kettő különböző - pontozásos rendszerű - baj-nokságokat. A két bajnokság abban tér el, hogy az International Cupon kontinen-senként selejtezőt kell játszaniuk. Ha bajnok-ságon indulunk még az időjárás és a napszak is változó, a külön meccsekneké egyébként minden körülmény a legideálisabb. Találunk még egy P.K. üzemmódot, ami a Szaknévsor kedvenc játékát, a tizenegyes rúgó-versenyt jelenti - itt egyébként begyakorolhatjuk a büntetőket értékesítését, illetve hárítását. A Scenario-val a játék készítői felkészít hely-zet elő állítják a játékosat, azaz már megkez-dett meccseket kell - lehetőleg sikeresen -

viszsa, ha ugyanis van memóriakártyánk, bór-hol a bajnokságban ál-lást menthetünk. A menük-ben (ahol lehet a felső gombokkal lehet lapozni). A játék irányítása dűbbene-tesen el van találva. Alapbeállításnál (tehát az 1-es típusnál) a következő a gombkiosztás: az A-val passzolhatunk, a B-vel löhetünk, a felső kamera-gombbal előre löhetjük a labdát, a jobb oldalival lepasszálhatjuk, majd azonnal visszakaphatjuk, az alsó kameragombbal futhatunk, végül a balra mu-

ter/ber/Substitute), ha a labda nincs játékban. A cser-e menüjében kis körök arck mutatják mennyire megviseltek az emberünk, illetve ott jelenik meg az is, ha megérültek. Az ISS64 egyszerűen megonhatatlan: nincs két egyforma gól, és a meccsek a benáskodásoktól sem mentesek. Rossz szót nem is lehet szólni a já-tékról, legfeljebb csak annyit, hogy a facisták ne-vel nem valószínűsgek, valamint a kommentátor egy kicsit sűrűn ismétli önmagát és néha úgy tünik, mintha a saját szavába vágna. Elhibítetek: ennyi az összes "negatívum"!



A visszajátszásnál lelas-síthatjuk a sebességeteket



A brazil Cicero nem a szabadrúgásairól neveztes



Fura helyzet: a kapust buktatják

tató gombbal emelhetjük a lasztit. Ezenen kívül persze még rengeteg mozdulatot lehet előcsalni, hiszen a program legjellemzőbb vonása, hogy szin-te bármít meg lehet benne tenni, ami a valódságban csak lehetséges. Ez a "bármí" ráadásul nemcsak a szép mozdulatokra vonatkozik, hanem az extra hű-lyeségekre is: például nyugodtan feirgathatjuk a labdát tartó kapust, bár ezt legtöbbször lapos lap-pal jutalmazza a bíró. Kedvenc szórakozásom az volt, hogy a kapussal vezettem végig a labdát, és vele löttém gólokat. Ezt az eddigi focijátékokban

Bár a hátvéd elkésett, a kapus jó időben jött ki

ber/Substitute), ha a labda nincs játékban. A cser-e menüjében kis körök arck mutatják mennyire megviseltek az emberünk, illetve ott jelenik meg az is, ha megérültek.

Az ISS64 egyszerűen megonhatatlan: nincs két egyforma gól, és a meccsek a benáskodásoktól sem mentesek. Rossz szót nem is lehet szólni a já-tékról, legfeljebb csak annyit, hogy a facisták ne-vel nem valószínűsgek, valamint a kommentátor egy kicsit sűrűn ismétli önmagát és néha úgy tünik, mintha a saját szavába vágna. Elhibítetek: ennyi az összes "negatívum"!

V.Z.

International Superstar Soccer 64 **Kiadja: Konami**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

NINTENDO 64

Minden benne van, amitől a foci csak népszerű lehet
X A valódi játékosnevek hiányán kívül nincs negatívum

93%

Összetörni egy autós társunk járművét és azután továbbhajítani vagy elgázolni egy gyalogost és cserbenhagyni – ezek a legáljasabb büntettek közé tartoznak a közúti forgalomban. Hogyan minősítsük akkor azt a számítógépes játékot, amelyben pont ez a két dolog a fő célkitűzés? Azt hiszem az idevágó szó: beteges. Beteges, de hát olyan jó-óó! (A magyar közlekedésmórált ismerve egyébként sem olyan extrém ez az ötlet.)

HALÁL A GYALOGOSOKRA!

ezt is meg kell fizetni. Stíntén pénzbe kerül, ha modernbb tartozékokat akarunk vásárolni a járgányunkhoz. Ezt a futamok közt megjelenő menüben,

tétlenül jobbák mint a saját autónk, például a sugárhajtású járgány iszonyúan gyors, de szinte kormányozhatatlan.



Igy kell bánni a stoppos kislányokkal...

KEZDŐDJÉK A MÓKAI

Amikor új játékot kezdünk, először is azt kell megválasztanunk, hogy nőt vagy férfit akarunk a volán mögé ültetni. Sok jelentősége ennek nincs, hiszen a két szereplő autója teljesen azonos, annyit az eltérés, hogy melyikük arca fog a képernyő bal felső sarkában rázkódni és káromkodni. A karakter kiválasztása után nehézségi szintet kell választanunk, ezek az időlimtben és az ellenfelek tudásában különböznek. Összesen 36 pályán állhatunk rajthoz, bár az igazat megvallva a helysinek sokszor ismétlődnek, s csak a nyomvonal van rajtuk másképp kijelölve.

CSAK A RÉSZVÉTEL ÉS NEM A GYŐZELEM A FONTOS?

A Carmageddon egy amolyan "mindent bele, hejho!" autóverseny. Mindent megtehetünk, ami csak az eszünkbe jut, szabályok alig vannak, s azok is nagyon lazák. Nincs szigorúan rögzített útvonal – ha kedvünk tartja, mehetünk a forgalommal szembe, és még az sem fontos, hogy elsőként érjünk célba. Hogy akkor mi a lényeg? Egyszerű: a túlélés. Erre két mód van: vagy teljesítjük a megadott számú kört, vagy a megelőzéses módszerrel likvidáljuk az összes többi versenyzőt, s így – kizárásos alapon – lesz a miénk a győzelem. Az útvonal tehát nem teljesen fix: noha a térképet lekérve (Tab) láthatjuk a pálya nyomvonalát, de ahol lehetőség, ebből nyugodtan levághatunk, mert teljesen mindegy, hogy honnan és miképp közelítjük meg az ellenőrzési pontokat, csak az a lényeg, hogy a meghatározott sorrendben haladjunk át rajtuk. Ha

szerencsére nem túl nagy (legálábbis az Easy fokozaton), gyakorlatilag csak akkor fog elfogni, ha bénák vagyunk, azaz sokáig nem csinálunk semmilyen értelmes dolgot. Ilyen "értelmes" dolognak minősül, ha szétkenjük az aszfaltot a gyalogosok belsőseit, vagy nekihaztva az ellenfeleknek komoly károkat okozunk az autójukban. A gép az efféle dolgokat "művészi hatásként" értékeli, és értékes másodpercekkel valamint pénzzel jutalmazza. Minél több szemléltetőt



Az abroncsok szép piros csíkokat festenek a betonra – kitérő szivárványszínek

Közérthetőbben fogalmazva: adva van például egy városrész, s abban az elterelő táblák segítségével többféle útvonal van kialakítva. A 36 pályából egyszerre általában 3-5 pálya



Dupla erővel támad a "baloldal". A kormány azért még a helyén van

az agresszív játékként választunk, még ez sem különösebben fontos. A játékban csak két lényeges tényező van: a pénz és az idő. A játék közben ugyanis sajnos a saját autónk is óhatatlanul sérülni fog. Ha már túl sok a kár, akkor kigyulladhat valami, vagy elromolhat a kormányon, stb. Igaz, a verseny után az autónkon minden javítási munkát ingyen elvégezték – szerencsére ezt nem kell megvárniuk, csak meg kell nyomniuk a javítás billentyűjét (Backspace). A gond az, hogy a verseny közbeni javítás már kemény összegekbe kerül. A különböző meghibásodásokon kívül a másik gyakran előforduló kellemetlenség, amikor az autónk az oldalára vagy a tetejére áll, esetleg beszarul valami hasadéka. Nem kell pánikba esni, csak meg kell nyomni a kiemelés billentyűjét (Insert) – igaz

trancsírozunk szét egyszerre (combounk), és minél kevessebb mozdulatokkal – például kiforolva a kocsi, az autó oldalával – hajljuk ezt végre, annál több pénzt kapunk. Ha a művészi beavatkozásaink hatására valamelyik ellenfelünk adja be a kulcsot, a neve a Wasted rovatba kerül, azaz leírják. A tropára ment autók ott füstölnek továbbra is a terepen, de néha az is megesis, hogy valamelyik eltűnik. Ezt ógymond ellopjuk, amit a gép külön ki is ír. Ha már több autó van a bir-tokunkban, akkor azokat a versenyek közti menüben, a Change Car opcióval vehetjük használatba. A lopott kocsik persze nem fel-

választható, ez azért van, mert mindig csak azokon indulhatunk, amelyek a képességeinknek megfelelnek. A ranglista 99. helyéről startolunk, egy-egy versennyel pedig – a teljesítményünkől függően – nagyjából öt helyezést ugorhatunk előre. A játék végső célja, természetesen az, hogy elérjük az első helyezést.

A pályákról nem mondható el, hogy egy kaptafára készültek: a városi pályákon kívül vannak például tengerparti vagy havas helysinek is, némelyik pedig végig egy alagútban vagy egy gyártelepen vezet keresztül. Az eltérő tereptípusok miatt persze eltérő stratégiákra, sőt, eltérő autókra lesz szükségünk.

Ott vannak például a bányákon átvezető pályák, amelyeken az alacsonyabb fekvésű autókkal fel fogunk akadni a sínekre. Az egyik leggyakoribb és legfontosabb tereptárgy a víz, ugyanis az autónk képesek a víz alatt is haladni. A víz alá leginkább Ed 101 (az andro-ld) autót tudom ajánlani, mivel a legtöbb autó nagyon "felüli" a vizre, és csak nagyon lassan, illetve bizonytalanul lehet velük haladni.

Bár a terep nem túl realisztikus, az nagyon tetszett, hogy minden olyan valóságban tűrik össze. A lámpaoszlopok csak elferdülnek, viszont a telefonokat és a közlekedési lámpákat tövestől lehet kicsavarni. Rádásul az is számít, hogy minek, milyen autóval és mekkora sebességgel mentünk neki: ugratva például még a kandelaberek is kidönthetnek. Minden elsodort tárgy ott marad az úton – a

CARMAGEDDON



KIVEL ÉS MIVEL KELL SZÁMOLNUNK?

A rivális autók roppant intelligensen mozgatja a gép: a pilóták gyakran mértelegnek, hogy továbbhaladjanak-e, vagy leálljanak csatározni. Szerencsére azonban nem szuperintelligensek, gyakran hibáznak: az is a mítosznak válogatnak, mint mi, és ugyanúgy el tudják véteni az ugratókat. Viszont az is meglepő, hogy az is "fejlődnek": eleinte még mindenki szabályosan halad az úton, az utolsó pályákon pedig már szinte nincs is veszélyben a rajtszélő lengető alak (akinek kipróbálása extra pénzösszeget jelent), hiszen abszolút senkit nem érdekel, hogy végigmegy-e a pályán, vagy sem – rögtön kezdetét veszti a csihi-puhi. A legkellemetlenebb alakok természetesen a rendőrök: ha a közelükbe megyünk, rögtön utánunk erednek, roppant erőszakosak, és ráadásul még az autójuk is sérthetetlen.

Ahogy a hasonló típusú játékokban már megszokhattuk, a Carmageddonban sem hiányoznak az ideig-



lenes előnyöket (és néha hátrányokat) biztosító felvehető extrák, amelyeket ezúttal hordók, gázpalackok és szemeteszkukák jelképeznek. Bár legtöbbször rendszerint csak némi időbonus rejtezik bennük, néha azért más is előkerül. Van például fél percig tartó sérthetetlenség, aztán akad gyalogosok megvakítása (nem fognak futkározni előlünk, könnyű leszárnak), mindezek tetjébe pedig ott van az idegesítő Pinball (flipper) mód, aminél pattogni fognak az autók.



AZ IRÁNYÍTÁS

Az autót kormányozni – elég szokatlan módon – csak a numerikus billentyűzettel tudjuk, a kurzorbillentyűk ugyanis a külső nézet forgatására valók. A nézeteket váltani a C-vel tudjuk, a kocsiban belül pedig a Q, W, E gombokkal lehet körülnézni. Fontos még a Z billentyű, amelyet használva jobban alázódhatjuk a kormányt, valamint a Space, ami a kéziféknek felel meg. Használatuk azonnal blokkolnak a kerekek, szóval gyors megfordulásra ez a legkézenfekvőbb módszer. További billentyűk még a P, amivel a főhősünk monitorát kapcsolhatjuk ki/be; az M, amivel a tükröt kapcsolhatjuk ki/be; az S, amivel a hanghatásokat kapcsolhatjuk; és a "." billentyű, amivel a galamblelkűek a gyalogosokat kapcsolhatják le. Az állámentést és töltést közvetlenül elvégezhetjük az F2 és F3

gombokkal, az Esc-pel pedig a Pause-menübe jutunk. Ha legalább 16 MB RAM-mal rendelkezünk, az Entert lenyomva arra is van mód, hogy visszajátszassuk az eseményeket, de pont 16 megánál sajnos nagyon rövid időt rögzít a gép.

ÉRTÉKELÉS

Bár grafikailag egy P133-as gépen csak VGA-ban elég gyors a játék, ráadásul 16MB RAM-mal csak lebutított grafikával hajlandó SVGA-ban elindulni (min. 24MB RAM szükséges a normál futta-

táshoz), az összkép végül is hibátlannak mondható. Füstölnek a megcsúszó gumik, csattannak az ütköző autók, szikrát hány a kocsik oldala amint a falhoz sűrődik, üvöltnek az áldozataink és mindeközben stílszerű metél szól a CD-ről (legalábbis max. install esetén). Hálózaton akár hatan is lehet egymás ellen nyomolni, s ráadásul csak a "házigazdánál" kell meglennie a CD-nek. Egyedül a cuppogások közepette szétszórdó hűsücsköt zavarhatnánk egyeseket, de mint említettük, ezt ki lehet kapcsolni. (A másik megoldás az, ha -german paraméterrel indítjuk a programot, aminek hatására járóelők helyett robotok fognak a pályákon lézengeni.) Ezzel kapcsolatban azonban nekem is az a véleményem, ami a játék kézikönyvében a Hibakeresés című oldalon olvasható. Idézem: "Hibajelenség: Az emberek szétrancsrozásaitól rémálomok gyötörnek. Megoldás: Akkor inkább dominózzál helyette."

V.Z.

CARMAGEDDON

továbbiakban akadályozzák a forgalmat, rájuk hajtva pedig megdobják az autót. A kocsik mozgása amúgy is döbbenetesen el van találva. Azon kívül, hogy szinte minden strapát kibírnak és még a kilométeres ugratók után is egyben maradnak, teljesen valóságosan viselkednek, s mindegyik típusnak mások a menettulajdonságai. A kis crossautó például remekül gyorsul, viszont egyszerűen lepattnak az ellentelkeiről. A nagy amerikai "cirkálóknak" klassz a rugózása, az élesebb kanyaroknál szinte sűrölja az alváz a földet. Az is nagyon tetszett, hogy nem csak a kijelzőn lehet látni az autók állapotát. Gyakorlatilag a felismerhetettségig el tudnak deformálódni a járgányok.



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONÁ

P75, 6MB RAM, 4xCD, VGA, 50
/ Járóelőköt gázolni már
önmagában is remek tréfa
X A terep egy kicsit igényesebb
is lehetne

87%

CIVILIZATION II

CONFLICTS IN CIVILIZATION

SCENARIOS

Khm. Meg vagyok illető. Ismeretűt kell írnom annak a játéknak a "hivatalos" kiadásokról, amit több játékmagazin minden idők legjobb játékaiként választott. A jó öreg Sid Meier ugyan otthagya a Micropose-t, de azért maradt még néhány designer a cégnél, és most a játék felújított kiadásával a nyakunkba zúdítottak egy rakás kiegészítőt a Játékok Játékához. Már az eredetien is sejteni lehetett, hogy lesz némi bővítés, hiszen a normál parti mellett játszhattunk II. világháborús és római-brodalmas scenariót is. Nemrég volt szerencsénk hírt adni a nem hivatalos kiegészítőkről (Dawn of Humanity), most pedig az újonnan piacra dobott megújított-verzióban itt vannak a hivatalosak is.

Az install egy scenario airdirectorja pakolja fel a kiegészítőket, amelyek jobbt is legyenek. Az összes új kiegészítő ezen beállítható, továbbá az (auto)save is az aktuális scenario könyvtárába fog menteni. Az új pályákat az emberiség történelmének 12 fontosabb fejletését nyomatják le - körülötte hipotetikus kitérésekkel is. Minden részben új felállítás, tehát egy teljesen új kihívással találkozhatunk. A hagyományos Civ II-egységeket, építeteket és csodákat kivéve van még néhány - az aktuális scenario-ra jellemző újítás is, továbbá eltérő az értékelés is: a program annak alapján szemléli ki a végeredményt (részleges/teljes győzelem vagy vereség), hogy hány "objektív"-ként megjelölt város van a birtokunkban. Egyes kitérésekben a től hosszú kutatási idő miatt nem lehet új tudományt kifejleszteni, így nem is érdemes kutatásba költölni. Általános jellemző, hogy a kormányzati forma nem változhat (kivéve, ha demokráciában felállad a nép). Na, ezek milyen kitérések vannak:

Alexander the Great: Hogy Sándor kora. Értelmeszerűen a makródnak vagy perszák szerepe az igazi kihívás. A játék 335-ben kezdődik, és 322-ig tart (150 kör), feladat mind több fontos város elfoglalása. Speciális egység két darab van: az uralkodókat is jobbi királyi gárda (a makródnaknál Companions, a perszákéknál Immortals), amelyekből csak egy-egy van. Elvesztésükkel a vezír is meghal, tehát a végeredmény maximum Marginal Victory lehet.

Rome - The Rise of Islam: Az iszlám első hódításának ideje. A főszereplők az arabok és a bizánciak. A játék 756-ig tart, egy kör egy év. Új fontos tudományok: Stirups (Horsbach Riding-Iron Working); Military Science (University-Engineering); Chivalry (Most Military Science+Stirups); Greek Fire (Military Science+Chemistry). Új egységek a Cataphract (páncélos lovasság a Mil. Science után) és a Dromon (gyújtó hajó a Greek Fire után).

The Crusades: A keresztény hadjáratok kora, 1096-1200 között. Főszereplők az európai nagyhatalmak (francia, angolok, németek) és a szeldzsuk türkök (játékban nem kiterjednek békét). Elég sok újnak tűnő egység van (parasztként, könnyű és nehézzalásos, kitérőleges lovask - sít,

még egy estrampió is), de az adatok alapján azért az eredeti játék középkelet-i figurái köszönnek vissza. Spécis lovagok a templomos és iszapályos lovagok, amelyek a The Holy Land és a True Cross kifejlesztése után építhetők. A távoiságok miatt az angolokkal elég mósás a játék...

The Mongol Horde: A mongol hódítás kora 1209-1328 között. A főszereplők a mongolok, a kínaiak, a türkök és a japánok, de természetesen európai hatalmak is választhatók. Az előzőhöz képest abban hasonlít, hogy a repdes Civ II-egységeket átvázták erre a történelmi kora: a mongoloknál Elite Cavalry-Elephant, a japánoknál Samurai-Archers és Assassin-Ninja - és így tovább. Nincs spécis új tudomány, legfeljebb angy, hogy a puskapor feltalálása után nem muszáj kővetni, hanem agyút lehet gyártani.

The Age of Discovery: A felfedezések kora, 1491-1741 között. A főszereplők a korabeli gyarmatosító európai nagyhatalmak, de elég sok, hogy vezethetjük az amerikai kontinens két részének egyesített bennszóítottait is (hatalmas terület és sok város - alacsony technológiai szint). A fejlesztés két részre bontott, mint a repdes játékban, továbbá nem kutatható az újkor tudományokhoz vezető technológiák (Conscription, Plastics, Electri-



A napóleoni háborúkban kiegészítő a városok kiévezetése

city, Steam Engine). A játékmenet a szokásos, kivéve azt az apróságot, hogy a Gensnek megfelelő, roppant profitos több kereskedelmi cikklet Spice 1 néven szerepelnek.

The War for Independence: Amerikai függetlenségi háború, 1776-83 (minden kör egy hónap). A főszereplők a brit és az amerikaiak, de játszhatunk a franciákkal is (ha Jenkik vagyunk, akkor a franciák potenciális szövetségeseink, mert nem kommunikálnak a britekkel), vagy akár a jelentősebb indiai szövetséggel. Egy rakás új, direkt erre a kitérésre alkotott csapat van, akiket kissé hosszadalmas lenne felsorolni, de mindenképpen megemlítenék két egyedül karaktert: Washington, az amerikai, és Cornwallis, a brit fővezér - ha valamelyik meghal, az a fél kör csak maximum Marginal Victory végződik. A tudományra és a csodák építésére költöni nem érdemes.

The Age of Napoleon: A napóleoni háborúk kora, 1790-1818 (a szerzők csak három évvel Napóleon szánámszítését illetően). Vagy háromszor nekitaltam végigjátszani, de ahogy sem sikerült győzni egész Európá ellen. Spécis, egyedül karakterek a franciáknál Napóleon, az angoloknál Nelson, majd később Wellington (halál - max. Marginal Victory). Szereplők: franciák, britek, osztrákok, poroszok, oroszok, türkök és a semleges államok (spanyol-német-olasz vegyesegység). Mivel franciáknak ránk ront egész Európa, célszerű azonnal stratégiai szövetséget kötni a semlegesekkel (még mielőtt a britek rángatják őket), így még lehet keresni valamit. A középny specielis egységként a

franciáknál homi Imperial Guardról regél, amit a játék későbbi részében lehet építeni. Gondolom, az 1804 után következhét és valami Dragoon-szerű brigád lehet - de én nem találkoztam velük. (Persze az azért is lehet, mert a híres könyvről emvevezt karakterem rendszerint már Alexandriában, a játék előjele kapuán vágta egy brit sorhajó).

The American Civil War: Az amerikai polgárháború, 1861-65. Az eredeti játékhoz képest itt találjuk a legtöbb változtatást: szinte minden egységet átváztak. A főszereplők természetesen az északi és a déli államok, mellékszereplők az európaiak, az indiánok (potenciálisan déli szövetségeseik) és a független Kentucky állam. Spécis karakterek: az északiaknál Grierson, Sherman, Grant, Custer (hogy került ide?), a délieknél Stonewall Jackson, Lee, Jeb Stuart és Forrest. Agyúkból van tábori és ostromgyű, hajókból pedig a szokásos Ironclad és a froggattnak megfelelő Warship mellett akár Blockade Runner (az északiak tengeri blokádgyű), folyami agyúszándék (Dunboat), és a Submarine Tech kifejlesztése után lehet gyártani egy egyszerűbb tengeralattjárót is. Vadonatúj létesítmény a River Fort, amit építeni ugyan nem lehet, de kezdetben a délieknek van négy, és jól tudnak védekezni benne, különösen az Entrenchment kifejlesztése után gyártható East. Infantry, új technológia még az Ismétlőgyűgyverek (Repeating Weaponry), amivel Adv. Infantry gyártható. Lecerárléni még pár csodát is: a déli lehet építhet a Cotton Kinget (Hanging Gardens) és a Secessionist (Oracle), az északiak pedig az Emancipation Proclamation (Bach's Cathedral). Jellemző, hogy a déliekkel már az első körben győzelemre állunk - ezek után már csak rothathat az eredmény...

The Great War: Az I. Világháború 1914-1920 (7) között. Főszereplők: a német-osztrák központi hatalmak, a franciák (ezek nem is kiterjednek békét megadásra), a britek és az oroszok - mellékszereplőek pedig ott vannak az olaszok, a türkök és az amerikaiak, akik minden hadviselő igyekszik a maga oldalán belerángatni a háborúba. A németeket vezette célszerű az olaszokkal és a türkökkel mielőbb szövetségre lépni, az oroszokkal pedig a játék elején területeket szerezve idővel békével köthetünk a partiót, mert a játék közepéig az összesecsselet tudományainkál csak úgy utaják majd a modern fegyvereket. Nem árt idővel hátrétni a gazdaságtalmai nagy flottával rendelkező britekkel is - és akkor a franciákkal már lenyújtjuk reggellire. Új tudomány az Aeronautics (Fight-Machine Tools), amivel Zepellin bombázókat építhetünk (a háború közben kifejlesztett technológiákkal készíthető rövidebb hatótávolságú Adv. Bomber és Adv. Fighter is); a Chemical Warfare (Chemistry-Mass Production), amivel egyszeri gáztámadások alkalmas Poison Gas gyártható; és végül a Special Training (Civilian-Mobile Warfare), amiből a tengerészalagokosok új Storm Troops.

World War 1978: Elméleti kitérés, a 79-es iráni túszvétel következményeként kihívó nekikrás háborúról. 3-1 főszereplők: az egymásként kórának csak szorjól blokk. Kína és USA + az érlelődő nyugati NATO - mellékszereplők meg ott vannak a semlegesek és a közép-keleti szövetség, élen Khameneivel. A kommunista támadnak, a demokráciák védekeznek. Semmi különös változás nincs az eredeti játékhoz képest (legfeljebb angy, hogy az ott-erényűlők hatótávolsága kisebbre lett véve)...



A TIGUR egységek most már megcsúsznak az úfokál

Atlas Apogee: Feltételezett scenario az apokaliptisztólélel fajok harcáról. A hét játékos a három ember-szerűt ajánlja játékos a program: Kamikazes, Sereno Lights és New Beetles. És először az első választottam - akkor hagytam ott őket, amikor a magam kis színterjékkelátam piramisokat építeni, az Eradicatorkat meg ledobtam rára három atombombát. A tudományok ugyanazok, mint az eredeti játékban, csak sokkal gyorsabban fejleszthetők. Az idegenek egységek nem sorolotam, mert egyelőre még az sem gőmből, hogy melyik északi és melyik déli. Az már csak hab a tortin, hogy melege van állítva a hőmérséklet, és a tenger olyan tükörként mozoghat csónai a szántóföldjeinkből...

Atlas Invasion: Szintén egy új kitérés, amelyben négy szövetségeseink félrepecsört küld a tőlélelre és a Földre támadó Hadad hordák ellen. Lehetünk az idegenekkel, de kezeslőnk nekik sokkal fejlettebbek a fegyverek, velük nem nehéz győzni. Ráadásul a hagyományos fegyverekkel fahatást sem érünk: a városokat energiagajszólé, a bombázókat agy veterán vadászal nem tudtam leléni - sikéreményre legfeljebb akkor számíthatam, ha harcokcsúkkal támadtam a Setteliere. Atomcsapás sz zavartatta őket, legfeljebb annyiban, hogy amikor kilétem rájuk egyet, az összes SDI Defensesel nem rendelkező városomra visszalétezőt hármat... Az első lépés tehát a tőlélel. Először is védekezésnek kell a bombázók ellen: minden városunkban "fook be" legalább egy veterán vadász (védelemben általában sikerrel visszavér 2-3 támadást is) és telepítünk SAM rakétaszókat. Ezután kezdjük el ész néhál fejleszteni (tarhálunk a tőlélelktől is) addig, amíg a FRAAG technológiát el nem érjük. Ezután gyárthatunk veterán TIGUR egységeket, amelyek a 16-os támadásunkkal és 12-es védekezésükkel már elég erősek lesznek, hogy feltörjék a Hadodok városait védő erőteret - és innen már tiszta sor a játék...

A CD Bestonem könyvtárában meg megtalálható egy nyolc darabból álló gyűjtemény az interneten feltehető nem-hivatalos Civ II-scenariók számból, de ezeket most helyi-bányában nem beacogaltam.

Mielőtteltem, hogy kioldó cikis a Minden Idők Legjobb Játékának a kiegészítőt tesztelni, de én ottól függetlenül kissé szkeptikus vagyok. A scenariók tényleg marha jók a vannak talávar: szinte tökéletes, balál realis minőségű beállítás, agy az erőviszonyok tekintetében, mint az agyban vonatkozásokban is. Ettől függetlenül azt van elegendő, amivel minden Civ II-felhasználó a partit az első néhány körben lehet meggyőzni a karakój taktika alkalmazásával - ha az elején előtér, akkor játékosban is csak egy puthelyeztet tudós összehozni. Értékelés szerítem nem is szükséges, mert nincs jelentős változás az alapjátékhöz képest.



A gép erre az állásra azt hozza ki, hogy elvesztettém a németekkel az I. Világháborút...

Vrrroooooom...

A kik kényelmi szempontból inkább fotelből szeretnek rallyversenyezni, azoknak mindaddig igazából csak egy játék jöhettett színtársa: a Sega Rally Saturnra. Néhány hónapja azonban felröppent a hír, hogy jön egy V-Rally nevezetű rallyprogram PlayStationre, és az szuper grafikájával, utánozhatatlan játszhatóságával le fogja mesélni a konkurrenciát. Na, meg is jött. Lássuk mennyire vált be ez a jóslat.

A játék dobozát elnézve gyönyörű képeket láthatunk: gyönyörű autók bukácsainak rajtuk, a füstölő gumik fényvonalait, a hűvös aszfaltot, s már akár előre el is képzelhetjük a cso-

szakot, és a fak mint 100-nál, ez pedig elég zavaró, ugyanis a borulás faktor túlságosan is a valósághoz, azaz a sebességhez igazodik. Ráadásul ha túl gyorsan megyünk be egy kanyarba, nem kifárad az autó vagy valami hasonló – az autók egyszerűen megtagadják a parancsainkat és nem lehet még jobban alászedni a kormányt. Némileg talán segít, ha a Car Settingsnél felülkormányozhatóbbra (Oversteer) állítjuk az autót, de az utközéseket követő "közjátékokon" sajnos ez sem változtat. Amikor fémegyünk a pályán, érthetetlen módon úgy elkezdünk pattogni, mint ha valami Mzga Aladár-féle felüljárható autóban ülünk. A borulások pedig már tényleg ro-

összesen több mint 40 pályá, 11 választható autó (mind valódi márkához, mint pl. Citroen Saxo, Skoda Felicia vagy Mitsubishi Lancer és állítólag úgy is viselkednek mint a valóságos társaik), vezethetünk esősben vagy havazásban, sőt még éjjel is. Az eső és a hó effektusa külön figyelemre méltó, ugyanis nem csak úgy ódá van "vertical" a játéktérre, hanem valóban úgy csapdóznak a szetek a kamera felé, ahogy éppen fordulunk. Az éjszakai menet már nem annyira nagy szám, egyrészt a fényzsúró csóvája túlságosan

BEST 03:20:00
STAGE 02:33:56
GAP: 09:00:00
LAP: 0

Két játékos esetén a gép egy kicsit hamar lenyisszantja a horizontot



a gép az elért helyezések szerint pontozza, majd összesíti.

Ha gyakorolni akarunk, azt a Time Trials-szel tehetjük meg. Ennél a pontnál a többi üzemmód

V-RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION

összes pályája külön-külön választható (tehát a már elérhető Arcade pályák is), és vagy az idő ellen, vagy saját eredményünk szellemautója (Ghost Car) ellen versenyzhetünk. A Ghost Car két játékos esetén is aktiválható, ez annyit jelent majd, hogy a Duel (Párbaj) móddal ellentétben a két kocsi nem

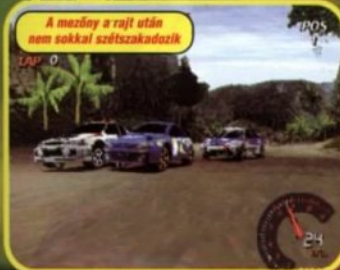
tud egymással ütközni. A játékosok számát a főmenü negyedik pontjánál határozhatjuk meg, az alatta lévő sávra pedig a kocsik illetve az azok irányítására vonatkozó beállításokhoz változtathatunk. Ezeket a gépet el is tárolja.

A főmenü utolsó pontjánál a játék legfontosabb opcióit találjuk, többek között itt állíthatjuk be a nehézséget, vagy itt tölthetünk/menthetünk állást. A nehézségi szint nem a kocsink viselkedését befolyásolja, hanem az ellenfelek tudását növeli, illetve az időlimitet csökkenti.

Nos, a leírattól a tanulságot azt hiszem már mindenki leszűrte: a Ridge Racer-rajongóknak a V-Rally mesze elkerülendő, aki viszont valami Sega Rallyhoz hasonló dologra vágyik, az mindenképp próbálja ki. Ha nem is éri el a Sega Rally színvonalát, PlayStationön azért még mindig ez az a játék, ami a legjobban megközelelti.

V.Z.

A mezőny a rajt után nem sokkal szétcszakadzik



dálatos mozgásokat, a nagy fareteléseket, a versenyt izgalmat. A képzelet azonban – mint tudjuk – mindig rózsaszínben hajlamos látni a dolgokat, és csak ritkán adatik meg, hogy a fantazmagóriákat felülmúlja a valóság. A V-Rally sajnos nem az ilyen esetek közé tartozik. Már az első kanyarban nyilvánvalóvá válik: a Sega Rally még mindig biztosan ül a trónján. A kocsik reagálása a kormánymozdulatokra olyan, mint valami dödzsém: azonnal elindulnak a lenyomott irányba.

Legyen az akár földes út, még csak meg sem csúszik a gumí. A kanyarokban meg – mint ha beragadna a pengéscsillapító – nem dől be a kasztni.

Az a helyzet, hogy a kisebb kaliberű kocsikkal a játék túl könnyű, hiszen még fékezni sem kell, elég ha néha visszaengedjük a gázt, az erősebb járgányokkal viszont már játszhatatlan az egész, mivel nem érzékelni a sebességet. 200-nál alig gyorsabban suhan-

hejések. Piruettek járnak a levegőben az autók, gyakran nem is értjük, mi történik a képernyőn. Mellesleg "nagyon profi" rallyautók azok, amelyek a leggyorsabb bukkanón is azonnal borulnak. És akkor még nem is szóltam az ugratókról, amelyekre

egy kicsit gyorsabban ráhajtvá biztosak lehetünk a fejrrealitásban. Nem tudom, lehet, hogy ekkora sebességnél valóban így viselkednek ezek a típusok, de érzésem szerint egy ilyen játékkal általában nem profi rallyversenyzők, hanem egyszerű halandók szoktak játszani.

Pedig ha csak a külsőségeket nézzük, a V-Rally valóban lenyűgöző. A főbb adatok: nyolc egrotikus helyszínen (pl. Korzikán vagy Új-Zélandon)

A lángok fénye az egészen távoli tárgyakat is megvilágítja



darabosan terjed, másrészt az ellenfeleink lámpái nem vetnek fényt. Az InterState '76-ban már láthatunk ennél sokkal szebb kivitelezést.

Nem tudom ki hogy van vele, de én azt szerettem, ha olyan utakon autózhatok, ami a valóság tökéletes illúzióját kelti. Szerencsére a V-Rally pályáinak nagy része megfelel ennek a követelménynek. Főként az erdős szarperintek, vagy a sivatagi pályák sikerültek nagyon jól. Csak néhány betonút lett gyengébb, hiszen az említett illúzió lerombolásához elég annyi, ha hiányzik az útpatka, szögletesek a kanyarok, az aszfalt pedig olyan sima mint egy jégpálya.

A játék Arcade üzemmódja a játéktérmi gépek mintájára működik, vagyis a pályákon elhelyezett ellenőrzési pontok elérésére korlátozott időt kapunk. Ha nem haladunk át az egyiken időben, kezdetiük előlről a pályát és credits veszünk. Ha az összes pénzünk elfogy, vége a játéknak. Három nehézségi szint van, de először csak a négy pályából álló Easy fokozat választható. Ha azon már végimentünk, akkor lehet indulni a hat pályából álló közepes fokozaton, és így tovább a legnehezebb fokozatig.

A Championshipel bajnokságon indulhatunk: a nyolc helyszínen mindegyikén 3 futamban kell résztvenniük és nincs időlimit. Az eredményeket

A lökdösdősnek hamar borulás lesz a vége



v-rally

Kiadja: Intogrames

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Sokszintű s nem csak kőr alakok a pályák
✓ A kocsik iszonyúan könnyen borulnak

73%

A Cryo azon kevés szoftverházak egyike, amelyeknek minden munkája magasan kiemelkedik a szürke szoftverrengelgeből. Egy mesterműhöz nem elegendők csupán precíz grafikák, fantasztikus hangok és zenék – a Cryo ezáltal is megtalálta azt a pluszt, amivel egy alkotás remekművé válik. Az Atlantist a hihetetlenül szép grafika, remekbe szabott zenék és hangok mellett valami megfoghatatlan varázslat jellemzi. De ennek ára is volt: a fejlesztés alatt 120 millió polYGON készítették, összesen 50 gigabájtyi grafikát, közel 100 CD-t irtak tele az elkészült anyagokkal. Ha egyetlen géppel számoltatták volna ki az animációkat, 20 évbe telt volna – nem is beszélve a 15 évnyi képtörítési időről. Végeredményként 60 000 kép, 70 percnyi animáció és 50 000 sor programkód született. Az sem mellékes, hogy a készítés alatt 15 237 csöszse kávé fogyott el... ez úgy másfél mázsa lehet. Ennyit az adatokról.

A kényelmes fogyasztó szemszögéből mindenképpen megérte – kalandor pályafutásom talán legszébb kalandjátéka töltötte be néhány napomat és éjszakáimat. Az egész Atlantist egy 3D-s programmal készítették el, de félelmetes minőségben. A játékot saját szemszögből látjuk: 360 fokban foroghatunk és 180 fokban dönthetjük/emelhetjük fejünket. Aki látta már a Zork Nemesist, annak ismerős lehet ez a fajta megjelenítés, de a környezet pompásabb. Aki nem, az képzelsen el egy do-

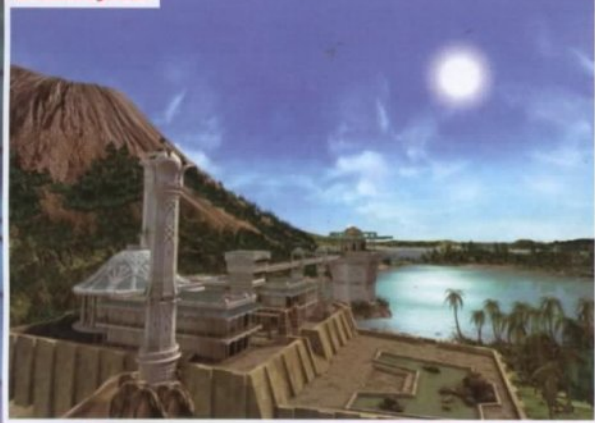
runk venni, meg akarunk vizsgálni, a képernyő közepével kell rábökni...ajánlom egy filccelal bejelölni a monitor közepét a könnyebb kezelés érdekében. Továbbá az inventory lassan vánszorog elő a kép aljából, s amikor éppen egy akció közepén

Tetszik vagy nem tetszik: ilyen ronda helyszíneken játszódik a program...



vagyunk és elő akarunk venni valamit, bizony igen gyorsnak kell lennünk. Apróvá akció részek! Ezek kifejezetten dühítőek. Többször kell menekülni, s ilyenkor azon mülk az életünk, hogy jó irányba próbálunk lépni az adott időben... ez nem igazán ildomos betét egy kalandjátékba, főleg ha egy átlagos gépen a töltési idő is jelentős. A negatívum koronája az automatikus állásmentés a játék bizonyos pontjain. Így előfordulhat, hogy hosszas, idegtépő menekülés után elbukunk, s mivel nem menthetünk bármikor, előről kell kezdeni a menekülési procedúrát... Na de elég a sirámokból! A képrázatos képek és ez a leírás mindenkit kárpótol a néhány apró kellemetlenségért.

Atlantisz madártrávtáblái. Itt kezdődik a grafika...



om-ot, melyben nem szürke falak, hanem festői tájak előtt foroghatunk. Az előre-hátra mozgás már nem doom-szerű (arra még várni kell néhány évet és pár száz meghartert), hanem kiszámolt animációk – a festői szépség persze végig megmarad. A szereplők szintén ray-trace-elték, mozgásuk némelykor tökéletesen emberi.

A közel 3D-s arcok kissé furák (40 emberekről mintázták); de nem esnyők. A zene színvonalra olyan, hogy önállóan is megállja a helyét (nem véletlen kerül dupla audio CD-n forgalomba). A hangok klaszak, bár a beszéd-hangokban olykor nincs elég átélés: szépek, tisztán érthetőek, de olyanok, mintha könyvből olvasnának fel. Az irányítás az egyetlen, ami nem nyerte el a tetszésem: a képernyő közepé a "kursor", és ha valamit fel aka-

MEGÉRKEZTÉK ATLANTISZRA

Atlantisz Királynőjének ifjú testőréként érkezünk egy légi járgánnyal a városba. Miután kicsodákolunk magunkat, menjünk a lépcsőhöz, mutassuk

A kőszékány. Vajon hány poligon borítja ábrázoltát?



Atlantis

The Lost Tales

LETÜNT IDŐK NYÁR

meg az öröknek jelvényünket, kérdezzük meg merre van a testőrök lakosztálya, majd menjünk fel a lépcsőn. Az innen induló széles lépcső előtt álló katonákkal jöjtsünk el az iménti jelenetet, majd fent, a bal oldali épület aljában keressük meg a lépcsőt, s menjünk fel a testőrök termébe. Bent Agatha elmondja, hogy a királynő házon kívül van a testőreivel. Egy Meljanz nevű "örlember" is van itt, aki ránk parancsol, hogy töltsünk neki bort. Tagadjuk meg a kérését, nem a feleslesünk. Persze berág ránk, de Agatha dicsőri bátorságunkat. Megtudjuk, hogy ő Creon jobbkeze. Creon Atlantisz társuralkodója, ő felel a katonaságnak. Atlantiszban a királynő a teljhatalom, ő a legfőbb uralkodó és kormányzó. Néhány pillanatra múlva két fickó, Lascy és a zöld ruhás rontanak a terembe egy szörnyű hírről: a királynőt megármadták a parton, testőreit legyilkolták, őt pedig elrabolták. Creon és emberei idegen, primitív törzsekre gyanakodnak... Furcsa, hogy kizárólag Creon emberei nyomozhatnak a tett helyszínén. Agatha szerint illene odamennünk körbenézni – fogadjunk szót neki. Menjünk le a lépcsőkhöz oda, ahova megérkezünk Atlantiszra. Innen végyük balra az irányt, egészen a erdőig, ahol a katonák előlnek egy helyet. Ne nagyon erősködjünk velük, mert páru járhatunk. Legjobb elhagyni a területet, s bafra indulni, az öreg halász kunyhóába. Beszélgessünk vele, mutassuk meg testőrtelvényünket, mire elárulja, hogy a támadás után nézte a helyszínt, s egy fülbevalót talált ott. Visszatérve Atlantiszra gyorsan terjed a hírünk: Creon hivat, s finoman figyelmeztet, hogy ne nagyon nyomozgassunk saját szakállunkra. A fülbevalót keresésre természetesen ne adjuk át. Szerzeményünket vigyük el Agathához, aki azt fűdésolja, keressünk valakit, aki tudja a rávészett rajzolat jelentését. A palota egyik szegletében rákadunk a zöldruhásra, aki elmondja, hogy egy új szekta, Sa'at a Napisten hívőinek jele, akik meg akarják dönteni Ammu, a Holdisten és a királynő hatalmát. Elmondja, hogy néhányan már szerveződnek a Sa'at imádók ellen, s ha mi is tagjai akarunk lenni a csoportnak, menjünk a fogadóba, ott találkoznak többben. Mivel nem valószínű, hogy kiengednek a palotából, a zöldruhás átad egy fémbarányt, mely egy titkos ajtó nyit, s elcsalja az őrt az egyik be-

járattól. Menjünk be az őr mögött a terembe és slisszoljunk a másik ajtóhoz. Amikor halljuk, hogy a szomszéd teremből az őr eltávolodik, menjünk át, s fussunk fel a lépcsőn. Először a helyiség szarkozatát a két tekerő segítségével állítsuk be úgy, hogy napfogatók legyenek: kb. 7:30 percnél kell állnia a helyőknak. Ekkor kinyitják az erőszászorban szja, amibe a bárányt kell tenni. Menjünk be a kinyitott titkos ajtón, nyissuk ki a faajtót a fülbevalóval, és ugorjunk ki az utcára. Nem ajánlatos egyből a fogadóhoz menni, mivel a sikátorban egy bergylikos vár ránk. Menjünk fel a lépcsőn a fogadó mellett ház tornácára, álljunk a bérce felé, vegyük magunkhoz a cserepes virágot, s vágjuk a fejhez. Mielőtt betérnénk a fogadóba, vegyük el a póról járt jóakarunk kését. Bent fagyos a hangulat. Elgyedjünk szöba, s nemsokára megérkeznek Meljanz is. Mindnyájan az életünknek törnek, így legjobb felrohanni a lépcsőn, s az emeleten a korlát-hoz kötött kötélehez futni. Vágjuk el a késset a kötélet, majd lendüljünk vele egyenesen Meljanzra. Egy kés még utánunk repül, de megmenekülünk. Tűzész jobbra, a női hang irányába, s a kertben meg

ntis

Tales

MÁBAN!

melyet évszázadok óta titok övez. A kémkedés után nyomjuk meg ismét a csillagot (bezára a lyukat), helyezük vissza a szigonyt a szobor kezébe, majd távozzunk az ajtón. A katonát kijátssza menjünk fel a könyvtárba a lávelli lépcsőn. Itt esonjunk el a fal mellett a katonához, majd menjünk a katonához álló asztrékny mógé, s döntsük rá. A



Szörnyű pillanatok: a Rejtett Tudás megoldása



A fejtőrök

is találjuk Agathát. Hallva a történeteket, azt tanácsolja kémkedjünk Creon után, mert gyanús, hogy ő áll a dolgok háttérében. Miután Agatha elmegey, vegyük fel a létrát, tegyük a kópadra, s másszunk a kerítés tetejére. Menjünk az ablak alá (ahonnan nemrég kigurottunk), tegyük le a létrát, s másszunk át az ablakhoz. Bent menjünk át a Titkos folyosóra, ahol hangokat hallunk a szomszéd szobából – örök. A fal melletti felvett feszítővel az egyik sötét üregből egy köveget kaparhatunk ki, amit vigyünk a macskafresskőbe, s helyezzük be a lyukba. Újabb titkos ajtó nyílik ki, mögötte egy luno szerzet él a macskafresskő. Minden titkos járatot ismer a palotában, s ha' andó segíteni, de előbb játszani kell vele egy társasjátékot. Nem nehé, s a győzelem után egy csapóajtó nyílik meg alattunk, amely a definterembe vezet. Nyomjuk meg a falon a csillagot, vegyük ki a szobor kezéből a háromágú szigonyt, majd annak segítségével másszunk fel a plafonban lévő lyukba, mely titkos út Creon szobájához. Fény derül mindenre: Creon raboltatta el a királytól, s Carbonek szigetére vitte. Célja a rejtett tudás kicsikarása a királytól,

hogy kalamajkjában ugorjunk ki az ablakon a gyümölcsösbe, ahol Agatha és egy barátja vár. A barát érkezől meg a kapuhoz., s egy marcona ürel tér vissza. Nincs mit tenni: támadjuk a késsel az örré, Agatha és a fickó egymást intézik el. Agatha utoljára arra kér, hogy keressük fel a bátyját, Hektort, aki pilóta, s kérjük a segítségét. Búcsúszóul átadjuk övszóját, fogadjuk el. Az ismert titkos útvonalon (kert, létra stb.) menjünk a palotába, s a térről nyíló másik ajtón menjünk a reptérre. Egy kis líftelés és némi gyaloglás után megérkezünk a kikötőbe, ahol dőlünk le aludni a legközelebbi légi gondolóba. Hektor ébreszt neonsókára. Meséljük el a történeteket, mutassuk meg a csatot, s élvezzük a híllli repülőutut.

CARBONEK SZIGETE

Egy valóságosan élethű erdőben sétálgatunk. Először keressük meg a hidat, amely átve a folyó felett, s másszunk be a sziklairegbe, ahonnan a víz ered. Ússzunk át a barlangon, s a barlanglőgében egy kúrtőfelelen lévő puzzle-t kell kirakni, amin a

A kéményből frissiben, félig ropogósan



gyígyónak az eredetivel egy helyzetben kell lennie. A kinyíló kúrtón másszunk le a földalatti konyhába a kéményen keresztül. Ammu papnőnek szikla-templomába jutottunk, itt tartják fogva a királyt. A papnővel váltsunk néhány szót, majd menjünk a nagy láda mögé, nyissuk ki, vegyük ki a papí gúnyát, s bújjunk bele. Vegyük magunkhoz az asztrálról a kulacsot, s "kenyeressük" le vele az ajtóban álló őrt, aki kienged, hogy vigyünk a többieknek is italt. Amikor megszólít egy katona, annak adjunk inni, különben végünk. Keressük meg a célt, ahová nem engednek be, s vizet se kérnek. Menjünk balra, s amikor befordulunk, látjuk, hogy kijön Sa'at papja, örömtől sugárzó arccal, mert sikerült kicsikarnia a királytól a rejtett tudás titkát. Kapjuk fel a földről a fadarabot, s a magányos őrt üssük le, vonsozzuk a cellába, vetkőzzük le, s kapjuk magunkra a ruháját. A királynő kissé elképed, de magyarázzuk meg neki a dolgot, s mutassuk meg a jelvényünket. Egyedül esélyünk, ha ő magára ölti a papruhát. Adjuk át neki. Az öltözködés alatt forduljunk el (ezt nagyon komolyan veszi!), majd kérjük meg, hogy a maszkját le vegye le, hisz arról könnyűen felismerik. Menjünk vissza a konyhához, hazudjuk az örök, hogy konyhai munkára hoztuk, s mi felügyeljük. Usszayt le a kéménybe, majd a lyuktól, amin az erdőbe jutunk menjünk jobbra (ha szemben állunk a lyukkal), egyenesen, a hídon átörve tovább egyenesen, s a T keresztelődsénel jobbra. Elvileg itt vár Hektor, akinek lefogalták a jargányát. Ők elhújjnak a bózatosban, mi addig eltereljük az örök figyelmét: szöljünk be a gondola mellett örökődönek, majd 180 fokos fordulat, s irány a folyó. A folyón fussunk át, lépünk egyet előre, majd forduljunk jobbra, s tüzés a sziklák felé. Rohanjunk be a látszólagos zsákutcába, ahol egy öreg boszorka varázsanak köszönhetően megmenekülünk. Csörbe, hogy megmentette életünket, egy másik életet kér. De mielőtt többet mondana, két feladatot kell megoldanunk. Ha minden igaz, a helyes megoldások képtel valahol itt láthatjátok az újságban. Ezt követően rébuszokban leír egy állatot (varázsvaddisznó), ami valamit ellopott tőle régen-(vársz). Átad egy táskát, melybe a földdel kevert véret kell majd tennünk. Emlékezték még arra a helyre, ahol meneküls közben a dombról letartottatok a folyóhoz? Ott kell – mielőtt lefutunk – jobbra fordulni. A fa tövében egy íjat és néhány nyilvesszót találunk. Tegyük el, majd menjünk a gázleőz, ahol egy kőre vésett vaddisznó látható. Itt mártusok feyverünkét néhányszor a vízbe, majd menjünk a szikla-templom előtti négyes keresztelődséhez, forogjunk körbe, s ha meghalljuk a vaddisznót, ve-

gyük célba és terítsük le. A tetem orrából vegyük ki a gyűrűt, s húzzuk ki a nyilvesszót. A tetem eltűnik, s csak némi vér marad a földön. Ezt tegyük a táskába és menjünk vissza a rejtélyes boszorkához, aki nem sok érthetőt mond, aztán lefektet aludni. Almunkban egy bagoly testében végignézzük, amit Sa'at papja megidézi a titkos tudást, egy hatalmas beszélő fémféle, "aki" bármiben tökéletes tanácsot tud adni. Az öregasszony és egy papnő ébreszt, s a szipírtyó különös feladattal bízik meg: keressünk meg egy kincset, amelyet ő rejtett el az első fa közelében. A fa valahol Atlantiszon van. Útravalónak egy üvegcsé földet ad, melyet a gömbre kell majd szórunk. A papnővel beszélésünk el, mutassuk meg jelvényünket, majd csenjük el Creon embereinek hajóját, s térjünk vissza Atlantiszba az öreg halászhoz, aki nem tud a királynőről – ide nem érkezett meg.

ISMÉT ATLANTISZON

Az örök nem engednek be a palotába, így kénytelenek leszünk a már ismert titkos folyosón bejutni. Piszkáljuk ki Ismét a köveget a feszítővel, helyezzük a freskóba, s a fickót kérdezzük ki az első fáról. Segít, de előbb Ismét egy játékon kell nyerni: az a cél, hogy a patkány épségben jusson a lenti hanghoz. Ezután a szokásos csapóajtó – de előbb egy varázsgömb és némi útbalagítás: a trónszék alatt kell kutakodnunk –, amely ezáltal egy sötét folyosóra vezet. Forduljunk meg, s helyezzük a mögöttünk lévő lyukba az ímént kapott golyót. A megjelenő ábrát gyorsan jegyezzük fel, majd induljunk előre, be az ajtón, ami mögött egy őrs és Moljan vár. Kapjuk fel a balra lévő kancsót, dobjuk az örök, majd fussunk át Moljanz lába között. Usszayt a jobbra lévő ajtón a trónterembe. Kapjuk fel az ajtó melletti a dárdat és zárjuk le vele az ajtót. Menjünk a trón mögé, s a ábrán rajtuk ki az ímént látottunk. Menjünk le, s induljunk balra, majd fel a csigalépcsőre. A padlón lévő puzzle-t rakjuk ki, majd a megjelenő szobron keressük meg az újabb puzzle darabát. Ezzel rakjuk ki a következő puzzle-t, és így tovább a negyedik szoborig, aminek a fejeire kattintva

A könyvtár, ahol reszog a padló és dőlnek a polcok



a holdtoronyba jutunk, ahol először keressük meg a villát, majd menjünk fel az első fáig. Járjuk körbe, és ahol más színi a föld, kaparjuk ki a villával a kristálygömböt. Menjünk vissza a szobros szobába. Itt automatikusan rászörjök a földet a gömbre, megjelölve a boszorkány képe, s elmondja, hogy ne a királynővel törődjünk, hanem Creont fekézzük meg, mert veszedelmet jelent a világra. Búcsúzól mutat egy jegesmedvét: oda kell mennünk, ahol a medve él. Menjünk vissza a trón alá, majd a balra lévő folyosón egészen a fa motívumig, helyezzük a villát a motívum alá, rakjuk ki a képet, s kijutunk a szabad levegőre. Keressük fel az öreg halászt, aki nem tudja, hol élhetnek fehér medvék, de a lánya, aki papnő és pilóta, biztosan tudja. Az

Egy Igazi ray-trace jégkunyhó boteja



imént használt titkos folyosón bejutunk a palotába, s a trón alatti a harmadik járat a galériába vezet, innen a lépcső feljutunk az köroroszlános terebe (nehogy a könyvtárba vezető lépcsőt használjátok!). A bolygóforgatás és bányárbetét után nyissuk ki a fülbevalót az ajtót, s ugorjunk ki az ablakon. Nem messze áll egy hölgy, aki elmondja, hogy a papnő kvartélyra rögtön a nagy lépcső mellett van. Menjünk oda, csapjuk be a főpapnőt, hogy Creon kérésére akarjuk elvinni Annát. A trükk sikerül, de Anna az ajtó előtt bokán rüg és megszökik. Irány a fogadó, ahol régi rosszakarók vár egy új, csökkent agyú bérés társaságában, akik ügyes érveléssel megöltük a királynőt Creon parancsára – magunk

Az itt lakók barátságosan fogadnak, megmutatják bőre rajzolt "történelmüket", de amikor Anna rákérdez valamire, megharagszanak és börtönbe vet-

nek. Ébredés után vágjuk le a késsel a kötelet, kössük a botra, dobjuk fel a jégkunyhó tetején lévő lyukba, s másszunk ki. Először menjünk a középső kunyhóhoz, vegyük magunkhoz a puzzle darabokat, majd menjünk az egyik külső kunyhóba, ahol nincs senki, csak egy kolap az ajlán nap, hold és csillag szimbólummal. Helyezzük rá megfelelően puzzle-darabokat és másszunk le. Induljunk jobbra, ahol éppen ceremónia közben zavarjuk meg az eskümlőket – Annát akarják feloldozni. Forduljunk meg, rohanjunk körbe, s amikor a másik bejáraton beérünk a terebe, zárjuk magunkra az ajtót. Fussunk a szoborhoz, vegyük le a maszkját, aminek a segítségével becsapjuk az eskümlőket: azt hiszik, Istenük jött el.

Para Nua festői szépségű szigete



mellé állítunk, s rávesszük, hogy a másik figurát sakkan tartás, amíg felmegyünk megkeresni Annát. Sajnos ő Meljan és a zoldruhas kezé alá került (széledgetésnél: katonák kép, Anna, Creon, Királynő, az új bérése képe). Fussunk fel a lépcsőn, s amikor a szobaajtó elé állunk lentől hallatszik valami... ugorjunk be a szomszéd szobába, amíg a zoldruhas felmegy megmérni. Amikor elcsúsztak a kedélyek, menjünk ki, ott találjuk az új bérést, aki felajánlja a segítségét. Fogadjuk el, majd menjünk be oda, ahol Meljan és a zoldruhas próbálja Annát az új hitre átteríteni – kerjük meg "barátunkat", hogy biztosan, amíg elvisszük Annát (Creon, Creon, a fickó képe). Irány a kert, mutatassuk meg jelenyünköt, adjuk át a kristályt, amit Anna apja adott, majd a titkos folyosón (létra, ablak...) menjünk a palotába, s onnan át a reptérre. A liftezés után nincs tovább: dr áll a leszálláshoz vezető folyosón. A liftkabinban egy szakot találunk. Veztassuk bele Annát, az örök hazudjuk azt, hogy a királynőt visszküld bennre Creon parancsára a tengerbe dobni. Menjünk a gondolához, aminél egy fickó áll, szálljunk be és engedjük ki Annát... Ha gyorsak vagyunk, pár perc múlva Island szigetre érkezőnk

Szabadítjuk ki a késsel Annát, majd vizsgáljuk meg a szobor szemét: egy kristály van az egyikben. Kérjük meg Annát, hogy helyezze az ő kristályát a másikba, s amikor egy csillag aalakat lát, ugorjunk a padlón lévő színes üvegből készült csillagformához, ami az eskümlő nép történetét meséli el képekben. Amikor Anna egy gyereket lát, ugorjunk a gyereket ábrázoló színes üveghez... és így tovább mind a hat ábrához. Ha elég gyorsak voltunk, és végignéztük mind a hat üvegmozgató bemutatóját, egy arany szobrocskát találunk az előforn. Anna ismeri azt a helyet, ahol a valódi szobor található. Hagyjuk el a földalatti termet és menjünk a gondolához – épp ekkor érkezik Creon hajója, s új szuperfegyverét próbáljuk ki az eskümlő talaján. Anna nem bírja nézni, hajójába pattan, s belezuhan Creon bárkájába. Creon hajója átvészelt a dolgot, nem zuhan le. Egyik hajó leszáll (Creon minket keresést). Egyedül elvisszük, ha elfogjuk a gondolát. Menjünk a kis sziklához, és kerüljük meg úgy, hogy a jegesmedvéhez érjünk. Fussunk el előle az iménti szikla felé, kerüljük meg a sziklát, egy nagy kerülővel fussunk a barlangjához és rohanjunk át. Eppen a pilóta mögé kerülünk, akit azelőtt szóval távozásra bírukt.

AZ ÁLLÓ ISTENSÉG SZIGETE, PARA NUA

Pilotánk sikeres leszállása után a hajó többé nem használható. Nehéz vele szót érteni, de a törzsfőnök remek módszerrel elődönti, ki az áróli: akinek a rákészenyebb gyorsabb a rakja, az az igaz ember. A módszer teljesen tudományos, hisz a verseny valójában nem is a rákokon múlik, hanem azon, aki kiválasztja őket... hát sok szerencsét – nekem a piros sokszor hozott szerencsét. Vegyük fel a pályá mellől a kötelet. A pilóta csúnya vége után kérdezzük ki a törzsfőt, amiről csak lehet. A szobor mellett állva az Álló Istenségre is kérdezzük. Kényes téma, mivel a szobor éppen fekszik, s nem tudják visszaállítani... ezért havonta feloldoznak egy embert a törzsből. Eppen ekkor tud be Hektor légi járgányát. Rengeteget mesél, elmondja, hogy a királynő nem akart visszamenni Atlantiszra, egy távoli helyen telepedett le, ahol a lélek és a harmónia fontosabb az anyagi léténél. Kérjük a segítséget a ledől Álló Istenségre felállításához, kössük a kötelet a szoborra és a hajójára, hogy próbálja felhúzni. A második ne-

A Rejtett Tudás testkőből. Igazi remekmű



kifutásra se megy, nem elég a mentális energia. A törzsfő felajánlja egyik leánya segítségét, aki rengeteg energiával rendelkezik. Így sikerül felállítani a szobrot, s a főnök cserében elárulja, hogy hol van az Igazi Álló Istenség szobra – bár Hektor ott kell hagyni tiszul, arra az esetre, ha miattunk megharagudna az Álló Isten, s tragédia történne a törzsből. Hektor nem is bánja, hisz megtetszett neki a törzsfő egyik lánya. A másik lány elvisz bennünket a szigetre, ahol a szobor áll.

MELJAN SZIGETE

A sziklabarlangba jutáshoz az ajtó előtti szobrokat és köveket a következőképpen rakjuk fel: felső sor – kék, piros, sárga, zöld. Középső sor – madár, vadász, hal, rák. Alsó sor – föld, csillagok, hold, nap. Menjünk be valamelyik járatba, ahol Creon hologramja támad ránk. Innen a fonóhöz kerülünk, aki a kristálylabdát kéri, hogy olvasson belőle. Adjuk oda, mire még egyszer beküld a barlangba, hogy ismerjük meg újra a halált. Ezután végignézzük, milyen lehet koponyaként fűni egy istent, majd egy kötéremben találjuk magunkat. Előttünk egy forgó kockával. Kattintsunk rá, mire narancsszínűvé válik, s ekkor mindenfelé kérdegethetünk titot Atlantiszról: a királynőről stb. Kérdezzük magunkról, majd a gömbörről, amiről beszélt. Fent menjünk egy fél kört, majd ereszkedjünk le a lyukon. Menjünk ki az ajtón, vegyük magunkhoz a valamit, jöjjünk vissza, helyezzük az emelvény kis sárga csillagba, majd gurítsuk le a golyókat az emelvényről. A golyó a padlóba lyukakat szakít. Menjünk utána, fogjuk meg, mire beolvad a tenyerünkbe. Innen kimaszva egy repülő járgányt fogad a tereben – evel távozzunk.

VÉGJÁTÉK

Újdonsült légi járgányunkkal az öreg halásznál landolunk, aki nagyon szomorú, hogy lányát elvesztette. Pattanjunk hajóira, s repüljünk a vulkán fölé Creon bárkájához. Álljunk mellette, másszunk át, s csodák csodája: a megköztött Annát találjuk a fedélzeten. Vágjuk el a kötelet, majd amikor Mel-

A kriptá, ahol minden véget ér. Az életük és a játék



janz felénk rohan, ugorjunk jobbra – Meljan nagygyot repül. Pattanjunk a hajóinkra, s meneküljünk a palotába – ütközben lövés éri a hajót, épp hogy le tudunk szállni. De más is történik ez alatt: kitor Atlantisz vulkánja. Egy forró lávadarab telibe találja Creon hajóját, alig tud kikötni. A palotában először menjünk a könyvtárba, és vegyük ki a csontváz szeméjét a delfinszemét. Irány a delfinterem, helyezzük a szemét a delfin szemé helyére. A szökőkút lesüllyed velünk a minotaurusz labirintusába. Oda ne menjünk, ahol a minotaurusz megjelenik, mert rossz vége lesz. A jó úton járva elérünk a kriptáig, ahol Creon találjuk. Szuperfegyvere hatástalanannak bizonyul ellenünk, a kristály kirobban, Creon pedig beküszik az egyik kriptába – nem valószínű, hogy meghalni, úgyhogy menjünk utána. Bent a fémfejjel beszélget, nem érti, miért nem tudott megsemmisíteni. A fémfejnek nincs ideje tanácsra, szembefordul velünk – nyomjuk rá a kék tenyerünket. A fej megsemmisül, s egy polipszerű szörny kol ki belőle. Meneküljünk ki, és kapjuk fel a kriptában kristályt. Creon a szörny martalékává lesz, mi pedig – ha elég gyorsak vagyunk – a kristályba zárhatjuk a szörnyet. A vég az ismert legenda szerinti alakul – Atlantisz elsüllyed, s mi végignézzük egy hajóról Annával. Mit is mondhatnánk még? Tessek elővenni az Indiana Jones és az Atlantisz sorsa című remekművet, s felkutatni, miket le rejti még az elsüllyedt világ!

Korcznai Gáspár

atlantis the lost tales **Kiadja: Cryo**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZMÁTOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐNÁ

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, hangkártya

✓ Elképesztően precíz grafikai kivitelezés s Izgalmas történet
X A mozgás kicsit lassú

88%

Ha az összes jelenlegi vagy volt SNES tulajdonost felkérnénk egy mindenkorai játék-toplista elkészítésére, az összesítésnél szinte teljesen bizonyos, hogy a Mario Kart ott lenne az első öt között. Ez az anyag SNES-en "alapjáték" volt, ha esetleg valakinek nem volt meg, az nem is lehetett tisztában a gépe képességeivel. Ez volt az első jelentős és igényesen kivitelezett játék, ami szakított (a ma már 12 éves múltú visszatérőt) Pole Position-ban lefektetett hagyományokkal, és kihasználva a Mode 7 grafikát teljes 3D-s

versenybe 50, 100 és 150 köbcentis gokartokkal lehet nevezni, ezek természetesen a játék sebességét befolyásolják. Ezek után négy – egyre nehezebb – kupa közül választhatunk, melyek mindegyike négy pályából áll. Versenyzhetünk például

Ez utóbbiakat klóve néhány másodperc kivonhatjuk a többieket a forgalomból.

Egy játékos módnál választható még a Time Trials, ami idő elleni versenyzést jelent – a kor követelményeinek megfelelően – az előzőleg futott

fődből felbukkanó vakondok kikerülésére nagyon is alkalmas.

A Mario Kart N64-en is szuper lett: a pályák Super Mario 64 minőségűek, a figurák kidolgozása nemkülönben: klassz bedöntenek a kanyarokban és a rő-

MARIOKART 64

MARIO ÉS A GARÁZSLÓ



Az egyik legjobb pálya Bowser várában van

környezetbe helyezte az autóversenyzést. Már nem csak egy szélesded sáv és a perspektívakusan közeledő tereptájak jelentették a térhatást, hanem valódi 3D-s pályákat repszthettünk, azaz bármire foroghattunk, s akár a pálya másik felén is láthattuk a gokartjukon robogó ellenfeleket. A technikai bravúron kívül a játék másik vonzerejét a Mario-mitosz biztosította: a verseny szereplői a Mario-játékokból kerültek ki, szóval a pályákon már ismerős arcokkal találkozhattunk újra.

Nos kérem, a N64 változatban majdnem ugyanezeket találjuk, csak hát ugyebár '97-es igényekhez igazítva, feljavított grafikával, néhány új opcióval, stb. Összesen nyolc jól ismert gokart-versenyző közül választhatunk, ezek a következők: Mario, Luigi, Peach Hercegnő, Toad, Yoshi, Donkey Kong, Wario és Bowser. A versenynek maximálisan 4 játékos foghat neki, a lehetőségek pedig az alábbiak.

A fő játékot a Mario Grand Prix, azaz bajnokság jelenti, a nyolcas mezőnyből akár kettő figura is emberi irányításon lehet. A

közúti forgatomban, tengerparton, sivatagban, szivárványon, a Hercegnő kastélyának szomszédságában, vagy akár Bowser várában – hogy csak a legérdekesebbeket említsük. A kupákon belül pályát választani nem lehet, tehát mindig az elsők kell indulnunk.

A verseny – szerencsére – nem igazán sportszerű körülmények között zajlik, az első pozíció eléréséhez nem elég csupán a gázt taposnunk. A

pályák

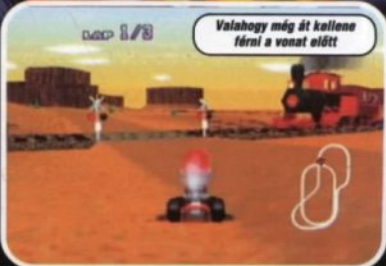
egyes szakaszain különböző bónuszuccokkat vehetünk fel, melyek lehetnek gyorsítást jelentő különböző gombák, sérthetetlen (csillag), vagy különböző típusú munióik, mint például bannánhéj, vagy eltérő típusú teknőpcánclok.

legjobb időket stílzáló – szellemautóval. Ennél a módnál mind a 16 pálya választható.

A többjátékos módozatoknál újabb versenytípusok állnak a rendelkezésünkre: a VS-nél egymás ellen nyomathatunk futamokat, a Battle-lal pedig egy kieséses rendszerű, tisztességesnek épp nem mondható Csata üzemmóddhoz kerülünk. A Battle-nél újabb négy pályát kapunk, amelyek kifejezetten ehhez játéktípushoz lettek tervezve, többek között például egy felhőkarcó-

tetején rendező-tűnk a mérkőzéseket. Az egymás elleni csatákban a cél: elvenni a többiek labballonjait. Egy-egy versenyző három léggömbbel indul, amelyek közül minden egyes találatnál vagy a pálya elhagyásánál elszáll egy. Aki nek elfogynak a léggömbjei, az a játékban kiesik. A főmenüben választható még továbbá az Option menü, ahol a memóriakártyánk törlését vagy másolását végeztethetjük el, valamint egy Data menüpont, ahol a rekordokat tekinthetjük át.

Az elinduláshoz azt hiszem ennyi elég is, most pedig néhány jótanáccsal szolgálunk. Először is a versenyek kezdetekor próbáljuk meg közepes fordulaton tartani a járgányt, mert ha jól csináljuk, rakéta módjára rajtolhatunk. Felhívnam a figyelmet arra, hogy a feket jelentő A és a bonusok használatát eredményező Z gombon kívüli aktív gomb még a jobb felső R is, amellyel aprókat ugathatunk. Ez látszólag értelmetlen, de például a



Valahogy még át kellene férti a vonat előtt

duk jellemző indultszavakkal/hangokkal kommentálják az eseményeket. Azonban érdemes elgondolkozni: megéri-e megvenni a drága Nintendo 64-et és a még drágább játékokat, ha majdnem ugyanazt kapjuk, mint SNES-en? Ezzel csak annyit akarok mondani, hogy a megújult külsőt leszámítva szinte semmi sem változott. Persze akinek a N64 az első gépe, az a Mario Kart 64-gyel feltétlenül egy "nyerő kártyára" teszi a pénzt.

Vári Zoltán



A négy játékos üzemmód hosszú estétök okoz majd minden családnak

mario kart 64 Kiadja: Nintendo

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

N I N T E N D O 6 4

✓ **Kitűnő irányítás** és **pontpás hangulat** + **4 játékos üzemmód**
 ✓ **Nincs érdemi újítás** az elődhoz képest

92%

Nincs könnyű dolgom, amikor erről a játékról kell írnom, hiszen az előzőknek ismerete nélkül szinte élvezhetetlen. Mivel kicsiny hazánk Star Trekben meglehetősen szegényesen ellátott terület, ezért feltételezem, hogy többen vannak olyanok, akik nem tudják mi az, mint akik valamilyen szinten ismerik. Akik ez utóbbi tábort tartoznak, azok bátran átgorhatják a most következő részt, ugyanis némi "történelmi visszatekintés" következik.

Amerikában, 1966-ban az NBC tv-társaság meglehetősen újszerű dologba kezd. Ekkor kezdik el vetíteni a Star Trek című sci-fi sorozatot, melynek a szakemberek nem jósólnak nagy jövőt. Hogy mennyire nincs igazuk, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy három év alatt 79 epizód készül el. Mai szemünkkel az eredeti sorozat jelmezeit, díszleteit, speciális effektusait kissé "pirxpilótáknak" hatnak, de akkoriban

STAR TREK GENERATIONS

a sorozat hőseinek köszönhetően, hanem az Oscar díjra jelölt speciális effektusok miatt is. Kizárólag az eredeti sorozat szereplőivel még további 5 mozifilm készül, a sorban az utolsó 1991-ben. Számoljunk csak egy kicsit! 1991-1966, az éppen 25. Az eredeti sorozat szereplői ekkorra már jócskán nagypapa és nagymama korúak, további folytatások már velük elképzelhetetlenek. Ezt szerencsére a készítő is

időben felismerik, és egy teljesen új sorozatot – új szereplőkkel, új hajóval –, kezdenek sugározni 1987-ben, melyből 1994-ig több mint 170 epizód készül. A "Next Generation" sorozat talán még sikeresebb, mint az első. (Itthon mi szintén a már emlegetett német műholdas adásokból, illetve – míg le nem ködolták – a Sky One-ről ismerhetjük ezt a

sorozatot.) A Star Trek univerzuma olyannyira népszerű, hogy időközben két további sorozat is indult – és az új epizódok készülnek még napjainkban is –, Star Trek Deep Space Nine, illetve Star Trek Voyager címmel. (Hmmm... Nem írom le, hogy hol lehet ezeket látni, mert még a főszereplő bácsi megvádol, hogy százalékokat kapok tőlük.) De visszatérve a filmek



Viszonylag jól fel vagyunk már szerelve

komoly áttörésnek számított. Addig elengedő volt egy szegecsekkel sűrűn kivert fémtal, villogó jelzőlámpákkal teleszűrt "Frankenstein-rádió" – és máris kész volt az úrmájú helys tere, légénységnek meg megtette néhány furcsa jelmezbe bújtatott szénész. A Star Trek jócskán különbözött ettől a sémától. A szereplők olyanokat mondtak, hogy: "Mint ahogy a vulkáni

sorozatot.) A Star Trek univerzuma olyannyira népszerű, hogy időközben két további sorozat is indult – és az új epizódok készülnek még napjainkban is –, Star Trek Deep Space Nine, illetve Star Trek Voyager címmel. (Hmmm... Nem írom le, hogy hol lehet ezeket látni, mert még a főszereplő bácsi megvádol, hogy százalékokat kapok tőlük.) De visszatérve a filmek



Az átvezető animációk igényesek igényesek

mondás is tartja: csak Nixon tudott elmen-ni Kinába" – ettől az egész sorozat emberközeli és könnyen emészthető lett. A Star Trek szereplőgárdáját pont a sorozat tette világszerte ismertté (a "világszerte" alól ismét csak kivételek vagyunk), itthon egyedül talán William Shatner ismert, mint a T. J. Hooker sorozat címszereplője. Itthon az eredeti sorozatot a műholdas televíziós jóvoltából, különbozó német nyelvű adók újra és újraismétlései révén láthattjuk. Nem titok, hogy 20th Century Fox sikere a Star Wars-szal készített a Paramount stúdiót arra, hogy elkészítse a Star Trek első, egész estét betöltő mozifilmjét, amit 1979-ben játszanak a tengerentúli mozik. A film sikeres, nem csupán

sorához, 1995-ben, elkészül a sorrendben hetedik Star Trek mozi, a Generations, itthon a mozik Nemzedékek címmel vetítik. Ez az első olyan film, ahol feltűnnek az új sorozat hősei, és az utolsó, ahol a régi sorozat is szerepelnek. Ezt a filmet dolgozza fel a MicroProse játéka. (A teljesség kedvéért megjegyzendő, hogy időközben elkészült a nyolcadik film is, és csak a jó ég tudja mikor lesz a bemutatója, de az egészen biztos, hogy ez sem kerüli el a sorsát, és játék lesz belőle. A Generations dobozában lévő kis reklámceklis szerint legalábbis "kámingszün".) Ugyan a játék a Generations című mozira épül, de nem követi szolgáiban a történetet. Az, hogy a történetek hogyan alakulnak, csak és ki-

zárólag rajtunk múlik, a játék lejártságának nem csupán egy módja van, ezért lépésről-lépésre követhető, teljes "végigjárás" készítése lehetetlen. Azok kedvéért, akik nem látták a filmet, következzen itt alább a történetből annyit, amennyinek az ismerete a játékhoz feltétlenül szükséges.

2293-ban, az Excelsior-osztályú Enterprise NCC-1701B űrhajó az első útjára indul. Ez az első út nem valami különleges küldetés, csupán egy kis sétahajózás a Naprendszerben, az összecsdített sajtónak. A légnység minimális, a hajó nincs feltöltve kész-

letekkel. Ellenben a fedélzeten van James Tiberius Kirk admirális, az eredeti Constitution-osztályú 1701, és az azt követő 1701A kapitánya. A hajókázás kellős közepén vészjelzést fognak, és mivel az új Enterprise az egyetlen hajó a közelben, a bajbajutottak segítségére sietnek. A katasztrófa helyszínén két utasszállító hánykolódik valamilyen energiaörvényben. Az Enterprise B kapitánya nincs a helyzet magaslátán, ezért az egyik hajó már nem bírja a burkolatra ható hatalmas erőket és felrobban, több mint száz utas halálát okoz-



GENERÁCIÓS

TREK M T I O N S



Ha ez Cousteau kapitány látna...



Az űvegyszeren túl az Enterprise űrhajó



PROBLÉMA

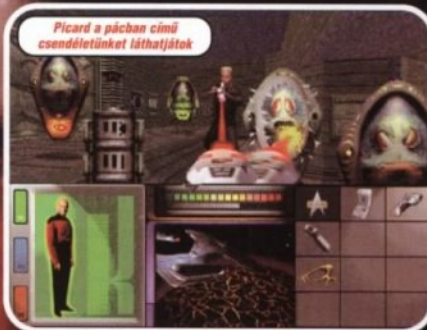
va. Kirk átveszi a parancsnokságot, transporter távolságba viszi a dokkból frissen kikerült hajót, és elkezd az evakuálást. A második hajó, a Lakul burkolata sem bírja sokáig, de legafább az űrások egy része megmenekül, köztük Dr. Tholian Soran. Az energiaörvény a megmentőket is csapdába ejti, és a Csillagflotta büszkesége is éppen olyan szánalomra méltóan kezd hánykolódni, mint a kis transport hajók. Nem véletlenül van a fedélzeten a régi Enterprise főgépész, természetesen villámgyorsan kiaggal egy megoldást a menekülésre. Kirk

maga indul a hídról a szükséges beavatkozások elvégzésére egy alsóbb fedélzetre – mivel a legénységet még nem hajózták be –, meg is menekülnek, de az energianyaláb erősen megrongálja a hajót, hatalmas rést lütte annak burkolatán. Eppen ott, ahol Kirk ügyködik. Mikor a hid hívásaira nem válaszol, az utána sietők csak a fátongó rést találják, Kirknek nyoma veszett, valószínűleg az űrben lelte halálát.

78 évvel később, a Csillagflotta zástós-hajóját, az Enterprise NCC-17010-t az Amargosa csillagrendszer napjánál megfi-

gyeléseket végző obszervatóriumhoz riasztják. A fegyvertelen tudományos létesítményt megtámadták. A helyszínre érkező Enterprise-t szomorú látvány fogadja. Az állomás romokban, a személyzet legtöbb tagja halott, illetve sebesült. A túlélők között megtalálják az állomás vezetőjét... Dr. Tholian Soran-t. Az állomáson romlalt holttesteket is találunk, és mivel nem értik a támadás okát, tüzetesebb vizsgálódásba kezdenek.

A jelen lévő két tiszt, az Enterprise főgépésze Geordi La Forge, és a hajó tudományos tisztje Data, hamarosan különösen átalakított napszondákat talál. Váratlanul felbukkan Dr. Soran, Geordit foglyul ejti, az egyik szondát kilövi, és egy eddig az Amargosa rendszerben álcázottan megbúvó Klingon hajóval elmenekül. Az Enterprise fedélzetén tehetetlenül figyelik, amint a napszonda becsapódik, és a rajta lévő különleges anyag hatására a magfúzió megszűnik, a nap elkezd magába roskadni. A folyamat eredménye egy hihetetlenül erős robbanás, amely olyan hatalmas lökésulást kelt, hogy az elpusztítja a rendszer valamennyi bolygóját, a rajtuk lévő élőlé-



Picard a pácban című csendéletünket láthatjátok

nyekkel egyetemben, az orbitális obszervatóriumot, és ha nem oldana meg időben kerekét, akkor akár az Enterprise-t is. A menekülés után már jut idő arra, hogy a hajó adatbankjaiból kiderítsék, hogy ki is Dr. Soran. A tudós egy olyan humanoid faj tagja, mely több száz évig él, de a feljegyzésekből nem derül ki, hogy mi is lehetett a célja az Amargosa napjának felrobbantá-

sával. Ellenben kiderül egy másik, zavarba ejtő tény. A legénység egyik tagja, nevezetesen az Enterprise bárjának vezetője Guinan (megszemélyesítője Whoopie Goldberg) szintén ugyanebbe a fajba tartozik, és ő is utasa volt a Lakulnak. Guinan elmondja, hogy az Enterprise B-t is megrongáló energiavihar nem más, mint a Nexus mi dimenziókban megjelenő formája. A Nexus egy meglehetősen furcsa hely: aki egyszer oda kerül, számára értelmét vesz-



Űrcsata következik

ti az idő fogalma. Saját akarata szerint szügdülhet fel s alá térben és időben, egy tökéletes, tapintható, ízlelhető, szagolható illúzió rabjaként. Ugyanígy szabadon befolyásolhatja, hogy mi történik vele, körülötte. Ez határtalan boldogsággal és elé-



A romlalt bázis az egyik leglátványosabban kivitelezett helyszín

gedettséggel tölti, aki a Nexusba került. Számára a ragadozó időnek kihullanak a fogai, és semmi esetre sem kívánczik el onnan. Guinan és Soran egyaránt ebből a Nexusból ragadta el az Enterprise B szállítósgara. Soran mindent megtesz, hogy visszakerüljön oda, és mivel úgy tűnik minden hajó megsemmisült, ami valaha is közelről találkozott a Nexuszal, ezért ha Soran nem tudja elvitetni magát a Nexushoz, inkább a Nexusot viszi magához. Még az sem tartja vissza, hogy célja eléréséhez naprendszerek kell megsemmisítenie – lakóikkal együtt –, s az így létrehozott gravitációs mezőváltozásokkal tereli a Nexus utá, hogy az telibe találja a kiszemelt bolygót, aminek felszínén már ő is ott lez.

Rengeteg a Star Trek világában játszódó játék készült PC-re, de a Generations valami olyan, ami még nem volt. Három fő "üzem módban" ténylegkedhetünk. Picard kapitány és Data segítségével a hajó "Csillagterkép" szobájában tudunk navigálni, itt dönthetjük el, hogy merre indulunk utnak, szerethetünk információt egy-egy bolygórendszer, hajó, vagy bolygó jászgá-

latával. Innen indíthatjuk útnak az "away team"-eket. Az, hogy kiből, illetve kikből áll egy ilyen "away team", az minden küldetésnél változó. Az összesen 16 különböző helyszínen zajló "away team" küldetések nem mások, mint amolyan "Doom nézőpontú", gyakran lövődőzéssel tarkított

képernyő bal alsó sarkában lévő ablakban, ahol még megnézhetjük a küldetésünk célját és aktuális egészségi szintünket is. Ha ez utóbbi valamilyen oknál fogva vérszenes lecsökkenne, akkor a szinten a felszerelésünkben lévő hypospray segítségével, visszaállíthatjuk, de csak addig, míg el nem érjük a maximális dózist. Természetesen a jól megszokott kommunikátor is velünk van, melyet – mint az előre sejthető – arra tudunk használni, hogy a hajónkkal felvegyük a kapcsolatot. Hogy mennyire nem Doom-szerű a játék, az kitűnik az első küldetésből is. A hajó első tisztjét, William T. Riker-t sugározzák át az Amargosa obszervatórium fedélzetére, hogy az ott-

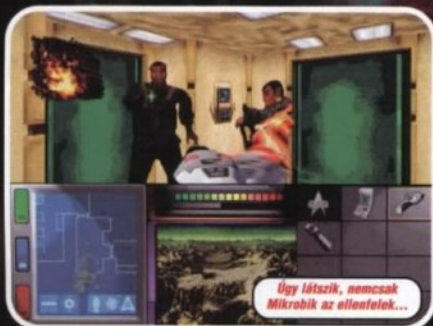
rül. Mivel fegyverünk kábító állásban volt, ha odamegyünk, és őt is a doktorhoz hasonló módon kezdjük vízgálgatni, akkor hamarosan lábra kap, és továbbra is lövődőzéssel tüntet ki minket. Vegyük észre, hogy a játék hangja stereo, így érdemes arra fordulni, ahonnan a lövődőzést halljuk. Tanácsos a fegyverünket a sárga szögökre – márgyilkoló fokozatra – állítani, és végezni vele. Ha megvizsgáljuk porhüvelyének földi maradványait, akkor egy romulán trikorderre, és egy romulán phaserre lelhetünk. Az előbbit mindenképpen vegyük át megöröszésre, az utóbbit pedig érdemes arra az esetre elraktározni, ha phaserünkből kifogy a töltet. Ha tovább

mellőle, ha melegedik a helyzet, illetve lehetünk phaserekkel, és fotonatorpedókkal. Természetesen a kurzorbillentyűk segítségével manőverezhetünk is, illetve gyorsíthatunk/lássíthatunk. Khmmmm... Emlékeim szerint azért szerint egy Galaxis osztályú hajó, azért ennél sokkal komolyabb taktikai manőverek elvégzésére is alkalmas. Ezért egy kicsit elégedetlen vagyok ezzel a résszel.

Nem ejtettem még viszont szót, a játék találásáról. Az már szinte természetes, hogy egy Star Trek témájú játékban, a szereplők hangjait a feldolgozott sorozat/film színészei, szolgáltatták. Ez a Generations-ben sincs másképp Malcolm McDowell (aki egyébként Wing Commander IV, óta lassan PC CD-sztár lesz), Patrick Stewart, Michael Dorn és a többiek eredeti hangján szólnak meg a karakterek. Erénynek tartom, hogy a játék nem követi részletesen a filmet, feltűnik benne a MicroProse "száját", "külön bejáratú" faja a Chodak (akit az előző MicroProse-os Star Trek játékból, a Final Unityből ismerünk), és szerencsére nem mentes a kisebb gegektől sem. A kőrítés igen igényes. A két CD-n gigantikus méretű AVI-k tanyáznak, amelyek az összekötő animációt szolgáltatják. Számos közülük a filmből származik, de készültek kifejezetten a játékhoz is jelenetek. Ez utóbbiak óriási erénye, hogy minőségük nem üt el az eredeti felvételektől! Megjegyzem, aki nem bírja megállni, az megnézheti ezeket a mozikat a Windows Media Playerrel. (Hát igen: a játék Win95-öt is igényel.)

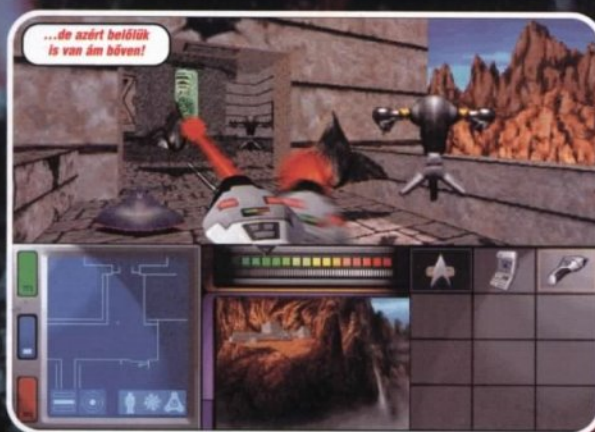
Végezetül, a Generations annak való, aki egy kicsit ismeri a Star Trek világot, és egyaránt vonzódnak a "máskálós", és az akciódúsabb játékokhoz.

Sam. Joe



Ugy látszik, nemcsak Mikrobik az ellentelk...

akciók. Ugyan volt már a PC-s Star Trek játékok között a játékos szemszögéből leforgatott nézőpontú interaktív film (Star Trek: The Borg, Star Trek: The Klingon), de ezek csupán "igen/nem" típusú választások lehetőségét nyújtották, szó sem volt az "oda megyek, ahova akarok" szabadságáról. A "Doom nézőpont" viszont koránt sem jelent Doom-szerű, "lőj mindenre, ami mozog" típusú feladatot, bár fel vagyunk fegyverezve, és Phaserünk a kábítástól kezdve a kisebb atomrobbanásig sokféle fokozatban képes működni, már amíg energiakészletéből futja. Ha már a fegyvereknél tartunk, akkor nem áruok el tiltok azzal, hogy alkalmunk nyílik majd romulán disruptort is kipróbálni. Felszerelésünk közé tartozik a Csillagflotta standard tricorder is. Ezen hasznos felszerelési tárgyunk által leolvastott adatok állandóan megjeleníthetők a



...de azért belőlük is van ám bőven!



lévő túlélőket kutassa fel, és juttassa őket az Enterprise D fedélzetére, valamint de-risze ki, kik támadták meg az állomást. A tricorder pontos térképet rajzol az állomásról, és a rajta tartózkodók helyzetéről. Az első sebesült nem más, mint maga Soran doktor. Menjünk a közelébe, és amikor a képernyő közepén megjelenő objektum ablakban megjelenik a doktor földön fekvő teste. Ha a doktorra kattintunk, akkor beszélhetünk vele, ha a kommunikátorra, akkor a sebesült doktor hangos tiltakozása ellenére az Enterprise sickbayébe kerül. Nem is marad utána más, csupán egy Graviton Inverter nevű tárgy.

Régi jó kalandozó szokás szerint kaparintsuk meg, hasznunkra lehet még. Ha tovább óvakodunk, akkor hamarosan egy romulán úriemberrel találhatjuk szembe magunkat. Mivel minden teketóriázás nélkül tüzet nyit ránk, mi sem télenkedjünk és viszonzozzuk a tüzet. Ha jól csináltuk, akkor hamarosan a földre ke-

haladunk, akkor további romulán katonák gondoskodnak fegyvertánpótlásunkról. Hamarosan észrevesszük, hogy az állomás nincs túl jó állapotban, ami az időnkénti hánykolódásból is feltűnhet. Mi több, az állomás számítógépe is figyelmeztet arra, hogy a szerkezet elemei éppen hány százalékban akaróznak meg egymáshoz tartozni. Érdemes tehát szünetni.

Mivel nem szándékozom elvenni a játék sava-borsát, és mint a fentiekben említettem lépésről-lépésre recept nem ízelem, következésképp most néhány jótanács:

– Ne máskáljunk bele a plazmalángokba és a szabadon csapdosó, feszültség alatt lévő kábelekbe!

– Ha lehet a külső zsillipet se nyissuk ki, mert az eredmény ismert már egy másik filmből.

– A faliszekrényeket nyissuk ki, és ami használhatóknak tűnik, vegyük fel. A jobb egérgombbal megduthatjuk egy-egy tárgyról, hogy az mire jó.

– Ha használni akarunk egy tárgyat egy olyan helyen, amit alkalmassan vélünk, kattintsunk kétszer a tárgyra.

Már tettem említést arról, hogy van még egy "üzemmódja" a játéknak. Ez pedig az úrharc... bocsánat, "Taktikai összecsapás" az EnterpriseD fedélzetén. Ha egy másik hajóval futunk össze, akkor a következőket tehetjük vele: közeledhetünk felé, lerohanhatjuk, tarthatjuk a távolságot, teljesen megállhatunk, "elugorhatunk"

Star Trek Generations	Kiadja: MicroProse
LÁTVÁNYOSSÁG JÁTSZHATÓSÁG SZAVATOSSÁG ZENEBONA	

P90, 16MB RAM, SVGA, 4xCD, WIN 95

✓ Teljes "oda megyek, ahova akarok interaktívítás" • Igényes kőrítés
✓ Nagy HW és HDD igény • nagyon beépített órcsata

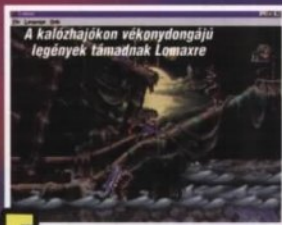
81%

Ha egy számítógéprajongó azt a szót hallja, hogy lemming, valószínűleg nem az a bizonyos rágesáló állat jut az eszébe, hanem kis kék ruhás, zöld hajú lények hadja, melyek vége-láthatatlan oszlopban menetelnek valamely titokzatos cél felé. A Lomaxben ismét ezekről az állatokról lesz szó, de ezúttal teljesen más megközelítésben. A lemmingekről szóló eddigi játékokban ugyebár ezek az ostoba kis teremtmények csak fogyóeszközök voltak, személytelen lények, akikből bizonyos kvótát kellett megmenüünk. Most azonban személyesen ismerkedhetünk meg a lemmingnemzetség legkiválóbbikával. Lomax-szel, a legbátrabb lemminggel. Igaz ez az ismeretség egy másik lemmingnek köszönhető, aki nem más, mint Evil Ed, a leg-

mind egyik világ végén egy-egy hatalmas léghajó elpusztítása is a feladatunk lesz, ezek tekinthetők a játék főellenségeinek. Az elvarázsolt lemmingekkel való találkozások természetesen károsan hatnak Lomax egészségére. Megsebezni őket csak két módon lehet: egyrészt ha hősünkkel bepörgünk, azaz ugrás közben még egyszer megnyomjuk az ugrás gombját, a másik megoldás pe-

megóvása, ha van ilyen Lomax kobakján, akkor hősünk egy sérülésnek ellenáll, de a sisakját elveszti. Sisakokat és ikonokat az út menti korszókat szétlörve tudunk szerzeni, bár ezek legtöbbször csupán pénz rejtenek magukban.

A Lomax egyik legszebb és legegyszerűbb vonása, hogy a 2D-s pályák világában 3D-ben helyezkednek el, ugyanis a parallax scroll egyes szintjei



A kalózhajókon vékonydögajú lények támadnak Lomaxre

egyben ugyanúgy vannak felépítve, sőt még a pályakódok is azonosak. (Ajánlom figyelmetekbe a Cinkelt Lapokat.) A játék tehát mind a grafikai, mind a hanghatásait tekintve gyönyörű, ennek ellenére a játékménre való tekintettel inkább csak nagy türelemmel megáldott játékosoknak ajánlom. Az irányítást direkt nem részleteztem, mivel a billentyűk alap-

THE ADVENTURES OF Lomax



Hidat várni nem is olyan könnyű feladat

gonoszabb lemming. Történt ugyanis, hogy Evil Ednek rosszalkodni támadt kedve, és Lemmingország összes polgárát csúf zombivá hasonló visszatérítő lényekké változtatta. Csak egy lemming menekült meg a varázs alól, aki természetesen nem más, mint Lomax.

Azoknak a PC-seknek, akik nem csak a saját gépjéről szóló cikkeket szokták elolvasni, a fenti történetet már ismerős lehet, hiszen Lomax kalandjai elsőként PlayStationon elevenedtek meg. A Lomax

dig az, hogy a sisakunkat használjuk. A sisakot vagy csak simán dobálhatjuk, vagy valamilyen támadó varázslathoz alkalmazhatjuk. Varázslatokat különböző ikonok formájában talál-

között gyakorta előre/hátra vezető hidakon vagy ugratókon kell közelednünk. Ennek köszönhető, hogy bár a pályák lineáris megoldásúak, vagyis csak egy módon lehet végigvinni őket, mégis nem csak egyfolytában jobbra kell haladnunk.

Viszont elég idegesítő, hogy túl sok az ellenfél, pontosabban hogy a pályák tervezői ott és úgy babráltak ki a kedves játékkal, ahol és ahogy csak tudtak. Hogy mire gondolok? Tipikus példa a vadnyugati szint. Amikor a pálya egy középső vagy távolabbi részére akarunk átugrani, szinte holtbiztos, hogy a leérkezőnk helyszínén ott fog körülcáinni egy cowboyalapos lemming, és csak a szerencsénk mú-



A keselyű leherbírása nem Lomaxre lett mérteztve



50 lemming felszabadítása után bonuszszintekre jutunk

AKINEK LEMMINGJE NE VEGYE MAGÁRA!



A léghajókról először csak rakétás lemmingek közelednek...

az eddigi lemming-játékoktól eltérően nem egy logikai program, hanem egy teljesen hagyományos, oldalra scrollozódó, máskézős ügyességi játék. A stílus összes lényeges kellek megtalálható benne, kezdve a himbálózó platformoktól a megmászható kötelektől. Főhősünkkel – ha az alszinteket nem számoljuk – összesen 21 szintet kell bejárni. Egy látszólag békés erdősegből kezdünk, aztán egy zombiktól hemzsegtető temetőt látunk, kalózhajókon kell csontváz-matrozokkal elbánnunk, s még néhány vadnyugati helysziare is el kell látogatnunk, hogy végül eljussunk Evil Ed sötét birodalmába. Utunk során lépten-nyomon átváltozott lemmingekbe botlunk, a célunk pedig az, hogy felszabadítsuk őket, s végül megküzdjünk a főgonosszal. A lemmingek felszabadításán kívül



...aztán magpróháinak agyontipartit minket...



...végül pedig a lengedező buzogányokat kell én bürrrel megöszniük

tunk a pályákon. A felvett ikonok segítségével Lomax tud majd ásni, hidat építeni, továbbá – a sisakját alakítva – tűzvarázslatot előcsalni, helikopterezni, "mászóköteleket" dobni a pályán található kampókra, valamint gránátot dobni. Az utóbbi négy varázslathoz tehát nem csak ikon, hanem a sisak is szükséges. A sisak másik funkciója ugyebár a fej

lik, ha nem tráfájuk telibe. Mivel a játékban egy vagy maximum két hibalehetőségünk van, az elféle poénkodás nagyon "szórakoztató" tud lenni.

Amúgy a Playstation és a PC változat között érdemi különbség nincs. PC-n is nagyon szépek a hátterek, a pályák egy az

kiosztása véleményem szerint nem a legjobb. Javaslom, hogy lépjetek be az ablak tetején a Properties menüpontba, és ott a Controls-nál állítsátok be a nektek szimpatikus billentyűzetet. A pályakódok (Pass-words) beírásának a lehetősége szintén az ablak tetején található.

V.Z.

lomax Kiadja: Psynopsis

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

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

/ Szép hátterek • hangulatos zene

X Monoton játékménre • túl egyhangú ellenfelek

68%

A Párizs-Konstantinápoly között közlekedő Orient expresszről írtak regényt, készítek filmet, de számítógépes program eddig még nem dolgozta fel a hírhedt luxusvonat útját. Természetesen ez a történet sem kerülhette el a számítógépet, a számítógépes program eddig még nem dolgozta fel a hírhedt luxusvonat útját. Természetesen ez a történet sem kerülhette el a számítógépet, a számítógépes program eddig még nem dolgozta fel a hírhedt luxusvonat útját.

Ha már vonat, legyen romantika is: ő a NŐ az expresszon



Elegáns hölgyek, udvarias pincér, luxus környezet – ez az Orient expressz



évekbe, az intrikák, önis érdekek és futó szerelem világába.

A program nem szokványos kalandjáték: a kalandelemek, mint például "lopjuk el az étkezéskocsiból a csirkecombot és adjuk a kutyának" hiányoznak. A hangsúly sokkal inkább a beszélgetéseken, hallgatásokon, a megfelelő időpontban a megfelelő helyen való tartózkodáson van. Ami furcsa lehet a lineáris kalandprogramokhoz szokott játékosoknak, az a folyamatos real-time történetek sora. Az idő múlik és az utasok folyamatosan mozognak, témát váltanak, ne adj isten meghalnak. Így ha nem vagy elég gyors vagy nem tartózkodsz a megfelelő helyen az adott időpontban, akár az életedbe is kerülhet. Senki sem fog várni rád, és senki sem fog keresni, legutóbb szűk perceknek múlik a siker.

Néhány szót a külsőről is ejtenék. Először is nézzük a grafikát. A környezetet valóban szépen elkészítették, de 1997-ben a 90 fokos fordulatok már kicsit idejét múltak tünnek. Legalább a körletorgás lehetne folyamatos, ha a lépkedés már nem az (ld. Shiver 2.). A szereplőket színesekkel játszták el, majd egy erre a célra készült program segítségével kiemelték a vonások, jellemzőb formákat, és az élő szereplőből rajzfilmműgurat kreáltak. Az eredmény egészen kellemes, talán csak a kidolgozottságra lehet némi panasz. A szereplők nagyok, olykor a teljes képernyőn mozognak, talán ennek köszönhető, hogy nem folyamatos a mozgásuk. Körülbelül úgy néz ki, mintha 1 képkocka/másodperces sebességgel lennének lefilmezve. Ez bizony egy kicsit zavaró, főleg azután, ha az embernek már volt szerencséje a Broken Swordhoz. Amit még illik megemlíteni: a hangok és az irányítás. A hangokra semmi panaszom – tökéletesen élethűek, a franciák hibátlan franciasággal, a oroszok oroszul stb. beszélnek. A vonat zakatolása, a hangok elhallatásának és telerősségének változtatása is nagyon élethű. Az irányítás igazán egyszerű: a nyílra navigálhatunk, ha emberre mozgatjuk és felhő lesz belőle, akkor beszélgetésbe elegyedhetünk. Bal oldalon a szereplő feje alatt van a tárgylista, melyhez igazán ritkán kell nyúlni. A jobb alsó sarokban látható egy tojásóra, mely a sajátos savorland képéremlyébe visz. A program folyamatosan menti azt az állást, ahol tartunk, és a tojásóra segítségével pörgethetjük vissza az időt, ha valamit elrontottunk vagy újra szeretnénk játszani. Összesen hat ilyen óránk lehet, az

az hat helyre menthetünk "állást". Lehet, hogy első hallásra kicsit furának tűnik, de jól használható találmányról van szó.

A programban egy bizonyos Robert Cath szerepét alakítjuk, aki a tervek szerint barátjával, Tyler Whitney-vel találkozik az Orient expresszen. A találkozó létre is jön, bár eléggé egyoldalú: Tylert ugyanis kivájt szemmel, vérbe foggya találjuk a kupéjában.

1914 – JÚLIUS 21.

Vonatra szállásunk meglehetősen rendhagyó: egy motorkerékpárral ugunk fel rá. Első utunk az 1-es kabinba vezet, ahol rákacskozunk barátunk holttestére. Hogy ne tereledjünk ránk a gyana, csak egyetlen megoldás van: húzzuk le az ablakot, s szabaduljunk meg a tetemtől. Felöltünk persze merő vér, így legjobban lesz kiszerelni Tyler kabátjára, majd a hullá után eresztjük régi zakókat. A csomagartórtörő emeljük le a láskát és vegyük ki belőle az oroszul írt pergament és a telegramot, amit mi küldtünk Tylernek. Körülbelül ekkor találjuk az első vascorát, úgyhogy célunk meg az étkezéskocsit. A dohányzón át haladva kihallgathatjuk Rebecca és Sophie beszélgetését. (Ilyen hallgatósákokból áll egyébként a játék fele.) Az ebédidőben találkozunk August Smith-tel, akinek valami üzlete lett volna Tylerrel. Mivel a főhős Tylernek adja ki magát, így ezt az üzletet velünk fogja megkötöni – feltéve, ha találunk valamit, amivel honorálni tudjuk.

A meglepetésként jött fialakembereket, Alekszejt is társalogtunk egy kicsit. Mennsokára teteg és

TELJESEN

Térjünk vissza az étkezőbe, ahol a második találásunk lesz. Kövessük a herceget, akivel Alekszejt finom beszélgetésbe kerül a dohányzóban. Aki kíváncsi, az hallgathatja egy kicsit az étkezőben még, különben legjobb visszatérni a kabinunkba. Milos vár ráunk, s miután rájön, hogy nem mi vagyunk a hön várt Tyler, továbbá a vértőllet megöltja a padlón, nekünk esik egy késsel. Fegyverezünk le, majd beszélgetésünk következik. Térjünk vissza az étkezőbe. A folyosón Tahinahoz ütközünk, aki éppen néhány utas kabinját kutatja át... mászkáljunk, hallgatgatózunk az étkezőben, majd térjünk vissza. Mivel Tahina elhagyja a mi kabinunkat megérkezünk Epernyábe, ahol a francia rendőrség átkutatja a kocsiakat... legjobban gyorsan elbújni, erre a legmegfelelőbb a herceg kabinjában a fűrészsoba ("A" kabin). A "D" kabin előtt a ismét hallgathatjuk a kisserő "meséjét" a hulláról, amit immár a kalauz is hall. Sok mindent nem tehetünk – lehet hallgatgatózni a dohányzóban, követni Tatjánát, de a legjobb lefeküdni és aludni egyet. Lesz egy szörnyű álomunk Tylerrel (ekkor hagyjuk el a kabinot, majd rögtön térjünk vissza), majd 2:38-kor ébredés – Strassbourgba értünk. Szólunk be Amához az "F" kabinba, majd irány az "A" kabin. A hercegnek rohama van, akin – mint orvos – segíthetünk. Közben Anna is megérkezik, s megkéri Tatjánát vigyázzon valamire, mert fél, hogy az ő kabinját is átkutatják. Legjobb folytatni az alvást.

1914. JÚLIUS 21., MÜNCHEN

Ha eddig nem vetjük magunkhoz a sálát, mely a kabinunkban a furcsa fialakembert találhatjuk, most legyünk meg. A francia fialakemberek egy szép sipot, amin játszik is – érdekes esemény korábban... Keressük fel Milost a "G" kabinban, s hozzuk tudomására, hogy Tyler

Párizs, az indulás legalmas percei



otthagyja a noteszt, melyben egy bejegyzésre lelünk. Ha elég gyors vagyunk, elolvashatjuk: 10:40. Alekszejt hamar visszatér. Itt érkezik még Tatjáná és a nagypapa, az orosz herceg. Ha most visszatérünk a hálókocsiba, a "D" kabinból hallgathatjuk a francia kisfiú meséjét, hogy egy embert látott kiesni a vonatról... hm. Térjünk vissza az étkezőkocsiba, s beszélgetünk el az elegáns hölgyvel, Annával. Alekszejt a dohányzóban találjuk. Mutassuk meg neki az orosz pergament, de sajnos nem tud (vagy nem akar?) segíteni a fordításban. Az ebédidőben további beszélgetéseket hallgathatunk ki. Menjünk hátra, a privát kocsiba, ahol a kalauz kéri, hogy várjunk bennünket. Lépjünk be, ahol Kronos és Tahina lesz vendégül látónk. Egy nagyon érdekes valamire tereledő a szó – ami talán nálunk kéne hogy legyen? – és egy nehéz bűröndre. A társalgás kimenetelére egyelőre tudsz, nemj tudni miről is van szó.

valamit üzletelni akart Augusttal. Milos kiegészítéséből meg tudjuk, az lett volna a feladata, hogy egy "Firebird" nevű ékszer aranyra szereljen, majd az aranyért fegyvereket vásároljon Augusttól a szeb ellenállási mozgalom számára. Visszatérve a folyosóra ismét a francia srácho botlik, akinek új játéka van: egy bogár. A kalauz az elvesztett mesterkulcsról (minden ajtót nyit) beszélnek. Az ebédidőben találjuk Tatjánát, aki elvállalja, hogy lefordítja az orosz írást. Újjunk le a dohányzóba, hallgassuk a két hölgy beszélgetését, majd írítsuk ki a gyufásdobozunkat, és a doboz segítségével

fogjuk be az asztalon fulkosó bogarat. Keressük meg Augustot a folyosón, aki nagyon izgatott, ugyanis Münchenben lesznek fel a vonatra egy nagyon érdekes szállítmány... A müncheni pályaudvaron állva nem nehéz kitalálni mi is lehet a fűadókban. A dohányzóban és az étkezőben hallgatgathatunk, majd jön az első ebéd. Beszélgetésünk Augusttal az ebédidőben, amíg Anna nem csatlakozik hozzá. Nézzünk el a folyosóra, ahol mutassuk meg a francia srácnak a bogarat. Térjünk vissza az étkezőbe, s akkor lehet, hallgatgatózunk. Telepedjünk le Abbot mellé ebédelni. Látó-

BEGŐZÖLVE

hon kihallgathatjuk a szakács és alkalmazottja veszedését. Menjünk a dohányzóba, és beszéljünk Sophiával. (Ugye mindenki ismeri?) Sétáljunk a folyosóra, s várjuk meg míg mindenkét elhagyja a terepet, legfőként Tatjana az "A" kabinát. Menjünk be, s a mosdó alól vegyük magunkhoz az aranytojást. A beteg herceg felébred, s valami alysmiit motyog, hogy mi vagyunk a kiválasztottak, akik dalra faszajlítják a Firebird-öt... érdekes.

"E" kabin előtt hallgatózhatunk, de legjobb lesz, ha gyorsan beiskolunk a kabinunkba, és elrejtjük a ládába a tojást. Valahol Linz tájékán járhatunk, amikor a koncert elkezdődik. Újjunk le, élvezzük a zenét, és figyeljük Tahinat, aki egyszer csak lelép. Világos, hova megy: Anna kutyája a poggyszakocsiban, Anna pedig a koncerten hegedül. Miután Tahina visszatér, lépünk le, s menjünk az "E" kabinba.

Itt beleolvashatunk Rebecca unalmas naplójába, és átámszhatunk az ablakon Anna kabinjába. Anna kofferében egy érdekes levelet, az ékszeres doboz titkos rekeszében pedig az ellopott mesterkulcsot találjuk, amely minden ajtót nyit a vonaton. Menjünk a hálókocsi és privát szakasz közötti részhez, nyissuk ki a kivezető ajtót, s miázzunk fel a tetőre. Irány a vonat hátsó része, ahol a színes ívvelgel

borított részt rugjuk be, onnan pedig ugorjunk le a privát részhez.

Itt a tekno papír szorít Tylerrel volt a tojás, amikor Párizsból elin-

Na, az itt Tyler. Őt találtam vérbe fagyva a kupé padlóján



keressük meg Augustot. Kövessük a kabinjába, és ott mutassuk meg neki az aranyat. Miután elégtünk megjelenik Tahina pisztollyal kezében, s Kronoshoz hív, aki visszaköveteli az aranyt. Adjuk át neki, majd beszélgessünk Miloscal a "C" kabinban. Kihallgathatjuk még Abbot és August beszélgetését, de a legfontosabb teendő, ami a Bécsbe érkezés előtt ránk vár, az a poggyszakocsiban van: keressük meg a ládát, melyet Münchenben raktak fel a vonatra, s próbáljuk meg kinyitni... Anna jelenik meg egy pisztollyal,

mi pedig végre megtudhatjuk, hogy mi köze is van Tylerhez és a tojáshoz. Hát mondjuk elég hihetetlen történet, hogy Anna a már halott Tyler mellől vette magához a tojást, de azért úgy tűnik, hogy Robert elhiszi. Amikor Vesna, a szerb lány ránk támad, védekezzünk addig, amíg Anna a segítségünkre nem siet.

**1914. JÚLIUS 26.,
BÉCS**

Térjünk be Annához az "F" kabinba beszélgetni, majd menjünk a hátsó hálókocsi és a privát kocsi közötti

részhez, ahol kihallgathatjuk Alekszej és Tatjana beszélgetését: Alekszej fel akarja robbantani a vonatot, a lányt pedig rábírn nagyapja meggyilkolására... szép kis anarchista! Menjünk a 2-es kabinba, és kutassuk át



Kronos és Tahina, akik anyai bosszúszágot okoznak nekünk

kicsit nehezebb lesz legyőzni: akkor tudunk rátámadni, amikor leguggolunk egy ütése elől. A gyűzelem után menjünk az ebédlőbe, ahol a többiek vannak fogva tartva. Beszélgessünk a herceggel és Tatjánával, majd kapcsoljunk le a hálókocsikat a vonatról. Augustnak nem nagyon tetszik a dolog... Menjünk a mozdonyhoz, s Anna segítségével likvidáljuk Milost. Anna ragaszkodik ahhoz, hogy állítsuk meg a vonatot, de ne engedelmességek – engedjük ki a féket és törjük át a sorompót. Belgrád táján járunk, s most nincs mit tennünk – menjünk a poggyszakocsi pöttölkójébe. Annához, s nézzük a romantikus képeket. A rövid időt után a befejezés

Ugye, ugye mindenkét örök meglepetések!



Alekszej cuccait, s vegyük magunkhoz a detonátort. Hallgatózunk a "C" kabin előtt, majd térjünk vissza a kabinunkba. Tatjana nem sokára felkeres minket, és a segítségünket kéri... van miben segíteni. Járjunk egyet a vonaton, majd dőlünk le a pihenni. Miután felriadunk a nagyon is valóságos álomból, rohanjunk az "A" kabinba, ahol a herceg leszúrta Alekszejt, aki az életére tört. Mindjárt 10:40 – ez az időpont volt Alekszej naplójába is bejegyezve, ha még emlékeztek. Irány a privát kocsi és a hátsó hálókocsi csatlakozása... valami megütni a füllünket... meghozza egy bomba kegyessége. Nyissuk ki a panelt és mozdítsuk el a bombát. Égessük el a gyufával a drótokat, majd forgassuk körbe a dobozt, s húzzuk ki a pecekelt. A

következő: Kronosha és Tahinába ütközünk az étkezőkocsiban – a Firebirdet követelik. Mozok elő, majd a Tatjánától kapott fordítás alapján nyomjuk meg az ékköveket rajta a következő sorrendben: Ausztrália, Bánia (kék), Kína (piros), Sziget a Csendes Óceánon (lila), Közép Kelet (zöld). Egy hatalmas aranymadár "kel" ki a tojásból, rubin szemekkel. Amikor Kronos vissza akarja zárni velünk a tojásba, használduk rajta a sípot, mire a madár Kronosra és Tahinára támad... Tylert tehát a kiváncsisága ölte meg...

Most tessék hátra dőlni és élvezni a befejező képeket, és megnézni a kis történelmi leckét – az Európa térkép alakulását 1914-től Trianonon át napjainkig.

Koronczai Gáspár

the last express **Kiadja: Broderbund**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐNA

480X66, 6MB RAM, 4xCD, 5VGA

✓ Szokatlan technológiájú kivitelezés • élhető hangok • nem lineáris játékmenet
✓ Kétféle elváltatás már az a színház • ha egyszer elakadtunk, akkor azonnal végleg

73%

gassuk meg Kronost és Tahinót a privát kocsiban, akik azt hiszik. Annánál van a Firebird. Térjünk vissza a kabinunkba, ahol megleljük a orosz pergament és a fordítást. Irány az ebédlő. August és Anna beszélgetnek – miután átvonultak a dohányzóba, tovább követhetjük őket, s hallgatózhatunk. Nem sokára megjelenik Kronos és a koncertterem. Keressük meg a Francia fiút, aki a sípot ajánlja a bogár helyett... természetesen áll az alka! Boutarel kérésére a kalauz elviszi Anna kutyáját a poggyszakocsiba. Menjünk a hátsó kocsiba, ahol a kalauz meghív minket is a koncertre. Az étkező-

dult a vonat. Keressük meg a szekrény melletti kapcsolót, s a kinyitó titkos rekeszből vegyük magunkhoz az aranyalátelt táskát. Szerzeményünkkel egyszerűen sétáljunk ki a koncertterembe, ahol lesz meglepetés. A börtöndönt dugjuk el a kabinunk ajtó alá, majd vegyük magunkhoz a tojást. Menjünk túl az ebédlőn, egészen az első poggyszakocsiba. Nyissuk ki a kutya ketreccét, eresszük el, s rejtjük a ketrecbe a tojást. Most alkalmunk nyílik átjutni August kabinjába a mesterkulcs segítségével (3-as kabin). Térjünk vissza a koncertre, s miután véget ér vegyük magunkhoz a táskát aranyat, és

táviratot tegyük a relébe, amivel sikeresen hatástalanítjuk a bombát. Beszélgessünk Abbottal, majd kövessük Annát a kabinjába, aki nagyon fáradt, s szeretne aludni... egy fene! Nem telik el sok idő, és a szerbek elfoglalják a vonatot – egy ütés a tankönyvön, s legközelebb a poggyszakocsiban ferünk magunkhoz. Szabaduljunk ki (nem lesz túl bonyolult, csak jó irányba kell mozdogni), szabadítsuk ki Annát, ússuk ki a szerbet, majd menjünk a vonat hátsó részébe, és másszunk fel a tetőre. Menjünk a mozdony felé, s a rúdalt támadó szerbetől szedjük el a vasat, és tegyük a síre. Vesnát

A Segának immár jól bevált szokása, hogy minden nagyobb Saturnos durranást PC-re is megjelentet, ezért várható volt, hogy a Bug Too! is átírásra kerül. Azt azonban talán senki sem várta, hogy ez a konverzió ilyen hamar megérkezik, majdnem egyidőben a Saturn-változattal. (A Touring Car állítólag már egy időben fog kijönni Saturnon és PC-n.) Minthogy a játéknak az első része is megvásárolható PC-re, a főhős, azaz Bug talán már nem ismeretlen senki számára. Egy apró zöld bogárról van szó, aki foglalkozását tekintve filmsztár. Szegény Bug mindig valamilyen veszedelmes filmlekkék közé keveredik, ahonnan nekünk kell kivezetnünk – természetesen

vel", Maggot kukkacsal és Bug barátjával, a discós öltözékű SuperFly-jal is lehetünk. Az új karakterek sajnos új mozdulatokat nem tudnak, ezért az igazat megvallva sok hasznukat nem vesszük, csupán a viselkedésük tér el némleg. SuperFly egy kicsit gyorsabb, jobban tud repülni és többet beszél mint Bug, míg Maggot Dognak az afacsorny mivoltát használhatjuk ki: például a tüzet köpködő csapdák lövedékei egyszerűen elsüvitének a feje fölött. Hőseink a következő mozdulatokra képesek: a gyakorlaton kívül tudnak futni (Space), ugrani (Ctrl), ugrás után a levegőben pár másodpercig lebegni (újra Ctrl), lehajolni (Enter), és köpködni (Shift), ha már felvették az erre a célra szolgáló zöld trutymót.

Az egyes

kell, vagy épp teleportokon keresztül kell közlekednünk. Figyelem: a Saturn verziótól eltérően a PC változat nem ment automatikusan állást, tehát ezt manuálisan kell megtenni. Ehhez az Esc-et vagy az M-et kell lenyomnunk, mire megjelenik a játék menüje, s ebben találjuk a Load/Save opciókat. Itt a Game Controlsnál egyébként az irányítást is megváltoztathatjuk.

A Bug Too!-val nem csak egyedül, hanem párosan is lehet játszani (Two Player). A két játékos üzemmód annyit tesz, hogy a játékosok felváltva, tehát fordulónként vehetik át a kiválasztott szereplők irányítását. Ha ezt az üzemmódot választjuk, a Duratióval megváltozhat-

ellenőrzési pontok ugyan nem a legtekintélyesebben funkcionálnak: megesik, hogy Continue után (vagyis a folytatási lehetőség igénybevétele követően) is a legutóbbi ellenőrzési pontnál hagy minket a játék (ez ugyebár még nem is lenne baj), de ami rosszabb, néha fogja magát a program, és egy sima életvesztés után – érthetetlen módon – visszarak minket a helyszín legelejére, noha már a második vagy harmadik ellenőrzési ponton is túljutottunk. A program hardverigénye és a gyorsasága teljesen korrekt, de hát ez nem is csoda, hiszen szó sincs SVGA grafikáról, a figurák pedig csak sprite-okból vannak megalkotva. Bár a konverzió a fenti hibákat leszámítva jól sikerült.

tesen nincs ez más-képp most sem.

A játék a lényegét tekintve egy az egyben meg-egyeznek az első részsel: a 30-s terben összevissza kacskaringózó pályákon a Bug Stop feliratu táblákat kell megkeresnünk, s közben minél több tücsköt-bogarat, csapot és még löbbszöcsköt más ellentel kell agyontaposnunk, továbbá minél több "kincset" kell begyűjtenünk. Ha 100 kincset összeszedünk, bonuszpályákra juthatunk. Szerencsére a játék készítői okultak az előző rész hibáiból, így a pályák már nem olyan teljesíthetetlenül hosszúak, és jóval izgalmasabbak, azaz változatosabb ellenfeleket és háttérlemeleket láthatunk. Gyakorlati a titkos pályarészek, az elágazások, valamint a kapcsolók, melyek át-

A kísérterek Rubik-kockázással töltik az üres perceket



állítás a legkülönbözőbb hatásokat eredményezi. A kapcsolók legtöbbször általában a továbbvezető utat fordítják más irányba, de akad olyan, amelyek liftet működtet, és van olyan is, amelyek egyszerűen csak csapda. Ellenfelekből tehát nincs hiány: minden helyszínen legalább 3-4 fajta ellenség grasszál, s ott vannak még a guruló kövek, az elmozduló sziklatömbök és egyéb csapdák. A készítő a legnagyobb újtásnak a két új szereplőt szánták, ezáltal ugyanis nem csak Buggal, hanem Bug "házorjözé-

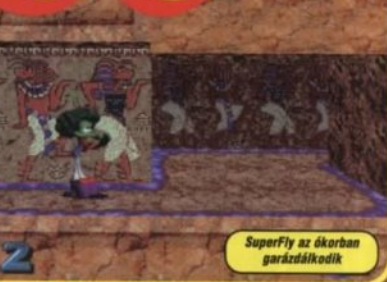
pályák több helyszínből állnak, melyekbe egy "összekötő" helyszínről léphetünk be. Minden pálya végén egy főellen-ség vár ránk.

elsőként például egy hatalmas, tüzet okádó sárkány. A filmes világ hat műfajába tehetünk látogatást, kezdve a horrorfilmek kísérterekkel teli temetőjéitől egy vízalatti pályán keresztül egészen a sci-fi filmek jellegzetes díszletéig. A helyes út megtalálása legtöbbször nem is olyan egyszerű: az út irányát elforduló platformokkal kell átváltanunk, liftezgetnünk

Maggot Dogot egy csap próbálja az útjáról eltántorítani



Tücsök és bogár



SuperFly az útkorban garázdálkodik



Bogarunk hamarosan leckét kap elektromosság hatásából

juk az egyes fordulók hosszát, a Mode-nál pedig azt adhatjuk meg, hogy a fordulók után regenerálódnak-e a bonusztárgyak és az ellenfelek, vagy sem. A Bug Too! PC verziója majdnem egyenértékű a Saturnos változattal, csak

kár, hogy néhány grafikai effektus gyengébbre sikerült. A temetőre leereszkedő köd például szörnyen béna, egyszerűen csak elhomályosodik a kép. Ennél is nagyobb gond azonban, hogy a játékban Bugon kívül is találtam bugokat, méghozzá valahol a program kódolása környékén. Az

rült, egy biztos: a Bug Too!-nál láthatunk már jobb platformjátékokat is PC-n.

V.Z.

bug too!

Kiadja: SegaSoft

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

990, 6MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

✓ Gyors és szép grafika • manuális mentési lehetőség
X Néhány programhiba becsúszott

77%

Ha a régi platformjátékok hangulatára vágysz, de a grafika terén már nem elégszel meg akármivel, akkor számodra a Pandemonium az ideális választás. Ez a játék iskolapéldája annak, hogyan lehet a jól bevált 2D-s játékmenetet egy teljesen 3D környezetbe ágyazni. Nem véletlen, hogy a konzolokon való megjelenése óta már több követője is akadt. A Pandemoniumot legegyszerűbben úgy lehetne jellemezni, hogy egy 3D-ben játszódó mesefilm, aminek a főszerepét ránk osztották. A játék két varázslótanoncáról, Nikkiről és Fargusról szól, akik

felvettük. A harmadik típusú varázslat a fagyasz: ezzel egy időre lefagyaszthatjuk a démonokat, s azután szétörthetjük őket. Végül van még egy kicsinyítő varázslat is, aminek használata után egyszerűen eltávozhatjuk az ellenfeleinket. Fontos tényező, hogy amint sérülünk, a varázstudományunkat abban a pillanatban elvesztjük, tehát az ellenfelekkel való ütközést már csak ezért is érdemes elkerülni. Hőseinknek 18 szintet kell felderíteniük,

A pályák formatervezése és a grafikai kivitelezése abszolút profi munkára való: mindenütt csúszdák, ugratok, létrák váltják egymást, a fantasztikus "kameramozgató" következtében pedig szédítő mélységekkel és magasságokkal érezkelhetünk. Egyszerűen nincs két azonos képméret, s ez a terep ráadásul még hatalmas is. A túzott nehézség elkerülése végett néhol ellenőrzési pontokon haladhatunk át, így meghalás esetén nem kell



A sárkány tűzdelv egész falakat robbanthatunk ki



Fargus az ugróújs feladatokra nem annyira alkalmas

felső Options menüből a Keyboardot választani. Ugyanebben a menüben található a Performance opció is, ezt a "lassabb" géppel rendelkezőknek lehet ajánlani, ennél a pontnál ugyanígy a poligonok árnyékolását egyszerűsíthetjük le, s így növelhetjük a játék sebességét. Befejezésül néhány szót szólnék a PC változat sajátosságairól. Először is vessetek egy pillantást a minimum gépkövetelményre. Ehhez annyit fizétek hozzá, hogy egy P133-ason a program már eleve csak VGA-ban élvezhető és még úgy se számítatok valami eget rengető sebességre. Ráadásul a szél, a víz, vagy a tűzök effektusa sokkal gyengébben lett kivitelezve,

Pandemonium!

igen felelőtlen módon meglovasítják mesterük egyik varázskönyvét. Az árthatlan gyerekcsínynek induló mulatságból hamarosan rémálom válik: az egyik varázslattal ugyanis tüzijáték helyett egy veszedelmes démont varázsolnak elő, a szörny pedig elnyeli az egész várost...

Nos, a Pandemonium ezután már csak ránk vár; vissza kell térelnünk a szörnyeket oda, ahonnan jötték. A varázstérképen a két szereplő közül bármelyiket választhatjuk (az X-szel). Kétséget kizáróan azonban a lány, Nikki a hasznosabb karakter, ugyanis azclótt cirkuszi akrobata volt. Az ő speciálitása a levegőben való ugrás: amikor Nikki a levegőben van, az ugrás gombját újra lenyomva még egyet ugorhatunk. Ez a mozdulat sok he-



Joke-olom, a bácsi viccel?!?



Az alvó rinocéroszt – mint látható – nem érdemes felébreszteni!

lyen szinte nélkülözhetetlen, s bizony az ilyen helyeken Fargus specialitásával, a cigánykerékkel nem sokra megyünk (ezt az akciógombbal lehet előcsalni). A cigánykerékkel egyébként az ellenfeleket intézhetjük el, de ugyanezt megtehetjük úgy is, ha rájuk ugrunk. A harmadik és egyben a leghatásosabb módszer a szörnyek likvidálására, ha varázslatokat szedünk össze (puzgáló gömbök). Kétféle tüzigolyó varázslat van, amelyek hatásukat tekintve ugyan azonosak, de az egyik újratermelődik, miután

és három óriás démont kell leküzdeniük. Minden sikeresen vett pálya után pályakódokat kapunk. A sima pályákon mindössze a kijárat, vagyis a végző teleport megkeresése a cél, de eközben gyűjthetjük a kincseket is. Ha a kincseknek sikerül bizonyos százalékát összeszedni, bonusszintekre kerülünk. A másik gyakori tárgy a kulcs. A kulcsok egyrészt nyithatják egyszerűen csak a továbbvezető utat, de megnyithatnak titkos leágazásokat is, amelyekre rátérve extra bonusokat gyűjthetünk be.

mindig előről kezdünk az egészét. Megesik, hogy bizonyos pontokon áthaladva hőseink valamilyen állattá változnak. Lehetünk például béka, teknős, rinocérosz vagy sárkány. Ez azért van így, mert ezeket a részeket normális, emberi formában általában nem is lehetne teljesíteni. A sárkánnyal például tüzet tudunk fújni, amellyel jókora utakadályokat is eltakaríthatunk. A játékmenet tehát változatos, de mégiscsak túlbonyolította. Kijelzöböl is csak három van: az egészségünket jelentő szívek, az életeinket szimbolizáló ankh jel, és a begyűjtött kincsek számlálója. Az irányítás szintén egyszerű, a billentyűzetkiosztást pedig mindenki ízlése szerint beállíthatja. Mindössze egy Esc-pet kell nyomni, majd a



A második nagyfőnök egy méretes kalapács társaságában iramodik a nyomunkba

mint PlayStationon. Ha nincs 3Dfx kártyák bizony ettől a programtól ne várjátok sok jót. A Pandemonium PC változata remekül szemlélteti, hogy az ilyen stílusú játékok fejlesztésére még mindig a konzolok a legalkalmasabbak. Hiába: ahhoz, hogy egy PC megközelítse a PlayStation 3D-s grafikai tudását, mindenképpen szükséges egy (a PlayStationnel azonos értékű) 3Dfx kártya is... No comment.

V.Z.

pandemonium Kiadó: **BMG**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBOA

P100, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, W195

/ Gyönyörű grafika • Klasszikus játékmenet
X 3Dfx kártya nélkül lassú

89%

A mikor egy játék főhőseül egy virsli választanak, az már önmagában is gyanús. De ha még azzal is fókuszál, hogy birka módjára klónozzák, az már szinte fájdalmas. Pedig a legvadabb dolgokról még nem is ejtettem szót: a Greenpeas-ról, a zöldborsák és egyéb zöldségfélék érdekvédelmi szervezetéről, no meg az allergiás dió-terminátorról. Minden kétséget kizáróan egy szenzációs fűzöt került a kalandorok tányerjára: virsli, mustárral, savanyított zöldségkrettel és némi csokoládés kekszrel. Vege-

ber, s ezt még fokozza a különlegesen fásírt szöveg és poénzuhlatag, valamint az animáció. Bár a kiadó neve tényleg ismeretlen, de a programnak minden kalandor gyűjteményében ott a helye!

A kezelés nem bizonyult túl kezesnek, de meg-szokható: jobb gombbal jön elő egy menü, ahonnan azt az ikont kell kiválasztani, amit a csokoládés használni akarunk. A save/load menübe az F6 segítségével léphetünk. Több szót nem is fecselek, jön a leírás a virsli kalandjairól.

menjünk ki és vágjuk zsebre a székelt. Hagyjuk el lakásunkat és szálljunk a turbó liftbe. Első célpont az első emelet, ahol vegyük magunkhoz a sütőkésztyűt az asztalról, majd menjünk át a laborba. Bár virslink igen hőrühogás, de neki is szüksége lesz az imént felszedett székre, hogy elérje a klónozási kézikönyvet. Valami gyanús hal-latszok a szekrényből... Ne habozzunk, nyissuk ki, hogy mely álomba zuhant keksz hortyog benne. Dugjuk a szájába a liftet, s miután felfújta dőfjük bele a konyhakést. Utóbb természetesen a konyhánkban találjuk... Ha már úgyis visszamászunk a konyhába, vegyük ki a reszelőt a szekrényből, s tegyük melege a pizzánkat. A sütőkésztyű most jól jöhet. Ott tartottam, hogy felébred a keksz és valami motyog Peperreinstein elrablásáról, majd hazaház tőrősbatához, a feleségéhez. A párnáját tegyük el, majd szálljunk be a liftbe. Ha emlékeim nem csalnak, a lift előtt egy kód-szó darabka hever a földön – ajánlatos felvenni. Ugorjunk fel Peperreinstein laborjába, ahol egyelőre sok jót nem tudunk tenni, de egy dióhéjba buknak – ta-

zött egy remek feszítővas is akad, aminek még nagy hasznát vehetjük. Egyelőre hagyjuk el a tereget, s menjünk ki az utcára, ahol egy HIT terminál izemel. Ez amolyan teleport, bárhová elszállít. Először menjünk a dokkhoz, ahol egy zárt sulniban landolunk. Egyetlen hasznos dolog itt a franciálcics. Másszunk vissza a gépezetbe s célozzuk meg a Tuber Towert, az őr mégélt csőrünk egy levelet, amit egy édes, vanília mignon lánykának címezték a Penthouse lakosnőjének...

Az éjszakai klub bejáratát morózus hangulatban lévő kekszek vigyázzák



táriánusoknak semmiképpen nem ajánlott, ugyanis a zöldségféléket alsóbbrendűeknek tekintik a játékban, és szép számmal hullanak is a virsli – a neve Peperami – ténykedésének köszönhetően. De vessük csak bele magunkat a történet sűrűjébe. Snackopolisba, a felhőkarcoló és panelház rengetegbe, ahol mindig 6:39:14-kor ébreszt a kakas, s valaki mindig fegyverrel válaszol a kukorékolásra. Snackopolis kormányzója a jó öreg tudós-feltaláló-génkutató Peperreinstein, aki éppen Peperami klónozásához készülődik, amikor a fények kialsznak a laborban, s valaki elrabolja a drága tudóst. Vajon a csonthéjasok voltak? Vagy a kekszek? Esetleg a zöldségek? Ekkor még mindent homály fed...

Azt hiszem már a bevezetőből is ki lehetett találni, hogy egy elképesztő állatság, illetve zöldség szüle-



Tani paradicsom, minden zöldségek keresztapja

tett, egy eddig az ismeretlenség homályába burkolózó szoftverháztól, a Microtime Mediától. Fergetes grafikáját – főleg az animációkat – azt hiszem, nyugodtan egy lapon említhetem a Day of the Tentacle-lel, a hangok pedig – szerintem – töltesznek minden eddigi kalandjáték narrátorának a hangján. Már a hanghordozástól is ruhógőrcsört kap az em-

AZ EL

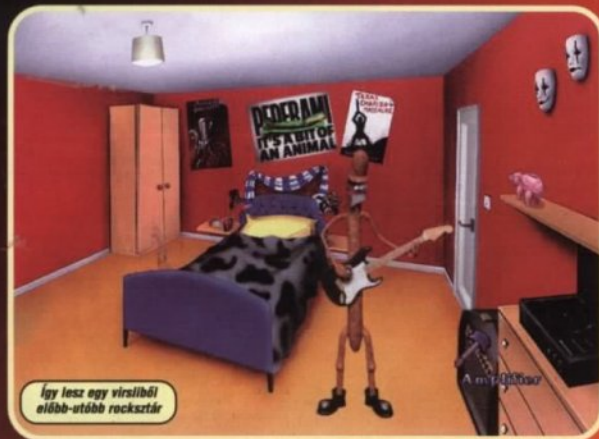
Hmmm. Valaki galád módon bezárt a szobánkra, egy virslinkkel először nézzünk körül a nappaliban: egy levél a kályha felett, melyben a HIT teleport-



Ezt a beállítást még a 'Délidő' c. western rendezője is megírta

rendszerlő értesítenek, hogy már csak 2 Snack van a számlánkon. A szekrényből vegyük magunkhoz a tollseprűt, majd huppanjunk bele a fotelbe. Misor nincs, de a TV egyben teleportként is működik: válasszuk célként a Peperami toronyház előterét, s már is szabadnak érezhetjük magunkat. Első utunk vezessen a lépcsőhöz, az alján egy doboz gyufára felénk rajta a Csonthéjasok klubjának embiémája. Másszunk fel a lépcsőn, s vizsgáljuk meg közelebbről a másvilágra küldött fahéjas kekszet: a kulcseszmókn! Szerzeményünkkel menjünk be az első ajtón... boc, harmadikat akartam mondani... és nyissuk ki hálószobánkat, ami balra van. Nézzük mi hasznos dolog található egy virsli szobájában: először is ott van egy gitár, melyen Peperami rövest bemutatja virtuóz játékát, amint rákötjük az erősítőre. Itt található a malacpersely is – hallásszuk ki belőle megtakarított pénzünket, mert az utazásokhoz szükség lesz rá. Egy virsli éltrendjére oly jellemző pizzamaradványokat tegyük el, majd

lán a csonthéjasok követ-ték el a galád tettét? Kolbászoljunk a Peperami rezidenciacia elő, s hívjunk egy taxit. Először menjünk a Night Clubba, ott vegyük el a telefon mögött a fegyverbolt szórótápiját, majd menjünk le a klubhoz. Sajnos a klub kizárólag kekszeknek van fenntartva. Sehaj, rosszalkodjunk egy kicsit a klub előtt: balra beverhetjük egy diszkós keksz fejét, jobbra pedig felrúghatunk egy kukát. A szemét kö-



Így lesz egy virsliből előbb-utóbb rocksztrár





Életünk legszexisebb sötéménye

sebb dolgok várnak. Az szonositathat-lan fajtájú, minden bizonnyal növényi eredetű hölgyet hívjuk meg, majd miután lelépett, kezdjük meg az ivászatot. Peperami rögtön szóval teszi a sör pocskét izé, mire a csapos elmeget hordó keresztel, s mi ezalatt lenyúlhatjuk a kulcsot. Menjünk át a táncterbe, ahol kinyithatjuk egy panelt, ami mögött a vízcsap található. A franciakkalcsal nyissuk ki, mire a díszítő kekszék szó szerint eláznak – szabad az út a klotyóba! Mindenkiene ajánlom, hogy próbálják ki, milyen bekopogtatni az első ajtón... az élmények után vegyünk magunkhoz a kölnit, és ezzel véget is ért az első nap.

MÁSODIK NAP

Felkelés után olvassuk el a friss újságot, majd taxizunk a belvárosba. Itt rengeteg mindennel találkozunk: először beszélgetünk a koldussal, aki újkrimplli korában fergeteges varázstrükköket tudott. Egy üveg borért hajlandó bemutatni egyet. Továbbá itt van Luigi billiárdszalonja, ahová csak az mehet be, aki nagyobb szellent az ajtóra, mint Luigi... A Greenpeas zöldségvédő ligához is érdemes betérni. Peperami minden agresszióját kiélt a borsóknak, paprikáknak és egyéb zöldféleknél. Mielőtt a déli utcába betérnénk, a TV szalonban lévő HT rendszerrel teleportáljunk el a Tuber Towers-be, és csenjük el a virágot a bejárat előtt. Ezenkívül soha vissza nem téró alkalom kínálkozik feszítősunk elcserezésére a liftszerelelnél. Cserébe drótgyűt kapunk. Így felszerelve nyugodtan mehetünk a déli utcácskébe, ahol a bordélyház (lenge öltözött sötémény illegeti magát a kiraklatban) mögötti drótháló iménti szerzeményünkkel átjárhatóvá tehetjük. Jobbra rákadunk a fegyverboltra. A tulaj kérésére mutassuk fel a szórólapot, majd bent randalírozunk egyet: nyom-

is gyanús hely. Bejutni csak akkor tudunk, ha van valamilyen hangszerünk, és játszunk is rajta. A gitár természetesen nálunk van, így egy rövid koncert után közkedvelt vendégek leszünk. A keksz klubból ismerős hölgy is itt van, s néhány pohár után átad egy telefonszámot, amelyen beszélhetünk a bár tulajjal. Ha már erre járunk, kérjünk valami kaját, jól jöhet még Luiginél. Lencse! Remek! Ugorjunk át Luigihöz, bár kevésnek bizonyul a lencse hatása... sebját, a vegiburger már megtetszi... vegyünk egyet a bárban, majd ismét próbálkozunk: az ajtó tokostul beszakad. Az útban lévő álnok gombát rakjuk félre egy billiárdádkával, majd beszélgetünk el Tonival, a paradicsomok keresztapjával. A pizzáért cserébe értékes dolgokat kapunk tőle: egy üveg bort és egy kédszó darabot. A bort

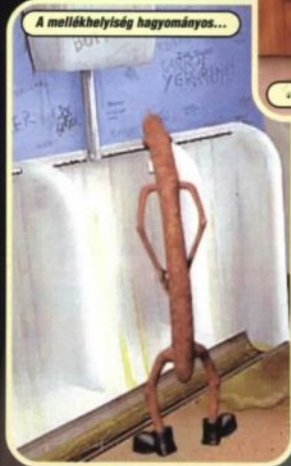
három mutató a piros mezőbe kerüjön. Ha sikerült, menjünk fel a lifttel (előtte szedjük ki a ládát), s ha minden igaz, véget is ért a nap.

A HARMADIK NAP

A végjáték következik. Az újságból megtudhatjuk, hogy Peperami öngyilkos lett és Carlos, a répa, a néhai tudós és kormányzó emlékére kinyitja a kalória galériát, ahol a mester szobrát lehet megtekinteni. A



...és nem rendezettésszerű használata



A mellékhelyiség hagyományos...

Jó lenne felkeresni, de a lift egyelőre rossz. Mielőtt visszatérünk az ejszakai mutatóhelyre, teleportáljunk a kalória galériába, ahol az őrtől kellő ürtege-lés után elszedhetjük a lándzsáját, aminek a végén egy újabb köddarab található. Az klubba való bejutás kifejezetten nehézkes: szép szóval nem megy, úgyhogy próbáljuk meg a csatornán keresztül. Feszítősával nyissuk ki, majd menjünk le. Pech: a virslinek nincs infralátása, úgyhogy a terv dugába dőlne, de szerencsére hatalmas bendője van! Úgyhogy kapjuk fel a csatornafedele-t és nyeljük le – a két buta kekszidobó így minket is keksznek néz. Bent rögtön el is adhatjuk a csatornafedele-t egy zugkereskedő gombának. A pultnál azonban érdeke-



Vegynkereskedő vegyünk zöldségekké!



"Tudjátok, nekünk virslinek sem könnyű a sorsunk..."

jük meg a riasztót vagy próbáljunk meg valamit lenyúlni (a löszereket bűntetlenül eltehetjük). Akción hatására kidőcög a tulaj, egy díó-terminátor, s nem menekülhetünk partvisának csapásai előtt... hacsak nem lengejük meg az orra előtt a virág-csokrot, amire allergiás, és rögtön hanyatt vágódik. Vasbetétes csizmáját tegyük el, s rögvést használjuk a törésálló kirakaton, ami mögött egy remek puska lapul. Hagyjuk el a boltot, s bókálásszunk tovább a sikátorban – a pénztárcát csak a bátrak próbálják felvenni! Útközben az egyik szemétesben Hungry Houdini szabadulós művész szakkönyvét találjuk. A sikátor végén ránk támadó kopasz diók ellen leghatásosabb fegyver a párna (a program a gyenge idegzetűeket figyelmezteti, hogy az agresszív, párnával elkövetett brutalitást nem bírnak hagyni el a szobát). A párnacsata és néhány sarok után beleütközünk a Diók bárjába, ami az eddigi bizonyítékok alapján nagyon

természetesen vigyük a koldus krumplinak, aki bemutatja a köddé válást. Egyedül egy gomb marad utána... Taxizunk vagy teleportáljunk el a Night clubig, s hívjuk fel a bárban kapott számot. Mást nem hallunk, csak annyit: nuts! Menjünk be a bárba, s az öregek verjük ki a balhét... Peperami többször is kiejti a nuts szót káromkodva – ami 'diókat' és francot is jelent angolul. És ebben a kód is. Bent egy kedves öreg dió fogad, aki azt állítja, hogy jó barátja Peperamestelmek (lehet, hogy mégsem a diók voltak?). Mielőtt elmegyünk, vegyünk magunkhoz néhány konzervdobozt, amiket Peperamesteln hagyott az öreg díónál. A szavatosságot nézzétek meg, és írjátok le, ugyanis azok a kódok a laboratórium aitalhoz. Mi jöhet még ezután, mint a labor? Irány a Peperami rezidencia, a lifttel a labor, s nyissuk ki az északi ajtót az egyik köddel. A liftreészhez túl könnyűnek bizonyulunk, így kapunk fel egy ládát, s tegyük be azt is. Lent az áramfejlesztőt találjuk, ahol a három kart úgy kell variálni, hogy mind a

galéria egyelőre tömve van, bejutni lehetetlen. Így először menjünk a Tuber Towerbe, s kéredezkedjünk fel a sötéményláncához a Penthouse lakosztályba. Az őr nem hajlik a dologra, úgyhogy vegyük kézbe a toll-seprűt és tanítsuk mőresre. Az út immár szabad, a lift működik, egyedül a Penthouse lakosztály gombja hiányzik... nem baj, épp van nálunk egy gomb. A hölgy kicsit ridegen fogad, de a kölni hatására egészen el-lágyul, s elmondja, hogy Peperamesteln éi, s amit ki-állítanak a kalória galériában, az ő maga. A mai nap az utolsó esélyünk, hogy megmentsük Peperamesteln-t, különben örökre hiúsított mondhat Snackopolis régi kormányzójának. Hogy ki pályázik a helyére? Ezt már nem tudjuk meg, mert egy partvisál fejbe csapnak, s egy pincében ébredünk meghilincselve. A szabados módja sajátos: csak Hungry Houdini kézi-könyvét kell használni, s a legördülő függönyök mögött szabadon mászik ki Peperami... Innen még ki is kell jutni valahogy, s ehhez a felső nyílászor kéne el-jutni. Rugaljunk az öreg csövet, amíg megroped, s a kiáramló víz felemel a nyílászor.

Ami most következik, azon sok kalandor meg fog lepődni: a Doom-szerű rész, ahol gonosz gombák, borsók és egyéb szörnyűségek között kell ráakadni 7 CD-re és az utolsó köddarabra... Ha sikerült, a Peperami rezidenciaiban találjuk magunkat, ahol Carlos és serege már gyűllekzik... egyedül lehetőség, egy Peperami sereg felállítását! Irány a Kionozó terem, kapcsoljuk be a számítógépet, adjuk be a kódot (lederhosen) és élvezzük, amint sok virsli sok répat gyöt. Persze a hatás kedvéért Carlos meglép, de Peperami utána veti magát, s egy végű Doom rész következik a dokk negyedben. Nem lesz könnyű, de megéri!

Gáspár

animal

Kiadja:
Ocean

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX2 66, 8MB RAM, 2x CD, SVGA

✓ Hatalmas zöldség, akarom mondani poén s sütyös animációk
X Kicsit rövid

92%

Oh hagytuk abba az előző részt, hogy megérkezzünk Zeel-ek bolygóra, pontosabban Otringai városba. Köveszük kísérőinket és lépünk be az épületbe. Kicsi Joe egy szemében a túlóralon és sajnos a nevünkön köszönt, nagy lekezeséssel. Ennek következtében mindketten a börtönszekció lakói leszünk, és még az ünnepi varázslóbűzötünket is megfosztanak bennünket. Kobold barátunk nagyon érzi magát a cellájában ezért átteleportál hozzánk. Elbeszélése szerint az esmersek a gyerekek erábilását is tervezi. Közben a börtönőr bácsi észreveszi, hogy pont egyelő több személy van a maglátráknánkban, mint amennyi megengedhető, és az inté-

tyaképzővel szemben áll az ürítőközi épülete. Itt a kifelé mutató nyílai jelelt folyosón (jobb oldali) és a végén lévő aknárn levees a leszállóhelyre érkezünk. A megjelenő két katonát gyűrjük bele a betonba. Az űrhajót berelők szerelőit megvethetjük, hogy igazán ideje volt már a karbantartásnak, mellesleg űtvonalalemez nélkül semmiképp nem űzemképes a masina. Menjünk be a torony formájú épületbe, és az örököt itt is likvidáljuk. (Itt lehet gyakorolni a labdával a mandiner technikát, aminek a későbbiekben jó hasznát vehetjük.) Caplássunk fel a toronyba. Itt ne bántsunk senkit és igyvet sem vevve a katona nyitogására lopjuk el a fogaskerék-szerű űtvonalalemezt a sarokban álló gépből. Aki még egy kis szárazkóstást is akar a megfeszített munka után, az a foganyúkkal ellátott gépet babrálva lezuhantathat egy igazi űfőt. Kúzdjuk vissza magunkat az űrhajóhoz (az irányítótorony bejárata a narancssárga gombbal nyitható). A hajó felső szintjére felmászva tegyük az űtvonalalemezt a gépbe és ezzel gyakorló UFO tolvajokká válunk. Rövid szárnyalás után újra a Twinsun bolygó földjére lépünk, pontosabban potanyunk. Miután visszanyertük eszméletünket, Zoé rádöbben ránk. A helyzet súlyos, igyekezzünk haza. Ez a megoldásérhő módon a háztetőlőn keresztül és fu-

padlóra lestelt fekete nyílakat. A központi teremből hurcoljuk be a daru segítségével azt a bizonyos csomagot a lift nyílásába. A darut a megfelelő irányítógombokra állva kezelhetjük. A következő terebben a lift tetőjéről tolvaj el a ládát a túlóraldi liftre. (A henylők raktárossal nem érdemes foglalkozni, csak ha sok pénzünk van.) A görög-sorokon sportos hangulaton, mindig a haladási irányunkkal ellenlétes oldaláról ferde irányban lökdössük át a cuccot. (A három egymás mellé állított horddóbi ne leljünk el kiszédni az extra éleletek, egyébként is kutsassunk át minden horddót és kartondobozt.) Ugorjunk le, és hívjuk le a liftet a kapcsolóval. Tologassuk a ládátok a következő raktárossal. A lökdösső dugattyú előtt megállás nélkül tolvaj át, nehogy felolja a görögösora. Az itteni raktáros sokat dumál, ezért adjunk neki egy nyaklevést. Ha már nem zavarog, tolvaj a ládánkat a bezárt ajtó elé. Ennek kulcsát a felső futószalagról a fekete ládák tetején lévő kartondobozra ugorva szerethetjük meg. Sokobanozzunk tovább. A kerengő végénél a ládát úgy állítsuk be, hogy a tetőjére, azán a falmélyítés alatt álló fekete ládára ugorva átfújassunk a túlóraldi szobába. Itt húzzuk meg a III-as számú kart. Ha a 102 tabakival kitömött dobozka megérkezett, trappoljunk vissza a központi terebbe és is-



Az örök orreltelé roppant éberek, pillanatnyilag is ezt gyakorolják



Hát ez a talakázás nem lesz szerencsés

Utazzunk vissza a Citadel-szigetre és menjünk be az időjárásvarázsló sátrába. Kontaktkodjunk bele a munkájába, dobjunk a gyöngyöt a sarokban álló lástbe. Ezzel egy zöld villám varázslathoz jutunk. Húzzuk meg az ágy mellett álló kart és müsszünk át a csotomarendszerbe. A felső épületbe vezető hídról futás közben ugorva juthatunk át annak tetőjére, majd az épület előtti részre. Itt helyezzük a piramisokulcsot az aranyszínű korongra és már nyitva is áll az út a szentélybe. Használjuk a zöld villámot, amitől a jég megolvad és új mag-

LITTLE BIG



Városunk csataterérré változott

kedéshez kinyitítja a rácsot. Kezdjük meg a börtönlakozást, adjunk neki sok és erős pofont és máris (majdnem) szabadok vagyunk. Folytassuk a lakozást a galérián található örökön egészen annak túlsó végéig, és vegyük fel az asztalról a fordítógépet. Így már érthetővé válik méhaszító ("mosquibee") rablásunk szabadság utáni sóvárgása. Nyissuk ki a celláját a galérián található karral. Javasolja, hogy ne a főbejáraton távozzunk. A hátsó udvarra vezető lézerekaput a bal oldali piros kapcsolóval hatástalaníthatjuk. Melhétünk a másik kapu felé is, de készüljünk fel három gumibotos virsli együttes támadására. A túlórlőnek javaslom, hogy üljenek le és riadjanak fel néhányszor az itt található padról, mindaddig amíg teljesen felpumpálják magukat. A kijűtáshoz a narancsszínű gombot kell a labdákkal a falba paszírozni. Kint még két zöldsapkás katona feni ránk szuronyt. Szóval menjünk inkább hátul. Itt csak egy mini birodalmi lépegetőt kell megbotlatnunk és ha feleobant, a megrongálódott kerítésrészen kiséthetünk. Ugorjunk be a szomszédos kutyaképzőbe a scalmabálról el kutsassuk át a bal oldali ebélt. Felfűzősöz nem, de némi képszépnézés és egy extra élethez juthatunk. A jobb oldali kukci csak a verekedős kedvők paszálják. A ku-

lőpésben tehetjük, mivel az egész Citadel sziget a birodalom görkörösöltség elitjeségével és szögödrot akadályokkal van tele, a helyszínen megjelenő és gyorsan felfofozandó bérlykösről már nem is beszélve. Othon Zoé ködi, hogy a gyerekeket elarabol-ták, Jerome Baldino a holdra távozott, de hagyott nekünk egy csomagot a központi csomagrak-tárban, ezenkívül próbáljunk tanácsot kérni a varázslóiskolában. Menjünk hátra a kertbe és Süssü hálára pattanva előzzük meg a Svataq-szigetet. Már ez a sziget is militárizálódott, emerek öröme a leszállóhelyünk közelében lévő kapu konduktus-

meg a harangot (álljunk alá és W). Amikor beállt tennőködünk, ugorjunk a háttára, és a kis szigetnél leugorva vegyük fel az extra élet tartódobozt. Ezután nyomuljunk a varázslóiskolába. Az iskolaigazgató szerint elég gyengén vagyunk felszerelvek és az esmersek ellen mindenképpen szükségünk lehet Sendell gömbjére, melyet a Citadel szigetén csotomarendszerben zárt jégbe időjárásvarázsló barátunk. A jéget csak egy villámcsapás lehet felolvasztani. Csodás. Keresz-sük meg dínó barátunkat és tér-jünk vissza Citadela.

Lehetőleg élve próbáljunk eljutni a csomagmegfűzőbe (a gyöngy-szertárral szomszédos épület), itt ködök, valóban van egy barna, te-tején nagy címek viselő csomagunk. A nyitott ajtón át kövessük

mét bányásszuk ki a ládánkat. Aztán a ládák között lustálkódó rakodóra bízuk rá a cipekedést – mind csoda – 102 faldiktort. Menjünk a nyílakon visszafelé a bejárati ügyféltérre, ahol már kiszedhetjük a csomagunkból a protopack kísérleti példányt (J-lehet felvenni/letenni). Az időjárás-varázsló sátrában az asztalon találunk egy fejtegyeztet arról, hogy a villámfőzet majdnem kész, csak az izó gyöngy komponens hiányzik belőle.

Tegyük egy újabb rövid kirándulást a Svataq-szigetre. A varázslóiskola rektorát kilerdeve az izó gyöngyről, útbaigazít bennünket a lelőhely felé. A sziget É-ÉK-i részén található kapunál (a térképen barna terület) cseppessünk ismét Teknőc Ernőnek, és a móló végéről ugorjunk a háttára. A barlangban várjuk meg, amíg megáll, aztán ugorjunk ki a partra (az ilyen ugrándozásoknál nem árt megjegyezni, hol érünk földel). A lánoszák felett a protopack használatával repülhetünk át. Vegyük ki az izó gyöngyöt a kagylóból. Visszafelé menet, ha leugrunk a teknőc háttárol a nagyob kökocokra, némi életerőt vehetünk fel. Innen a kisebbre akkor ugorjunk, amikor a szobor éppen kökőpe a túzólyot, aztán egészen a sarokra állva ugorjunk vissza a teknőc.

aszinre (piros labda és piros villám) jutunk, valamint megkapjuk Sendell üveggyömbjét. Hozzáteszem, hogy a villám használatához varázserőnknek a maximumon kell lennie. Kifelé jövet Baldino rádöbök a holdról is közi, hogy az esmersek sokkal nagyobb dolgot készítenek, mint azt sejtteni lehetett. Kéri, hogy ugorjunk át hozzá, ha másképp nem, lopjunk egy űrhajót az esmersek Svataq-szigeti titkos bázisáról. Mielőtt elindulnánk, szedjük össze a kökocokokat található gombákat (némi extra élet, tartódoboz, életerő és pénz fejében) a protopack és az izó lahaskók felhasználásával.

A Svataq-szigeten először elmehtünk Baldino házához, ahol a járóőr levezése után egy memóriarészlet készíthetünk kapunk (jobb fordítás hírtelen nem jutott az eszembe Használatával az eddigi események videót nézhetjük újra végig). Ezután szaladjunk végig a tengerparton. A hacienda mellett sorozatfóvó kaktusz kiáltva menjünk fel a tetőjére, és kukucskáljunk bele a teleszkópba. Rohanjunk vissza az óráziba és Süssüvel vitessük magunkat a haciendával szemközti szigetre. Itt menjünk le az ösvényen az öbölbe és reppenhajunk be a protopackkal a barlangba. A túlábada köpködők és a denver miatt az izó cséppkövek mentén némi kerőlővel szálljunk le a rámpán. Ugorjuk át a hegyes köveket és dobáljuk le a két csontkölkezőt. A lent kretocet tolvaj a liftre és



Nehézségkezelési tanfolyam



Baldino most már igazán visszaadhatná a pilótaengedélyét

küldjük fel. Dobájuk szét a kék szökőkút, aztán ugorjunk a felső kar alatti rámpára. Innen nekitűzöttől szökkenünk a szemközti liftre és dobjuk meg a kart. A felső kettőzet meg ne töljék le, először manőverezük az emelvény mellé azt, amelyiket a liften felkötöttük. Az egész tornyot tolljuk a lift mellé és készítsünk belőlük lépcsőszerű alakzatot úgy, hogy a felső kijárathoz beugorhassunk. A keskeny peremem a köpködő előtt lapokba hajtjuk át. A következő terebben a peremtől minél távolabb állva intézzük el nagyon sovány ellenőse-

protopaek használatával. Aztán az ökleiket és piros labdákat vegyük használatba. Siker esetén egy újonnanem boldog tulajdonosként indulhatunk a hajóhoz. Visszafelé menet a híd melletti kapcsolóval áramtalanítsuk, majd kapcsoljuk vissza. Az ellenőseleg roppogása szintén újra áramtalanítsuk a hidat, és már nincs is más doljunk, mint a szokott módon ellopni az őrhajtót.

A Smaragd-toldon való landolás után az irányítótorony kérdésére válaszoljunk a kiderített jelszóval. A hajó alsó részén lé-

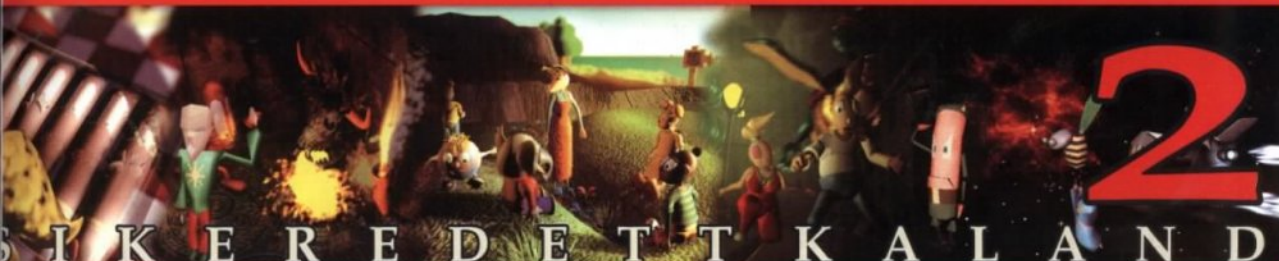
nek, egyetlen esélyünk az irányítóközpont felkutatása és leradírozása lehet. Megjéri, hogy ha sikerül megszöknünk, más lázadókkal is összehoz bennünket, akik segíthetnek nekünk. Sajnos menekülés közben lelévők. Baldino után lohova nyusok ki a galériáról az X jelű szilipbe vezető ajtót. Innen kilépe igen rövid idő alatt Baldino hajóján találjuk magunkat, és útnak indulunk a CX-sziget felé. Sajnos nem jutunk túl messzire: bizonyos üzemyangproblémák miatt a börtönéről már smert Ötringal kikötője mellett lezuhanunk.

Társunk nekáll megajvítani az őrhajtót, minket meg eküld üzemyangbeszerző körútra. A közeli kis sziklára átugorva, a lejtős oldalán reppenünk le a protopaekkal a szemközti részűs oldalú sziklára. Ennek egészen a végéig, a sárpa ruhás ürget beelőzve, ugorjunk át terjen a kikötői mólóra. Há kérdészködünk, kiderül, hogy a gázterrier sárkányok fokozott aktivitása miatt csak a félhüye vén kapitány visz el minket esetleg a CX-szigetre. A kapitány valóban hajlandó egy fuvarra, de csak az Ünneplés-szigetre vinne és igen hosszú áron – 100 gurigáért. Mivel nem rendelkezünk itteni pénzzel, az egyelőre szoba sem jöhet. A rendőrök momentán barátságosan viselkednek, mert még nem kerültek ki a körözi plakátok. Menjünk fel a förrre és a hídol balra eső ajándékbottalban váltssuk fel labatáinkat itteni gurigákra. A benzinkutással beszélgetve kiderül, hogy Ötringalban nincs gázotem (benzin), mivel nem érkezett meg a tankerhajó a Knarék (az angol verzióban Francos, nálam virslik) szigetéről. Közben átkutathatjuk a kukákat, csak a kaszinó bejárata mellett lévő

összegét (5 guriga) fog fuvarozni. Irány az otringai kikötő. A kávéházban a csapos közli, hogy a főnök nagyon elfoglalt és senki nem juthat be hozzá. Kétféle módon juthatunk be. Az egyik, hogy a félkari rablón három kulcsot pörgetünk ki és ez – az ajtónál elfelvitása után – bemegyünk Rick szobájába; avagy a szifonok mögötti lejáraton lemerünk az alsorba. Egy folyosófelelegre jutunk, ahol egy tűzoltó és három csőrőt találunk. A csőrőket balról jobbra számozva tegyük meg 2-1-3 sorrendben, aztán az oszlopokat tologassuk el úgy, hogy a kisebbre a dobogóról nekitűzött felugorhassunk, és onnan a nagyobbra szökkenve bemegyünk a kinyitott szellőzőaknába (nem kell ugrani). A szellőzőn átmszva Rick szobájában találjuk magunkat, de csak egy tippel szolgálhat: keressük Johnny Rocketet a felüvörös Imperial szállodájában, de segíthet nekünk felvenni a kapcsolatot a lázadókkal. Távozunk az ajtón. Baldino közben figyelmeztet bennünket, hogy a javításhoz mindenképpen szükség van a gázotemre. A felüvörösbe vezető liftnél az újságárusny közli, hogy a liftetek lezárták. Az újságkieteket böngészve az egyik arról szól, hogy Dark Monk mindenképp teljesíti a próféciát, akkor is, ha a méhszökött nem hajlandó a kristályszelvényeket átadni. A másik egy lázadó segít letartóztatásról és a rejtőkötös tagok utáni haszról szól. Igazság szári mi mi is üldözötték letűnt, mivel az utázkra kiküldt a körözi plakátunk. Mivel Baldino egyre jobban türelmetlenkedik induljunk a virslik szigetére.

Vegyük egy csakányt 20 gurigáért a kikötőtől balra találha-

ADVENTURE



inket. A falépcsőről ugorjunk az alsó terebbe és sorozzuk meg a szörnyet. Vegyük fel a védővarázslatot és menjünk a víz melletti lépcsőhöz. A víz felett repkedő denevéreket dobáljuk le vagy jesszük ötlet magasabb régiókba – azt a további termekben sem árt megtennünk mielőtt a víz felett repkedni kezdenék. A következő terebben rögtön jobbra fordulva megpihenhetünk a kis kököckán és ha biztos a levegő, összeszedhetjük a gombákat. Itt a széles csatorna előtti utolsó kököckára állva nem árt állást menteni. Innen felszalva az alsó cseppkövek mentén repülünk addig, amíg az utolsó előtti ugráló fésűt elhagyjuk (harmadik). Ezután forduljunk a felső fal felé, majdnem arra, ahol az utolsó fésűsor hozzár. Ha az elhaladt előlünk nyomuljunk a fal mentén a rámpa végére és pihenjük ki magunkat. Innen már ismerős az út, a bal oldalán az alsó cseppkövek mentén távozunk a barlangból. Süsi barátunkat kérjük meg, hogy vívjen minket vissza a Sivatag-szigeti ódzsiba. Irány a varázslóiskola. Az iskolaigazgató arról beszél, hogy kezdnek az esmersek felszívni és a Bú templom környékén gyülekezni.

Battogyunk vissza és írjuk ki a templomkertben, majd a hullámváslut bejáratnál található örököt. A barlangban a már megszokott módon gombaszaggassunk egy kicsit. A kocsival új helyekre is bejuthatunk, ezeknek az utolsó terebben vegyük fel a kulcsot a kartondobozból. A létrán le-mászva távozunk a kulcsos ajtón keresztül. Úgy tűnik megkérdeztünk a titkos kiegészítő központjába, ugyanis étkelen horkolás veri fel az örök pihenőjének csendjét.



A szifonok mögött "tekerünk"

vő fülkében öltözzünk át a szofalanderbe. A kint álldogáló örök elküldenek minket az elgazdolt épületbe (csúcsára állított négyzetet jelölt ajtó). Itt először a fülkében vegyük le a szofalandert és menjünk be az irányítóterembe. Intézzük el az örököt és nézzük meg a nagy képernyőt. Az itt látható térkép felkerli a mágius palatáinkra. Állítsuk minthárom gömböt zöld állásba és szofalanderben távozunk az épületről. A körül jelelt zsilip feletti körlet bal felső sarkában egy extra élet tartódobozt zsákimólyhatunk, de a mellette lévő hordóhoz ne közelítsünk, mert megszövik a riasztó és két örök fog ránk támadni. A négyzetet jelelt zsilip feletti csikos kaput a csikos emelvényen lévő kerék elfordításával nyitjuk ki. Az X-szel jelelt zsilip ajtaja csak a galéria lépcsőjétől balra eső piros karral nyitható – az majd a meneküléshez lesz szükséges. A szerelők által javgatott masina középebe vágjuk bele labdacunkát, ezzel a keresztfolyosó északi ajtaját nyitjuk ki. Itt végelszaladva a folyosó végén tekerjük el a kereket, és jobbra beukukantva kiszabadíthatjuk Baldinót és egy lázadó szerelőt. Elmondásuk szerint az esmersek hatalmas hajtóművet építettek a holdra és a CX-szigeti irányítóközpontból beindítva beelővik a holdat Twinsun bolygóra. A terv kivitelezése természetesen Twinsun bolygó megsemmisülését jelentené. A szerelők szerint a hajtóművek elpusztíthatat-

hajjuk békén (robban). A Gloumok kaszinójában vagy a kikötői kávéházban szerencsét próbálhatunk készpénzzelny gyarapításra. Inkább az utóbbi ajánlani. Aki mégis a kaszinóba létevé, az szorosan az ajtónál mellé állva kéri, hogy lifttessen minket vissza a kijárathoz. Amikor már van kb. 120-130 gurigánk beszéljünk a kapitánnyal. A figyelmeztetés ajánl egy embert, akit az Ünneplés-szigeten kereshetünk. Legfontosabb jellemzője, hogy járt már a CX-szigeten és túl is élte. Pattanjunk be a leghajjába és irány a sziget. Az Ünneplés-szigeten keressük meg a személy közelében az

ajándékgyakart drushtó, jórészt gubbe burkolt virsliembert, és kérdezzük meg mit tud a CX-szigetről. Keserves tapasztalata szerint a kormánykán titkos bázisa működik a szigeten és a hadsereg hajói mindenkire tüzet nyitnak, aki csak megközeleli. Az egyetlen ember, aki talán segíthet bejutni, az Rick, a kikötői kávéház tulajdonosa – mellesleg az otringai ahlyóg feje. A szentélybe lépve elovashatjuk a sólt szerzetesek jóvondóását, miszerint lesz egy próféta, aki egyesíti Zeelich négy hajának kristályszelvényeit. Ezáltal egy vulkán tör ki a bolygón, mire a gázterrier és a benne lakozó sárkányok eltűnnek, és a négy tag boldog egyetértésben élhet az újszülött paradicsomi bolygón. Menjünk vissza a taxilomásához, ahol mostanra már egy másik lebegő taxi vár bennünket. Ez már szolidabb

tő kincskereső boltban, aztán menjünk a tükölkád köv alatt vezető úton a polgármester házába. Itt a főváros elmeséli, hogy a testvére volt a felüvörös a kristályszelvényekért, de őt sajnos megezte egy gazdagúr szörny. Mivel soha nem közbite a rejtekelhely, most mindenki a kristályszelvények kutatja a szigeteten. Ha mégis hagyott volna valamilyen jeleget, azt valószínűleg a páncélszekrénybe zárta be, aminek a kulcsa sajnos elveszett. A gyerekmegdöbben a felüvörös elmeséli, hogy a szülei büntetésből zárták be, amiért elvesztette a házuk kulcsait. Az ítéletet igazságaitainak éri mivel nem elvesztette a kulcsot, hanem a felhúzó bagoly lopta el. A bagolyt követve, a polgármester háza melletti szikla odájában – ahová a bagoly beszállt – megtalálhatjuk a páncélszekrény kulcsait. A páncélszekrényt a polgármester házában a két sárkányval dekorált komód között találjuk, és a kulccsal ki is nyitjuk ki. Találunk benne egy felejtést. Ennek segítségével, a kincskereső bolt mögött, a sziget egyetlen fajtától daira, a tengerhez legközelebb eső fönnyesgözy északi sziklarszögén (feltesz szűi szókja) csakánnyozva előkötözünk az elvesztett szűi darabot. Menjünk a finomított kerítés melletti csövekhez és ugorjunk fel az alacsonyabbakra. Innen a meg-



Tilkos kincsek rejteke

roygott kerétkeszakaz felett behatolhatunk a finomtűzőm területére.

Kerüljük meg az épületet és a bejáratnál posztoló őrt legyük meg. Mielőtt a szelepek elzárják a kereszt alakú tekerényekkel a platform szélére állva diszkrejt módban dobáljuk le a tálokat guggoló szerelőt. Ezután tekeressük át mindkét szelepet. Az emelvény végére állva ugráljunk el a liftig. A liften állva dobáljuk le az őrkatonát, majd zárjuk el a mögöttes levő csapot. Menjünk le a jobb oldalra, vegyük ki a kulcsot a dobozból. Álljunk az ajtóval szemközti részégre, ez dobjuk

szor, és töltjük fel magunkat. Ugorjunk az alattunk lévő emelvényre és tekercsük el mindkét csapot. A főszintű járórkutatda után ugorjunk a sarokban álló fűvka tetejére és a szemközti lépcsőn grasszáló szerelőt is dobáljuk meg. A kulcsát a lábbal gyűjthetjük be. Szaladjunk a kutyakétréhez és nyissuk ki. A lakót dongoljuk a földre – a kutyakétrébe belevegük az egyikben extra étlere bukkantathatunk –, majd a lépcsőfordulónál cselekedjünk hasonlóan a berontó őrral és vegyük el a kulcsát. A következő lépcsősíkszakon fellopakoúva a csapolóhelyiségben vegyük magunkhoz a bernezskannát és a dobozból a kul-

csot. Az akadékoskodó portást és a segítségére siető rendőrt te- gyük jégre, és az elejtett kulccsal nyissuk ki a lakatot a lezáró láncot. Az (szőmönde mellett keressük meg Johnny Rök- ketet, aki a lakostálya invitál. Itt ad egy gyűrűt és elucd, hogy mutassuk meg az ajándékból eladójának. A szomsz- ed szobában szelcsapatunk a lehalgató brigát tagjai kö- zött, és az agyúbi két extra életet is zsákmányolhatunk. A szálloda déli kijáratán távozza rohanjunk a jobb oldali lépa- oszlop mögé és innen ledobálhatjuk a ténen túrkáló motor- zált járdát. A szemközti épület valamelyik oldaló bejáratán behatolva csapjuk le a rendőroket, majd néhány szípen ivelt dobással kitassuk ki a lent járóőrök katonáit is. Ugorjunk le az alsó szintre. Az újságossal nem beszélünk, mert kihívja a rendőroket. Az épületből kilépve a piros rohamelit viselő ka- tonákat (a járdán és a hídon) közelharcban érdemes ártal- matlanra tenni. Az ajándékbólban mutassuk meg a gyűrűt az eladónak, aki erre a gyűrű lejárót nyit ki. A lázadó egy- kéttől kapunk egy lézerpisztolyt és nagy vonalakban a követ- kezőket tudhatjuk meg tőlük:

Ahhoz, hogy működőképes legyen a lézerpisztoly, az Ün- nepelés-szigeti vulkán közelében található sziklatárolóból szereznünk egy darabkát. A CX-szigetere a méhszökőkút város- ból nyíló átjárón keresztül lehet bejutni, melynek kulcsa a kí- rálynyőjéknél van. A város a gázenger alatt érri el, ide a virs- tiemberek fűrtörtőrárdi induló felvonóval juthatunk le. A tú- rórörönnyhoz a virsík szigetéről juthatunk el. Első dolgunk te- hát lejutni a kikötőbe, ami a szaporodó katonái járdák miatt egyre nehezebb. Innen induljunk az Ünneplés szigetere.

A szentélyből balra vezető ösvényt három helyen látvolya- mok szabadtól szét (mindegyik előtt mentsünk állást!). Az elől- n még könnyű átjutni. A másodiknál várjuk meg, amíg két kocka egymást köveve kezd lefojni, és nem látunk a job- boldalon kívül magmadányékat. Az első kockára ugorva ki- csit forduljunk jobbra és úgy ugorjunk a másodikra, majd új- ra a szemközti oldal felé fordulva ugorjunk fel a megmaradt ösvényre. A harmadiknál a kőckókára ugorva várjuk

kal pusztítsuk el őkeimét. Ugorjunk át a littekre, me- lyekbe a megszerzett kulcs- cal beszélhatunk.

A lifttel megérkezünk a Biharfok (az angol verzió- ban Wannies, némi va- kondok) földjére. A békra ugorva diszkrejtben dobáljuk le az előzőt a szerelőt, aztán az őrt és a két kapcsolót, majd távozzunk. A hídon álló őroket a hid oldaló, alacsonyabban fekvő rész- ről ledobálhatjuk. A szem- közti épület mögötti szoro- son keresztül menjünk be a vakondok bányájába. Ugor- junk fel a menetrend sze- rint csillejára. A túlsó fordulóban leszállva lépünk be a markolóégre és sze- rűjük fel a lent kőckokán található extra élet tartó- dozt, majd rakjuk le egy el- érhető helyen. A markolóból kilépve vegyük fel, és a forduló- ban röködből szentjánosbogár lecsapásával meg is tölthetjük egy extra élettel. (A bogarakat elég macerás lecsapni, de megéri!) Várjuk meg a vonat visszakerzését és utazzunk ve- le vissza a látvolyával szomszédos feljebb. Itt vegyük fel a drágakövet. Lépcsőszünk le az alsó állványra és a középről induló pályán menjünk be a túrkáló vakondhoz. Innen ismét egy drágakövet zsákmányolhatunk. A mögöttes levő könyé- zetről startolva röppenünk el a szomszédos zátonyban talá- lható drágakőért és vissza. A csákányozó vakond mellett ala- gúton átsétálva újra röpködhetünk. Célnak a bal felet sarok-



Mutassuk meg négykard barátunknak, hogy mi jobb kérgyitkosok vagyunk



Egy lyuk a kaptáron, nem véletlenül!

csot. Tekerjünk egyet a kinti szelepen és már rohanhatunk is a gyűrűből kivontat- tóhoz. Az erkélyről essünk a lent tűz- csapra, majd ugorjunk fel a hordók mel- letre, s onnan a hordókra. Végül ugor- junk ki a kerékesen, szaladjunk vissza a taxishoz és vitéssük magunkat Otrinal- ra.

A már leirt mód fordított sorrendjében menjünk vissza Baldwinhoz és adjuk oda a kannát. Cserébe egy szuper jet- packkód tuningolja protopakunkat. Szal- adjunk el a főterre – vigyázzunk mert már körözött bűnözők vagyunk – és ha elég pénzrel rendelkezzünk (kb. 50 gur- ga), menjünk be a kaszinóba. Addig játsszunk az egyik felkari rablón, amíg három kulcs nem álli egy sorba. A ka-

meg, a létra alá nem ér, aztán ugorjunk a létrára és a felleli nyilat folyamatosan nyomva mássunk fel rajta. Itt is vigyázzunk a kilővelő magmával és a szétszóródó darabjai- val. Ajánlatos azonnal felvenni a jetpacket, amint leértünk, és rögtön átrepülni a zóli krétvályokhoz (a sárkány csak észre- get, nem bánt). Itt használjuk a csákányt és nemsokára mű- ködőképes a fegyverünk. Innen ugorjunk a létra alatti részre, aztán fel a létrára. Fent szökjenünk át a szikla felett, és a jet- packkal repüljünk át a látó széle felett a partra. Mielőtt a virsík szigetere taxizunk, a katonákon kipróbálhatjuk lézer- fegyverünk hatásfokát.

A virsík szigetén a szokott módon osonjunk be a finomtű- zőbe, és intézzük el a két kapuért. Lógjunk be a kapu melletti épületbe, és itt is végzünk az őrral. A túlsó oldalon lökij le az őroket, aztán a karokra tüelve úgy állítsuk át azokat, hogy a bal oldalak felfelé, a jobb oldalak lefelé álljanak. (A további- ban nem inok az őrk likvidálásáról, csak akkor ha fon- tos.) Kint készsük el a tankeréghajtót, melyet eljuttathatunk a tú- rórörönnyre. Nyárgári gorilla barátunk arról repél, hogy épp ideje elhalálozzunk. Ne hagyjuk neki, inkább állítsuk részto- san a legközelebbi láda sárkához, és diszkrejt labdadobások-



Terminátor 999

pott kulccsal nyissuk ki a hátsó terembe vezető rácsot és menjünk be. A kirokoldimber invitálására menjünk fel az emelvényre és pörgessük meg a szerencsekereket. Ajánlatos az agresszív módon tenni. Ha a két ránc támadó krokoldimbert elintézzük a lábbal, gyűjtjük be a kulcsot. Menjünk fel a terem bal oldalán található lépcsőjén és a jetpack használatával röppen- jünk át a jégfolyam felett a táloi- daló ajtóhoz. Itt mindenképpen mentsünk ki az állást! Az ajtón ki- lépve a jetpacket a hátunkra kap- va északkelti irányban repüljünk. Így átjutunk egy ösvényre, mely a felső városba vezet. Az ösvény fordulóján két géppuskás deszan- tos őrz, ezért óvatosan közeled- jünk. Az itt végül ugorjunk be az épület falához és szorosan mel- lette haladva, a napellenzőn lé- pünk be az Imperál szállóba.



Milyen randi ez az új...tartály

meg a szelepet – ezzel elzárjuk az ajtó előtti gőzjárat. Az ajtón átkelhetünk mindkét szelepet zárjuk el. A lépcső előtt ugorjunk át a kicsapó gőzt, és bal oldalra lent mássunk be az emelvény alá. A csavaranyák felszedgetésével feltehetően magunkat. Visszatérve használjuk a lépcsővel szemközti felvonót (kék sá- vos a falon) és azon állva tüntessük el a katonát. Itt is zárjuk el a csapot, majd a lift melletti négyzetes közepéről nekítva ugorjunk a két medence elválasztó peremére. A perem sarkáig kigyalogolva potnyanjunk a két gőzfűvka közötti csőszakaszra. A gőzjáratok megszűnéskor fussunk át a fűvkaik felett, egy- szén az utolsó túlra. A szemközti oldal kis kőckokán minél gyorsabban ugráljunk fel, azután, hogy a felső működőbe lé- pett. Szedjük ki a kulcsot a dobozból, és a csőveken keresztü- lgrábla kijuthatunk az ajtó elé. A következő teremben pofozzuk le a ránc rontó katonát, tölle egy kulcsot jutunk. A csapot itt is állítsuk át és a gőzjáratokat kikerülve, álljunk a három egy- más mögé telephett fűvka végéhez. Ezeken jobb híján az X és az előre használatával szökésszerűen végig, majd a szem- ben található két szelepet állítsuk át (először a sarokhoz köze- lebb esőt, aztán a másikat). A mozgó pallóra diszkrejt módban gyalogoljunk fel, és a tálozalon sportosban ugorjunk le róla. Az ajtó után jobbék felé mássunk be a csövek közé néhány-

ban található kesztyű és drágakő, aztán a jobb oldalon lévő újabb drágakő és gomba. Térjünk vissza az alagútban egészen a vonattördelővel szemköztes feljebb. A kaliba melletti rész- ről nekítésből ugorjunk át a ventilátor előtt és ugráljunk fel az alagútra. A következő barlangban két vakond szomszédos dőlőzö- nyűz mellett újabb alagút találunk. Szaladjunk a palló végére és lövöldözzük le a kaput őrző őrszerveket. A kulcs- t gyűjtjük be a lábbal, aztán nekítésből ugorjunk a ka- pu elé és menjünk be. Vegyük fel a vakond nemzetség kris-

Mostanság bizony nem sokan emlékeznek már azokra az időkre, amikor a játéktérmekekben a Chase HQ volt a sztár. A japán illetőségű Tai to azonban most újra feleleveníti ezt a stílust, hiszen a Ray Tracers-szel ismét közúti forgalomban száguldatunk egy nagyot. A recept tehát nem új: adva vannak az autópályaszakaszok, ezeken kell – az ellenőrzési pontokat időben elérve – minél gyorsabban végrepesztelnünk.

A játéknak természetesen alapsztorija is van: a helyszíni szolgáló várost egy



Mindjárt kezdetét veszi a párbaj

és végül egy markoló. Ha ezekkel megvagyunk, a hatodik pályán már magával a bandafőnökkel, Kaiserrel kell megmérkőznünk. Ha pedig netán őt is sikerül legyőznünk, egy frankó

ját karakterünket, egy ellenfelet (Rival) választunk. Ebben az üzemmódban négy kör alakú pályán versenyezhetünk, ezekből csak egy, Kaiser pályája volt látható korábban a Chase üzemmódban. Amikor kiválasztjuk az ellenfelet, egy új arccal találkozhatunk: Tsumujival, a játék rejtejt karakterével. Tsumuji csak azután áll majd a rendelkezésünkre, ha sikerül őt valamelyik pályán megelőzni. Ez természetesen nem könnyű feladat, ajánlatos a legjobban gyorsuló autót, azaz Asuka citromsárga verődját választani. Ha sikerül őt megverni, ne felejtsetek el **állást menteni** (Save) az Options menü Memory Card pontjánál, így az

azt láthatjuk, hogy furra módon nem a mögöttünk lévő, hanem az előttünk látható tárgyak tükröződnek vissza. A kezelhetőséggel abszolút nincs gond: a kocsik csak egy idő után csúsznak meg, a főket használva pedig remekül ki lehet vágni a kocsik farát az éleesebb kanya-



A nitrot inkább a végére kéne tartogatni

RAY TRACERS

ÁMOKFUTÓK

autós banda, a Black Kaisers tartja rettegésben, tehát a bandatagok likvidálása lesz a feladatunk. Az ellenséges autók elintézésére igen egyszerű eszközt kell alkalmazni: egyszerűen csak nekik kell menni. A saját kocsink eközben szerencsére egyáltalán nem sérül, magyarul az egyetlen ellenfelünk az idő. Mielőtt nekivágunk a küldetéseknek, négy – japán stílusban megrajzolt – sze-

animációt nézhetünk végig, amely minden szereplőnél más. Még mielőtt nekifognánk az üldözésnek, az Options menüben három nehézségi szint közül választhatunk. Ha ezt Easy-re rakjuk, akkor főellenségre ne számítsunk, ha viszont Hard fokozaton indulunk, akkor a gyorsítást biztosító nitrot felejtethetjük el. A hard fokozathoz éppen ezért a legnagyobb sérüléseket okozó zöld autót ajánlom, a többi járgánnyal szinte esélyünk sincs Kaiserral szemben.

Nos, ez így önmagában még nem tűnik egy hosszú játéknak, s ezt valószínűleg a készítők is így gondolták, ezért beraktak egy Time Attack módot is. Az idő elleni küzdelem ráadásul egyben egy párbaj üzemmódnak is megfelel, ugyanis arra is van mód, hogy miután kiválasztottuk a sa-

tán a következő játéknál majd csak vissza kell tölteni (Load).

A Time Attackre és a Chase-re egyaránt jellemző, hogy az ellenfelek helyzetét a gép "csalva" számítja ki. A program egyrészt pozitívan csal, amikor berulás után engedi az ellenfeleket utolérnünk, másrészt negatívan, amikor bárhol erőlködünk, a főellenségek fogják magukat és elhúznak tőlünk. A nitrot ennek következtében bölcsen kell használni, csak akkor turbózzunk, amikor már biztos találatra megyünk.

A Ray Tracers külsőre az erős közepmezőbe tartozik. A pályák változatosak: hol erdőn, hol városban vezet át az út, sőt még egy csatornában is megfordulhatunk, ahol léggépműs hajók az ellenfeleink. A grafika majdnem kitűnő, csak kár, hogy gyakran bevillannak a poligo-

nok, egyes tereptárgyak túl hamar eltűnnek, és néha a textúrákat kétszínű "rajzolja" ki a gép. Viszont a kocsik kidolgozása kifogástalan: szépen beármékkolt Gouraud shaded poligonokból lettek összerakva, a féklámpák klasszul világítanak. Külön figyelemre méltó az az apróság, hogy az ablaküvegen az elcsúszó táj rajzolódik ki. Az már más kérdés, hogy ha jobban megfigyeljük, sajnos

rokhoz. Az egyetlen dolog, amit nagyon elrontottak az a berulás – szörnyen idegenül néz ki. Ha kifejezetten a szimulá-



Ez a főellenség időnként egy-egy rakétával próbál minket lassítani



Az egyszerű személyautók még könnyedén kilökődhetnek

repülő közül választhatunk, ám nem is annyira a szereplők lényegesek, hanem inkább a kocsijuk. Bár a sportjárgányok kitalált típusok, meglehetősen hasonlítanak bizonyos valódi márkákra. A kocsik választásánál alul különböző színű csíkok szemléltetik az adott gép tulajdonságait, ezek sorban a következők: támadóképeség, végső sebesség, gyorsulás és úttartás.

Összesen öt szinten kell kisorsítgatnunk az autókat, majd a sok-sok személyautó után minden pálya végén egy főellenség vár ránk. Először csak két harckocsi a főgonosz, de aztán egyre keményebb gépezetek jönnek: egy helikopter, majd egy páncélos, egy repülő,



Ügyes ez a pilóta – én a kocsit is alig tudom az úton tartani

Kiadja: Sony CEE

ray tracers

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 Ó S Á G
Z E N E D O N A

PLAYSTATION

✓ Könnyen kezelhető s a nehézségi szintek korrektek
x A Chase üzemmód túl rövid

74%

De régen is volt már, amikor annak idején, még az átkosban egy béjással lehetett a flipperezni! Manapság ugyebár a tőkés uraknak profit kell. Nemrégiben bemegyek az egyik játéktérembe és mit látok: fura módon mindegyik flippernek csakis a hátsó lába volt ütközésig kieresztve, sőt – bizonyára hogy ne billegjenek – még alá is voltak támasztva. Mondanom sem kell, azonnal sarkon fordultam és azóta is messze elkerülöm azt a helyet. (Újgazdagék bizonyára hiányoztak arról a technika óráról, amikre: vízszint-

mérő funkciójáról volt szó – bár meglehet hogy csak ilyen vastag a bőr a képkön.)

nyoznak a fény és árnyékhatások, a választható nézőpontok száma pedig négy. Ahogy már megszokhattuk, mostanság már a flippereknek is van alapsztorijuk, ez alól a Timeshock

Az asztal átvizsgálásával közelibbről szemügyre vehetjük az amúgy alig látható dolgokat



sem kivétel. Egy jövőből érkezett tudósunk kell segítenünk egy időgépet összerakni, a nagyokos ugyanis egy baleset folytán egy lökéshullámot hozott létre az időben, ami vérszesen közeledik a napjainkhoz. Ha a hullám eléri az idők kezdetét, az Univerzum megsemmisül. A lényeg tehát, hogy – a golyókat a megfelelő helyekre beüt-

Gondolom azonban mindenkit inkább az érdekel, hogyan lehet ezeket véghezvinni. Nos, a különböző teendőket azt hiszem két oldalon keresztül is magyarázhatnám, de minthogy olyan sok féle bütyök, célpont, villogó, meg rámpa van az asztalon, valószínűleg csak jómagam is belezavarodnék. Javaslom tehát, hogy inkább fapozzátok fel a kézikönyvet, amelyben a lényeges dolgok pontosan, képpel vannak ábrázolva.

Az asztal egyébként nagyon klassz. Nem tudom miért, de én azokat a flippereket szeretem, ahol valamilyen mechanikus eszköz is működik. Ilyen pedig itt is van, ugyanis az időgépet egy elektromágneses emelőkar jelképezi, ami félreviszi a "csapdába ejtett" golyókat. A játékmenn teljesen követi a hagyományokat, azaz rámpákat és golyócsapdákat kell a megfelelő sorrendben és időben eltalálni, néha több golyóval kell játszaniuk, tehát van multi-

Ebből a nézőből valóban úgy érezhetjük, mintha ott állnánk a gép előtt



a golyó mozgása, mint a Pro Pinball eddig megjelent két részében: se nem gyors, se nem lassú a golyó, minden körülmény között természetesen viselkedik – például be is tud szorulni az ütőkar alá. Aztán a nagy flipperjátékosok az igazi automatáknál szinte érzik, milyen ütemben és hogyan kell rázni ahhoz a gépet, hogy az érzékelő lengősúly ne lengjen ki túlságosan, és ne jelezzen.

Nos,

né-

Timeshock

A multiball aktíválásánál egyszerre három golyóval kell játszaniuk



ve – Időkristályokat szerezzünk, és azokat beillesztjük az ókori Róma, a jelenkor, az őskor, és a jövő foglalatába. Ezen kívül hasonló módszerekkel ún. Tachyoniumot is kell majd keresnünk a Föld kontinensein, ezzel lehet majd megnyitni az időzónákat, továbbá még majd időutazniuk is kell, hogy végül egy ellentétes hullámot

elindítva teljesítsük a játékot. Mindezeket az eseményeket természetesen nem személyesen éltethetjük át, hanem jó kis animációk formájában a mátrixképernyőn láthatjuk őket.



A MAG és HET szavak kizárásával újabb mágnesezől lehetőséget kapunk

Sokkal kifinomultabb tehát, ha inkább a PC-t kapcsoljuk be. Már csak azért is, mert a mai számítógépes flipperek hangulata már alig marad el valamivel a valódi automaták csilingelésétől. Tavaly jelent meg az Empire gondozásában a Pro Pinball: The Web, amit szerintem azóta sem sikerült egy cégnek sem felülmúlnia. Elképesztő SVGA grafika és roppant igényes design jellemezte a játékot, s bár csupán egy asztal volt benne, hosszú időre kitűnő szórakozást biztosított.

Végre hát megérkezett a második Pro Pinball asztal, a címe: Timeshock! Az igényességet tekintve szerencsére az alkotók nem adták alább: a minifájl felbontás most is 640x480 (ami megfelelő hardverrel felkúszhat egészen 1600x1200-ig, nem is tudom hány millió színnel), az asztalról most sem hiá-

ball is, végül pedig időnként – szintén bizonyos procedurák hatására – bonus jutalmakat kapunk. Ilyen például az, amikor a mátrixképernyőn lehet játszani egy egyszerű videójátékkal, aminek a lényege, hogy egy alagútban száguldozva bizonyos célpontokat el kell találni, másokat meg ki kell kerülni.

Csupán egy rendhagyó dolgot raktak a játékba, ez pedig a MagnoSave, ami egy különleges mentési lehetőséget jelent a jobboldali kivezető csatornában. (Bár ez is csak viszonylag rendhagyó, hiszen a Webben már volt valami hasonló.) Ha a MagnoSave kijelzője aktív, akkor bármikor, amikor vérszesen kifelé "kacsintgat" a golyó, a BackSpace-t leütve egy – a pályán elhelyezett – elektromágnes segítségével könnyedén eltéríthetjük a golyót.

A grafikát azt hiszem már eleget dicsőrtém, de azért annyit hozzátennék, hogy mivel az alapkonceptió ugyebár az volt, hogy ne osszák ketté és ne is görögessék a pályát, a nagyobb képernyős monitorral rendelkező játékosok mindenképp előnyben vannak. Szólnék még pár szót az életszerűségről is. Kevés az olyan flipperjáték, amelyikben annyira el van találva

mi gyakorlás után erre itt is rá lehet érezni. A játék minden tekintetben pont olyan, mint egy valódi automatá, még az üzemmeltetési paramétereket (pl. a játékmenn típusát) is ugyanúgy – a mátrixképernyőn – lehet beállítani. Az audioról pedig csak annyit, hogy a hanghatásokat Dolby Surround-ban hallhatjuk, a zenei aláfestés meg olyannyira változatos, hogy a program 32 audio track-et használ a CD-ről. Ha egy kis flipperezésre vágyasz, ne habozz, próbáld ki ezt a játékot – úgysem találász nála jobbat!

V.Z.

time shock

Klassz Empire

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

PGO, DIMERAME, SVGA, PC, CD, SE

✓ Klassz zörejek e érdekes kildetéseket
X Csak egy asztal van

90%

CINKELT LAPOK

LOMAX (PLAYSTATION)

Íme a pályakódok:

H = háromszög

K = kör

X = X

N = Négyzet

Első világ:

level2 K, K, K, H, X, N, K, X
level3 N, K, N, H, X, N, K, X
level4 X, K, X, H, X, N, K, X
level5 H, H, H, K, X, N, K, X
level6 K, H, K, K, X, N, K, X

Második világ:

level7 N, H, N, K, X, N, K, X
level8 X, H, X, K, X, N, K, X
level9 H, X, H, N, X, N, K, X
level10 K, X, K, N, X, N, K, X
level11 N, X, N, N, X, N, K, X
level12 X, X, X, N, X, N, K, X
level13 H, N, H, X, X, N, K, X

Harmadik világ:

level14 K, N, K, X, X, N, K, X
level15 N, N, N, X, X, N, K, X
level16 X, N, X, X, X, N, K, X
level17 K, K, H, H, N, N, K, X
level18 H, K, K, H, N, N, K, X

Utolsó világ:

level19 X, K, N, H, N, N, K, X
level20 N, K, X, H, N, N, K, X
level21 K, H, H, K, N, N, K, X

RAGE RACER (PLAYSTATION)

Több szín: ezzel a trükkal több szint csalthatunk elő, amikor a saját logókat készítjük. Vigyük ki a kurzort a "rajztábláról", majd nyomjuk le egyszerre az L1+L2+R1+R2+SELECT kombinációt. Ekkor egy RGB opció jelenik meg baloldalt, aminek a színeire az R1+LE vagy FEL kombinációval rányomva változtathatjuk a színünket.

Tükrös mód: ez egy egyszerű cheat, csak annyit kell tenni, hogy miután kiválasztottunk egy versenyt, nyomva tartjuk az L1+R1+SELECT+START-ot egészen a futam kezdetéig.

A logo felettsége: miután a több szín üzemmódot aktivizáltuk, menjünk a Paint menübe, és tartsuk lenyomva az L1+R1 gombokat, majd nyomjuk le bármelyik irányt. A cheat hatására a lenyomott irányba fordul el a logo, s ha így hagyjuk, majd így is lesz rajta a kocsin.

A tükrös eltüntetése: ha nem akarjuk a belső nézetben a tükröt, a Starttal állítsuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva a háromszöget. Ekkor nyomjunk egy L1-et és a tükrös eltűnik. Ha vissza akarjuk kapcsolni, szintén a háromszöget lenyomva tartva az R1-et üssük le.

SPIDER (PLAYSTATION)

Az alábbi csalisásokat a játék pauszálása után kell beírni:

HÁROMSZÖG, X, X, X, KÖR, X, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, X, HÁROMSZÖG, KÖR - Ha jól csináltuk, a pókunk energiája és a fegyverei maximumra ugranak. A későbbiekben bármikor amikor rosszul állunk, csak vigyük be ezt újra.

HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG - A pókunk bolha nagyságúra megy össze. Minthogy ilyenkor még az is nehezünkre esik, hogy észrevegyük őt, ez persze nem tartozik a leghasznosabb cheat-ek közé.

Az összes pályakód:

Laboratory:

1FMCL939GPR8F3BF7KT1
CHMLC939GPR8F3LWGTSS3
86MLC939GPR8F3VFQSS4
FW1MC939GPR8F3BF7KT1

Factory:

FW1MC939GPR8F36DTTS3
BSRMC939GPR8F3VTKKT1
WDRQC939GPR8F3LM8S95
8WV5L939GPR8F36DTTS3
8WV5L939GPR8F3G1QJB4

City:

9WV5L939GPR8F3LRT6S4
6SXXS939GPR8F3LRT6S4
W9PNT839GPR8F3B9LVS3
N7KB3Y19GPR8F3V95HR5
N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3

Museum:

P7KB3Y19GPR8F3BPF6C3
G7KB3Y11GPR8F3BPF6C3
H7KB3Y1QFPR8F3QXS0S4
J7KB3Y1GWPR8F31766D1
K7KB3Y1B15S8F3QXS0S4
K7KB3Y1B15S8F3BT0BB4

Sower:

V7KB3Y1B15S8F3QS7QC1
W7KB3Y1VBV8F3L1M95
X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3
Y7KB3Y1VV16QF3QS7QC1
Q7KB3Y1LDR0TQ3VQCDT1

Evil Lab:

Q7KB3Y1LDR0TQ3LQCSR3
R7KB3Y118H56T1WY4R4
T7KB3Y118H56T1TCQSR3
T7KB3Y118H56T1FNY4R4
T7KB3Y118H56T1TC4LD1
68KB3Y118H56T151P6C4
68KB3Y118H56T1TMVM35

INTERNATIONAK SUPERSTAR SOCCER (NINTENDO 64)

Nagy fejű üzemmód: a címképernyőnél tartsuk benyomva a Z gombot és üssük be a következőket: Felső C, Felső C, Alsó C, Alsó C, Bal C, Jobb C, Bal C, Jobb C, B, A és Start. A kommentátor ekkor azt mondja, "He taps it in," majd amikor elindítjuk a játékot, vízfejű játékosokkal futballozhatunk.

Rajtott csapatok: az All Stars csapatok behívásához szintén a címképernyőn kell benyomva tartanunk a Z-t, majd a következő kombinációt kell bevennünk: Fel, L, Fel, L, Le, L, Le, L, Bal, R, Jobb, R, Bal, R, Jobb, R, B, A,

Start. Ha minden OK, egy újabb csoport áll a rendelkezésünkre, benne a legkiválóbb tulajdonságú játékosokkal.

NEED FOR SPEED 2 (PLAYSTATION)

Mindössze annyi a dolgunk, hogy a Password képernyőre lépünk, s máris a következő családokat írhatjuk be: POWRUP: Extra erő a motornak
SHOTME: Titkos pálya előhívása
LILZIP: A titkos "Ford Indigo" kiválasztása

BUSME: Az iskolabusz kiválasztása
LIMOME: A limuzin kiválasztása
SEMIME: A nyerges vontató kiválasztása
BUGME: A bogárhátú VW kiválasztása
ARMYME: A katonai teherautó kiválasztása
VANME: A furgon kiválasztása

TUROK: DINOSAUR HUNTER (NINTENDO 64)

Ez a játék úgy látszik kifogyhatatlan a cheat-ekből, íme még néhány:
LLTHCLRSFTHRN8 Idétlen szivárvány színű lesz a pálya
CLLTHNMTHM A program különböző hibákat fog produkálni
NSTHMDNNT Az előző kettőtől ellentétben ez egy valóban hasznos kód, hatására a térképen piros nyílak fogják jelezni a közeledő ellenfeleket.

BUG TOO! (SATURN)

A Bug Too! csalisásokat a játék pauszálása után kell bevenni. A betűkhöz tartozó gombok:

N - fel
S - le
E - jobb
W - bal
L - bal

LAZY WEASEL: Pályaválasztás
LAWLESS: Bug repülni fog
REAL EASY: Bug sérthetetlenül válik

LAPOK

SOVIET STRIKE (SATURN)

Az alábbi kódokat Passwordként vigyük be. Ha jól írjuk be őket, a "Classified" szónak kell megjelennie!
COLDPIZZA: Örök munició
FREEBIE: Egy extra élet
VOODOO: Négy extra élet
GABRIEL: Négyeszeres tüzerő
ALBATROSS: Feleannyi üzemanyagfogyasztás

SOVIET STRIKE (PLAYSTATION)

Ugyanúgy mint a Saturn verziójánál, a PlayStation családot is a load/save menüben kell megadni, azaz kódszóként kell beírni őket:

THEBIGBOYS: örök lőszer, üzemanyag, élet, valamint megduplázza a sérüléseket

GHANDI: Az összes ellenségés katona és civil a helikopterünket fogja követni

ANGRYLOCAL: A helybeliek séríthetlenné válnak és megpróbálnak megölni minket

TEST DRIVE: OFF-ROAD (PLAYSTATION)

A főmenüből válasszuk ki a Options képernyőt, majd menjünk a Driver 1 Setupra. Válasszuk ki az "Enter Name" opciót, töröljük ki a meglévő nevet, és írjuk be helyette valamelyik szót a következők közül:

BEEFY: Kiválasztható lesz a "Monster Truck" a Practice módnál

FIFTY: Kiválaszthatóvá válik a "Hot Rod" a Practice módnál

SANDDUNE: Kiválaszthatóvá válik a "Speed Demon" és a "Mud Runner" a Mixed League módnál

SPRINTER: Kiválaszthatóvá válik a 4x4-es Buggy autó

LOWRIDER: Egy széria autó válik kiválaszthatóvá

FRIENDLY: Hozzáférés a hetedik pályához

ALLTRACK: Hozzáférés mind a 12 pályához

MARIO KART 64 (NINTENDO 64)

Levágás a Rainbow Road pályán: Először is válasszuk ki a Time Trials-t, majd a Special Cup-ot, és azon belül a Rainbow Road pályát. Amikor elkezdődik a verseny, gyorsítsunk kb. a pálya középpontjáig, majd amikor elindulunk a lejtőn, rántsuk fére a kormányt balra, és nyomjuk le az R gombot - magyarul ugrassunk ki a pályáról. Ha megfelelő sebességgel mentünk neki és jól időzítettünk, a pálya túoldalán érkezünk le, s ezzel majdnem egy fél kört vágunk le!

STAR COMMAND (PC)

Ha a Credits menünél sorban nyomjuk az F4 F4 F1 F10 gombokat, akkor az anyahajó képe egy arccá változik, amikor nyersanyagot kezdünk gyűjteni, és vigyorogni kezd, ha a megfelelő mennyiség összegyűjtött.

SHADOW WARRIOR (PC)

A cheateket a T megnyomása után lehet aktiválni.

SWCHAN: séríthetlenség

SWGIMME: minden tárgy és fegyver felvétele

SWGHOST: falon átjárás

SWMAP: teljes térkép

SWTREKxy: x epeizód y pályájára lépünk

SWBANZAI: gondoljon a Postabankra!

NEED FOR SPEED II (PC)

A cheateket a menü képernyőn kell beírniuk:

ARMYTRUCK: katonai teherautó

BMW: BMW
BUS: iskolabusz
HOLLYWOOD: bonus pálya

JEEPYJ: dzsip
LANDCRUISER: Toyota
MERCEDES: Mercedes
MIATA: Mazda
PIONEER: megkapjuk az összes rejtett autót, keményebb motorral
QUATTRO: Audi Quattro
SEMI: kamion
VANAGON: Volkswagen kombi
VWBUG: Volkswagen bogár

OUTLAWS (PC)

A kódokat a játék közben bármikor aktiválhatjuk:
OLAIRHEAD: ezután az X és a C billentyűkkel felrepülhetünk a magasba
OLASH: végtelen munició
OLCDS: teljes térkép
OLJACKPOT: felveszi az összes fegyvert és tárgyat
OLPOSTALS: felveszi az összes fegyvert töltőnyel
OLREDLITE: az ellenfelek fagyasztása

MOTO RACER (PC)

A nevünk helyére írjuk be: CDNALSI, és Enter után adjuk meg a ténylegesen választott nevet. Mind a nyolc pálya azonnal választható.

HUNTER HUNTED (PC)

COLE: minden fegyver és láthatatlanság
INVINCIBLE: láthatatlanság
LUKASZUK: minden fegyver
SMELLINGS: maximum egészség

DEATH DROME (PC)

A Virgin futurisztikus, nyolc pályából álló lövöldözős örülete ugyan kimaradt az ismertetek közül, de azért pályaváltó cheatet járnak hozzá. Csak simán be kell pötyögni őket játék közben.

2REVOLT
3ACCUSED
SHORT4TIME
5GETAWAYS
BOLT6DOWN
ARREST7
LASTMEAL8

DARKLIGHT CONFLICT (PC)

Játék közben nyomjuk meg egyszerre a Tab és a PgUp gombokat egyszerre, majd nyomjuk meg a P billentyűt. Ha jól csináljuk, a képernyő alján megjelenik az 'enabled' felirat - mi pedig séríthetlenné válunk.

EXTREME ASSAULT (PC)

A főmenüben gépeljük be szópon: LEVELX (A _ egy space-t akar jelenteni!) és ez aktiválja a cheat üzenemódot. Ezután játék közben az Alt lenyomása mellett a következő számbillentyűket használhatjuk cheatként:
 1: maximális lőszer
 2: új fegyver
 3: feltölti az energiát
 4: küldetés befejezése
 7: nincsenek ellenségek

8: átvált helikopterre
 9: átvált tankra

PANDEMONIUM (PC)

A szintkódok a következőképpen festenek:

OMAAEBIA
NAABEBIA
ENAIAKBI
PEIAIBBA
KFCACICE
AFICBAIM
NGIABIJJ
EHIKAKAC
NIAIBKKB
AHCBAJE
LOCACMGI
KACACHIM
OAIADLB
ELIAODC
DEIAIELJ
OGIAJEEB
AHMCBCMD
AJECBDEF

A következő három kóddal megkapunk 14 ankhot, és 8 szívet, hozzáférhetünk bármelyik szinthe továbbá kapunk még varázslatot is:
AOIMFPIJ (fire)
AOEMDPIJ (ice)
AOIMHPIJ (shrink)

CARMAGEDDON (PC)

Azon a képernyőn, ahol a pályát és a kocsit lehet kiválasztani, gépeljük be gyorsan: ENABLE. Ezután a cheateket már használhatjuk a játékban. Miután a verseny elkezdődött az F4 billentyűvel alpozgassunk addig, amíg a cheat üzemmód megjelenik, és a következő csalásokat fogjuk tudni használni:

F5 - teljes javítás
 F6 - séríthetlenség be/ki
 F7 - +30 másodperc idő
 F10 - 5000 pénz
 F12 - ha külső nézetet vagyunk, átkapcsolhatjuk a kamerát az ellenfélre
 Shift+F6 - megmutatja az ellenfelet a térképen
 Shift+F7 - plusz 300 másodperc idő
 Ctrl+1 (numerikus) - repülés be/ki, a numerikus 5 visszatesz a földre.

0 - bonus
 1 - megabonus
 2 - zebra a földhöz ragasztva
 3 - nagy zebra
 4 - robbanó zebra
 6 - turbó zebra
 7 - séríthetlenség
 8 - ingyen javítás
 9 - folyamatos javítás
 Shift+0 - időmérő ki
 Shift+1 - búvár
 Shift+2 - időbonus
 Shift+3 - ?
 Shift+4 - ?
 Shift+5 - megállítja az ellenfeleket
 Shift+6 - megállítja a zsarukat
 Shift+7 - turbó ellenfelek
 Shift+8 - turbó zsaruk
 Shift+9 - a gravitációs effekt érdekesen alakul

Alt+0 - pinball-mód
 Alt+1 - falarmászás
 Alt+4 - a zebraikat mutatja a térkép
 Shift+Alt+2: folyamatos kézfék
 Shift+Alt+4: turbó
 Shift+Alt+5: megaturbó

Huh! Már nagyon vágom a centit a nyári szünet előtt, amikor szerény eljűzés céljából végre eljuthatok a napfényes Tanganyikába, vagy a nem kevésbé napfényes Kóbányára (a célpont a hétvégi lőtthúzásnál kiderül). Most, hogy hozzávetőleg már megszűntök a dupla számot, azt hittem, hogy idén nyáron már nem is különösebb meglepetés – de azért jó szokásom szerint megint tévedtem. Van ugyebár az a Martin nevű gyermek, aki alkalmasint rajtaütésszerűen megszálja a szerkesztőjeget, letérli a winchesterekről az általa szépségtelennek tartott dolgokat, és még egyéb bűnök is terhelik a lelkét, amit most helyihány miatt nem részleteznék – na szóval ez a fickó azzal az ötlettel állt elő, hogy 5 akarcja című a levelezést szeptembertől. Az első reakciónk egytől-egy sajnálkozás volt: talán a túlzott nyaralás vagy egy heveny napazárás okozhatott benne oly mérvű lelki károsodást, hogy megpróbálja saját hatáskörébe vonni kedvenc rovatomat? Ugyan miért pont neki jutna a postaló holló szerepe? Nekem egyébként is a gyanus ez a fickó: már napok óta rendszeresen itt téblábol, tesszus az asztalokon és az adathordozók, mindenkihez van egy rossz szava, és (előszörben) a halálisan leracodt Vári Zoltai ácsalódik (maga a Rapszód is elorozta tőle) – jelzőlámpám azt mutatja, hogy az ember készült valamire! A pít bulokat azonnali hatállyal elengedtem... A mára rendelt postadala mélybe viszont még én kotrok bele és hoppi – egy lány. [E], de szerencsés egy kezem van!

Helló CoVboy! Én egy SNES-es lány vagyok. Nem kell megjelni, nem akarom fölmutatni a konzol-PC háborút. Szerintem mindenki játszon az okán, amije van és olvassa azt az újságot, amelyiket akarja. (Roppant figyelemre méltó megállapítás! Különösen az első rész...) Én az 576 Kbyte-ot fogom! A lényegre rátérve: ami szívmel-lekemet nyomja, az a N64 ára. Nem olyan rég be akartam cserélni a SNES-em-játékot egy N64-ra. Természetesen sehol nem jártam sikerrel, mert vagy megvoltak már a játékaim, vagy túl sok gépük volt. Az egyik helyen az eladó azt mondta, hogy jobb ha várak, mert a N64 ára napról-napra csökken. Ezt én is észrevettem. Pár hónapja úgy tudtam, hogy 60.000 Ft. pár héttel ezelőtt 40.000, néhány nap múlva 38.000, egy nappal később már csak 37.000 Ft volt. A kérdésem az, hogy ennek mi az oka, és ez meddig megy így? Előre is kösz. Bendó Linda

Az árcsökkenés oka a gyártók üzletpolitikája. Megjelenésük szépen kaszálgatnak, aztán amikor a felútró termékek miatt csökken a darabonkénti ár, lehet levinni a fogyasztót is. Na, ez a kisebbik és jelentéktelen indok. A másik meg az, hogy ki akarják szorítani a vetélytársakat a piacról. Tavaly dőlt ugyebár a Saturn-Playstation gazdasági háború, amit a Sony az év végére véltathatatlannal megnyert, közönségesen egyrészt annak, hogy mindig 20-30%-kal a Saturn alá vitte az eladási árat, másrészt pedig annak, hogy sokkal több játékot fejlesztettek az ő gépekre. A N64 képében egy új, veszélyes trónkövetelő tűnt fel a színen, ami azért programvadászokból még a 1-2 évig nem versenyezhet vele - de a kiváló képesség miatt tenni kellett valamit ellene. Nyilván nem véletlen, hogy a N64 európai megjelenését követő héten a Sony azonnal csökkentette az árát. A Nintendo pedig kénytelen becsúszni az árcsapatba, és olcsóbban árulni a gépét. Hogy meddig tart az árcsökkenés? Mivel a Sony van nyereségben, valószínűleg addig, amíg a Nintendo bírja pénzáll - meg amíg megéri nekik. Ha mondjuk az általam felsorolt árakból indulunk ki, akkor

még mindenképpen érdemes várnod 2-3 hónapot: a számtalan sorozatok elve alapján ez az ár előbb-utóbb nullára redukálódik, esetleg még a végén majd nekid fognak fizetni, ha hajlandó vagy elvinni (és akkor még megmarad a SNES-játékok is!)

Hopp! Megint itt van Bagó Péter mester, állandó tetteztársunk, aki rendszeresen ötletekkel bombáz havi párezer levelében. (Múltkor valami malőr történt a levelel, szóval most igazságon nem nagyon megnyiszárai.)

Kedves CoVboy! Először is: szial! Másodszor is: engedj meg, hogy bemutatkozzam. Bagó Péternek hívnak, s ezidig 2-szer találkoztunk a szerkesztőségben. Akkoriban egy házi újsággal remisztgettünk, s igen megpöfödtem emberbarát stílusodon. (Olyanon van? Hm. Biztos őregzem.) Teljesen más, sokkal érthetőbb stílusban elrejtettél 1-2 dolgot. Erre megveszem, izé, ugye előfizető vagyok, szóval megküldök az újságot, és mit látok benne? A leveletem. Ahé! De hát ez hogy lehet? Aha! Kibukott a szög a zsákából! Szerencsére csupán csak 20.000 ember előtt életem egy nagyot, hiszen mestersen kiemelted a lényegtelen részt. Nemhogy a tippekkel törtédtél volna... Sebaj. Melleleg félreértettél, én nem az anyázást hiányoltam a rovatból, hanem valami életet. (Azért tettelek bele, hogy legyen benne az is. De úgy látzik, teljes az egyetértés, mert mindenki félreért mindenkit.) Az újság 7 éves fennállása óta elérte az elérhető maximumot, így szégyény leíróról már csak hűhűye kérdésekkel bombázhatja a szerkesztőjeget. Nem tud mit javasolni. Amikor persze kapsz egy levelet (pl. tőlem) (Egy levelet tőled minden nap - tőlem pontos), akkor persze nemhogy a figyelemre méltó részeket nézned át, inkább utazol a hülyeségre. Elismerem, az a részlet kicsit érthetetlen volt, de a sorok vagy húsz 576 ányálásza után készsétek, érthető tehát a nosztalgia. (Oké. Ha szerinted is érthetetlen, akkor irtad, akkor az miért csoda, ha én is félreérttem?) Nem baj, nem adom fel. Addig bombázlak, amíg valami reagálás nem születik.

Egy másik témám egy másik levelem (EGO). Abban küldtem egy sárga levelet, melyen volt egy terep2 nevű magyar fejlesztésű játék. Nem nagyon látom az értékelést? Hová tűnt az 576 Kbyte fejlesztésű jelszava? (Khm. Bocs, de nem akartam kidobni az Atlantist. Majd más alkalommal.)

Harmadszor pedig a rejtélyem. Itt a megjelítés (hátha csurran csoppan valami): Dark Reign: Ron Millar KND: 30 kódelés Need for Speed II: nyolc hengeres (Helyes megjelítés, gratula.)

Most pedig a tippözön, melyek – szerintem – közérdekelők: 1. Látom a külföldi séma mintájára leszedték a szövegekről a sorkizárt opcióit. Akkor már csak azt kérdeznem: miért van elválasztás? Az áhított külföldön kaphatók-e még látható ilyen.

Már elég régen nincs sorkizártás és a kutya nem áhítja a külföldet. Prózálok oka volt: az ivesen körbefolytatott részhez zárva idegesítő volt olvasni a szöveget. Közléjezés meg azért van, hogy több szöveg férjen egy oldalra, mert így is állandón húzni kell és ez néha több ideig tart, mint megírni a cikket. (Nem tudtam, hogy mennyire érdekesek a technikai részletek, de ha így van, akkor szeptemberben foglalkozhatunk esetleg az additív és a szubtraktív színkezelési módszerekkel.)

2. Továbbra is zavar az a dolog, miszerint néhány cikk "szellemképes", vagyis a betű elcsúszk a háttérben és egy kicsit kifolyik a szemem, ha olvasom. Újabb tyéhnnyal rejtellem. Ez kizárólag nem volt (fehér szöveggel írt) oldalon fordulhat el, és azért van, mert lóg a sárga vagy a bíbor szín. Amikor nyomják az 576-ot, 7-8 alkalommal kizárólagok Csepei levelemből, és aláírok minden egyes gamitúrát, hogy nyomható. Na, azon nem lóg egyik szín se. Ez a nyomda problémája: nyomás

közben a papír "játsszik", és a színek elmennek petyvet. (Éz egyébként az összes műnyomó papírra nyomott újságon észrevehető.) Mire észreveszik, és utánaállítanak, addig a gép lenyom pár száz ívet, amit nyilván nem dobnak ki a kukába. Megoldás: csinálunk fekete-fehér újságot (ott nincsen ilyen probléma). Megoldás2: végülipozgatom mind a százezer ívet, és kizárólag azokat, amelyek nem megfelelőek (legfeljesebb évenként jelenünk meg). Megoldás3: foim-elevük az újság árát az ótázórósra, és nézünk valami jó kis Jenki nyomdát. A negyedik alternatíva meg az, hogy elfogadjuk azt a kis kollektívát, mert annyira olvasathatunk azért még nem volt. Várom a javaslatokat, melyik legyen.

3. Mint mondtam, lehetne egy lerántjuk a leplet cikk is, ha lesz stábotól, eltérne mellé egy tényfeltáró írás, fotókkal megspékelve, az újság valódi készüléséről.

Arról esetleg beszélhetünk, bár ez most elég rendszeren is lesz vesztve.

4. Továbbra is probléma a chateknél, hogy van olyan kód, ami már szerepelt az 576-ban (pl. Alien Trilogy). Helyette elfért volna NFSII kód is. Jó, most ott van, mert küldtél egyet. ANNÝIRA azért ez sem olyan nagy probléma.

5. A rovatokkal kapcsolatban jeleztem, szerintem eltérne egy scene-rovat (anno volt Democracy címmel), esetleg Comix Corner, meg bármi más, ami köldök a számítógéphez.

Ezt már párszor átbeszéltük, ne rogzok tovább. Hova tegyem?

6. Persze ehhez elengedhetetlen az oldalszám-elemzés, amit célszerű lenne minél hamarabb végrehajtani.

Mivel ez azért nem úgy történik, hogy csettintek egyet és már 16 oldalal több van, erről legyen elég annyit, hogy tervbe van véve.

7. Jó lenne egy-két dolgot folyamatosan tájékoztatni az olvasót – pl. Martin írá, vé nem-é? CD mikor lesz? Satubbi

Hol ír, hol nem – mikor milyen kedve van. Folyamatos tájékoztatás, hogy ha van Martin-cikk az újságban, akkor írt, ha nincs, akkor épp más dolga volt.

8. Kérdezem, de hiába: levezeték-a valamiféle melléklet kiadását. Bár ahogy elgondolom ez beadás, mert bármit rátehetek arra a vacak CD-re. De van Saturnos meg konzolos olvasók is, akik akár fel is dughatják a PC CD-t. Addig az akarom kibővíteni, lesz e mondjuk 60 oldalas cheat különszám, vagy bármi más, ami minden nációhoz, azaz géptulajdonoshoz szól.

A kérdés első részéhez: nem is kellek én ide, elég jól megbeszéltem ezt magaddal. A másodikhoz: 60 (és, még több) oldalas kódokkhat cheat különszám már most rendelkezésre áll! (A "bármilyen" pillanatnyilag még nem kapható.) Lapozz az újság utolsó oldalára a részletek végett – mindegyikben van két oldal. (Bocs, vicceltem.) (Megint bocs, de itt most vágok. Nem óhajtok poszter-különkiadást és régi leírásokat sem újra közzélni.)

11. Érdekes tendenciát tapasztalunk mostanában. Érdekes módon, mind a Martin, mind a Zolie ara hivatkozott, hogy megunta. Martin szerint már nincs korszakalkító játék, a C64-es idők voltak az igazak, s sajnos azok már elmúltak. Hát ez részben igaz. Én azért reménykedem, hogy Martin kap majd kölcsön egy gépet, s ezen agyorra teszteli a Mortal 4-et, amitől a "szilikon-gyerekek" is elszállnának.

Az való igaz, hogy sok új nincs a nap alatt, és a játékok 90-95%-a a 64-es időkben bevált sablonokat utánozza, fejlettebb technikai háttérrel. A fennmaradó 5-10% meg nem érdekli Martin, nem szereti őket. (Azokat én szeretem.) Most egyébként tudod mit játszik? Valami sötét bugyorból elősotott egy 286-os CGA-s gépre készült gyűjteményt 15-20 ezer pénzbedobás játékok kódjával. Phoenix, Super

Cobra, Vanguard, meg ilyenek. Itt nyúlóttól őket a gépen, és közben beszélget a Látathatlan Emberrrel. ("Hát kell ennél jobb grafika?! Hát nem kell ennél jobb grafika?!") Engem meg nem hagy játszani, pedig az Amidar is nagyon ott van a spiccon!

12. Lehetne egy következő rejtélyem "Ki tud többet az 576 Kbyte-ról?", vagy egy előfizetői játék. A múltkor rejtélyem is ilyen volt, csak nem -ról, hanem -ból. Kizárólag olyat kérdeztem, ami az 576-ban benne volt. Szóval ennyit erre a hónapra, most én beszél-

tem. Nem értem, miért kellett annyira kikizni, szerintem ezen és előző levelemben is találás egy pár értelmes ötletet. Csak szerelném előregördíteni az 576 színvonalát. Szeretném, ha reagálnál leveleimre, s utána ígértem: békén hagyjak... A reagálás akkor meg volt, de még annyit te gyűnk hozzá a dologhoz, hogy én nem óhajtok talak kikizni (csak te dramatizálod túl a dolgot), továbbá ha nem lett volna értelmes ötletek/kérdések a levélkéiben, akkor nyilván nem tesztem őket a Csevegőbe. Pont. Egy igen érdekes darab következik: Hello CoVboy! Előjáróban leiszögöztem (Az jó ötlet, akkor már ne ház ellopni...), hogy úgy vagyok a számítógéppel, mint a magyark a tengerészettel: elég messzire kell mennem azért, hogy átfejem. Ilyenkor átfejem a haverhoz, és lefejelem az asztalt, mint ha a mókókvét, amikor meglátom Pentium® vagy pixelejt. Igaz, egyszerűen gyűjtemény vagy hettevezret lyesime, de

whiskysüvegekké és cigarettafüsté alakult. **(Nahát, kicsoda véletlen! De miért kellett ezért ennyit gyűjtögetni?)** Bár ebből nem csinálok hüszági kérdést.

Hazudtam. **(Sebab, Mással is megcsiki.)** Van egy Commodore 1084S monitorom (az ex-Armigán özevgye), de azon csak a pomófilmek jönnek SVGA-ban, és így is egy videó a minimum konfiguráció.

No, ennyit magamról, azt hiszem sok(k) is.

ösze így a betűk. Jó, tudom, Ti erről nem tehetek. **(Ez így van.)** De a sör se! **(Az is. Megoldás: legközelebb kivilágított helyiségbe tért be művelődni. Vagy magadba öntsd az isteni nedűt, ne az újságra.)**

A hétvégén a havernál voltam és a legutibbi Grand Prix 2-vel dőngöttünk. Szerintem ez a program ékes példája annak, hogy nem kell egy Apache 3 a helyből felszállás gyakorlásához, és abszolút pacifista, mert gyilkolni sem muszáj. Ki-

gok a nyelvtanért, de más nem szeretni és megint más nem törődni a helyesírással.

Khm. Én szoktam előolvasgatni az újságot nyomtatás előtt és szűrőgetni egy csöppet. Elismerem, hogy abba a havi félmillió karakterbe becsúszhat egy-két félregépelés – na de azt azért enyhén hűzős megállapításnak tartom, hogy nem is törődöm a helyesírással.

Legközelebb ugyan küldjél már egy 40-50 darabból álló listát a helyesírási hibákról, oké? Vagy legalább EGY szemléletes példát.

2. Sokan írták már meg a Csevegőnek/Neke, hogy felesleges sz**

Ami az újságot illeti, az összes szám megvan (nem az orrom alatt), és fő vagyonomat képezi, mind erkölcsileg, mind anyagilag. Van vagy 15 kg anyag.

Egyszer már írtam Nektek, de akkor még a Zolee volt az, ami. **(Seven Up?)** Most meg Te, úgy-hogy a "csend katonái visszavonultak" **(Pál utcai fiúk?)**, de nem hozzám. Összintén visítottam örömben, amikor megláttam az új főszerkesztő nevét (ez asszem Te vagy) nevét anno, mert annál a másik lapnál megjelent teheneken s egyebekben kiröhögtem a tőméseket a fogamból. S a történelem megismétli önmagát: megint jönnek a tehének...

(Tegyük hozzá, hogy azóta már táguat a horizontom: voltak például már csirkék is, szeptemberre pedig disznóságokat tervezek. Tényleg most számoltam ki, hogy ha havonta ilyen példányszámban nyomtatunk csirkéket, komoly konkurenciát jelentünk Bábolnának. Lassan itt az ideje, hogy támogatásért forduljak az államhoz, mint mezőgazdasági kistermelő...) Már a kezdet állati volt, mert tényleg gyere vissza Marini! A folytatás pedig tartja a színvonalat. (Azóta se lett fekete-fehér.) A majusi számotól tényleg nem kell jobb, autós és autós progok, de hol van Villeneuve? **(A hajfestőben. Tovább ne is ragozzuk a kanadai számtantánárt, mert a törledő lányka fanatikus szurkolója, és megengedezze a Csevegőt. Egyébként is Schumacher rúlez.)**

Ami javasolnék: a trend mintájára csinálhatnátok anti-trendet, gondolom, mást is érdekél. (Ha nem, akkor tévedtem.) **(Gratulálók. Ilyet még nem hallottam lennállásom óta. A standard szöveg a magánvélemény mellett így hangzik:"és ez a többek véleménye is.")** Pl. egyes beharangozott dolgok hová a digitális francba süllyedtek, 300/M2, hova lett a hangulat, miért haltak ki az Árpád-házak, etc. **(A válasz egyszerű: fenn nevezettek egyike sem rendelkezett érvényes 576-elfőzteséssel.)** Egyébiránt az is izgalmas lenne, ha a régvoltú asztok (MD, SNES) jelenlegi helyzetéről is tájékoztatnátok, hogy teszem azt dögölődésük mely szakaszában vannak. Meg hogy mennyire ászok az Arany Ászok. **(Ezek a cuccok köszönnek szépen, rosszul vannak. Még akkor is, ha a mi Martinunk egy hosszabb monológjában kifejtette, hogy ha egyszer gépet vásárolna, akkor kizárólag Super Nintendot venne, mert azon vannak olyan játékok, amivel hajlandó játszani...)**

Ne csináljátok olyat, mint az N64 cikk, már nyomdalag, mert igaz, hogy a krimóban olvas-tam, de egy sör után azért még nem foly-nak

véve, ha veszte.

Ezzel kapcsolatban lenne egy kérdésem(már nem a vesztéssel, az magától is megy). Van ehhez a brilliáns játékhoz egy Perfect GP2 nevű kiegészítő 3 ezer X zsetonért. Na most ez mit tud? Erre tényleg válaszolj, mert ez legalább annyira érdekél, mint más az Ocean vagy a Nivea vállalási hovatartozása. **(Az asszem egy ilyen 100% nem-hivatalos kis szerkesztőcske, amivel át lehet színezgetni az autókat, meg ilyesmi.)**

Na ennyit. Ha válaszolsz, akkor arc vagy, ha nem, akkor mi a francnak vettem bélyeget. Ezt még izre se bírom.

Befejezem, mert gyilkol a nyár, ahogy kortársaink mondják. Kellemes nyarat és sok sört, meg ami úgy kell Maradok kiváló tisztelettel:

Simon Templar

"Roger Moore és nem Vall Kill mer az hamisítvány.

Hát akkor ezt megbeszéljük, írjál más-kor is, anyalkám. Mi meg kotorjunk tovább. Ah, egy új lelet. Erre csak távirati stílusban: Endernek még nem adtam oda, de mielőtt előkerül, megkapja. Ezt gyorsan le tudtuk. Kérem a következőt! (Szemléltatást bubópestiában szeneve-de...)

Kedves Co'Boy! Előre le akarom szögezni **(Ez valami új divat, hogy mostanában mindenki szögecsel, vagy ide kizárólag ácsok írnak?)**, hogy az 576 Kbyte a leg-jobb/legszébb/legtartalmasabb/stb. újság, ami valaha a kezembe került. **(Na azért...)** Ettől függetlenül van néhány igen bosszantó hibája, pl.:
1. Elég gyakori a helyesírási baki a cikkeken. Nem hallottatok még olyan emberről, aki olvas-sa az újságot még a nyomtatás előtt és kiszűri a hibákat????? Bár én személy szerint nem rajon-

gok a nyelvtanért, de más nem szeretni és megint más nem törődni a helyesírással.

Khm. Én szoktam előolvasgatni az újságot nyomtatás előtt és szűrőgetni egy csöppet. Elismerem, hogy abba a havi félmillió karakterbe becsúszhat egy-két félregépelés – na de azt azért enyhén hűzős megállapításnak tartom, hogy nem is törődöm a helyesírással.

Legközelebb ugyan küldjél már egy 40-50 darabból álló listát a helyesírási hibákról, oké? Vagy legalább EGY szemléletes példát.

2. Sokan írták már meg a Csevegőnek/Neke, hogy felesleges sz**

játékok-ról írti (pl. Casper, Lomax, Hulk, Rally Challenge), a helyükön elférne bármi egyéb vagy egy új rovart áruklodó címmel: E havi sz** játékok.

Egyébként nem akarok kioktatni Téged, a Nagy Co'Boy, én (kis é), kis 13 éves, számvevőes köllök, csak meg szerettem volna írni Neked, hogy mit gondolok. Az újság 100%-os, a Csevegő is és az egyéb rovatok is. Bár PC-m van, mégis mindig előolvasom az egész újságot szóról-bórosztól. M. Laci, névrokton

Ez a rovat az nagy ötlet. Ha Martin lennék, akkor rögtön tovább is fejleszteném: a féoldalas (vagy inkább bélyeg nagyságú) rovatot új kereszteiném el: Ez ÉVI jó játékok. Ugorjunk!

Szavaz Co'Boy! A formáságon túlve, tér-jünk rá a levélre. Hajj! közelebb, és figyelj ide egy kicsit. **(Ezen ne múlják, de figyelmeztetek, hogy sok hagamával eszem a hamburgert.)** Már hosszú ideje olvasgatom a levroajadat különböző újságokban, és a be-nyomtatásom, hogy te egy megbízható figura vagy. **(Istenem – tévedni embertől...)** Na most, ha meglátásom helyettől, akkor kérlek próbáld meg válaszolni az alábbi két kérdésemre:

1. Mikor jelenik meg már végre a Monkey Island 3?????

2. Úgye nem fogják magyarítani? Isten őrizt! Köszönöm szépen. Reméltem bízhatok benned, és válaszolsz (még nyalozok is egy kicsit) az újságban, amit úgy kívánlok főszerkesztésze. Csorba Gergely (előfőzött)

Soká éljenek az előfőzöttök! Még akkor is, ha ilyen jópofákat kérdeznek. Elvög-

re az is lehetett volna a kérdés, hogy **"Mikor jön el a Messiás?"** vagy **"Miben tárolunk egy mindent oldó folyadékot?"** De mivel meghívható egyed vagyok, válaszolok:

1. Nem tudom.

2. Lásd, mint fent.

Perse azért kicsit bővebben is bele-megírdhetünk a kérdésbe. Vannak bi-zonyos előjelek, amelyek szerint előbb-utóbb csak megjelenik. Egy ilyen előjel volt az atlantai E3 kiállít-tás, ahol bemutaták a játékok, illet-ve egy részét. Egy másik ilyen előjel volt az a Virgin CD, ami a minap ér-kezett a szerkesztőségbe, és egy preview volt rajta. A harmadik előjel meg a PC Zone volt, aminek a cover-diskjén szintén volt valami hasonló. Az előjelek rendszerint valamit jelen-tenek – de hogy mikor jelenik meg, az az eladás első napján válik bizonyos-sá, addig még maga a kiadó sem tud semmi biztosat. Először ugyebár be is kéne fejezni; másodszor ugyebár a vá-sárlási szezon idejére kell időzíteni a megjelenést, mert pénzből él a Virgin is; harmadszor pedig nem árt arra is odafigyelnie a t. kiadónak, hogy le-hetőleg ne egyszerre jöjjön ki egy hasonló stílusú durranással, mert az nem tesz jót az eladásnak...

Már robesgettek idén sok mindent róla: az év elején novem-bert, mostanában szeptem-bert és augusztust

– ami egyébként nem jelent semmi különöset. Például van egy ilyen Danger, Keep on!

(vagy valami hasonló) nevű játék, amiről egy rövid in-fo rejtettünk el ebben a számunkban – na, annak a megjelenése három éven keresztül hetente változott, az utolsó két hónapban meg naponta. **(Meg se jelent, csak hazudozok itt össze-vissza...)** A magyarításról meg annyit, hogy jelen-leg nem tudok ilyen szövegről. Perse ha valakinek van elég pénze, hogy ezt finanszírozza, meg hogy is lesz egy na-gyobb tétele belőle (mert hogy a kiadók csak úgy szoktak hozzájárulni idegen nyelvű változat elkészítéséhez), akkor nincs kizárva az ügy. Ha valaki tud ilyesmiről, az mindenképpen jelezze, mert INGYEN (ez nálam a legritkábban használt szó) is elvállalám Gyubruisht. Martin! meg beajánlanám LeChucknak, mert szívesen viselem a sorát. **(Meg a végén ügyis könyírom.)**

Na, ennyi fért bele a nyári Focsgöbebe. Épp itt az ideje, hogy elvonuljak pihe-gni. **(Kőbánya lett belőle, de az se rossz.)** Ha a mi Martinunk esetleg a szeptembe-ri számunkig sem győzti ki napzsúr-sárból, akkor esetleg megengedem neki, hogy válaszoljon egy levélre. Majd meglátjuk, mit fizet.



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

Professionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

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

CD ÍRÁS 800,- + ÁFA - től

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

2 x 25 W aktív hangfal + táp	2.960,-
2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.840,-
33600 Fax Modem External	14.240,-
33600 Fax Modem Internal	13.200,-
Sound Blaster 16 rádlós	12.400,-
TSENG ET 6000 2mb/4mb VGA k	7.920,-
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,
SMB RAM, 1.44MB FDD, S3 V-VGA, 1.3GB Quantum HDD,
101 gombos klav, Mini torony, CPU cooler Mouse

88.640,-

Háa Kiváncsi teljes árlístánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 #Tone üzemmódban

Komplett gépek teljesáras összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órásszetteléssel,

1+2 év garanciával, rakjártól! Teljeskörű szervízeszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlóinkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Az árak ÁFA nélkül. 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!



Faxbank:
2-333-666
#1310

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

KONFIGURÁCIÓ

5k86-100 103.000 Ft
8 MB RAM, 14" LR NI CSVGA, 1 GB HDD
1MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill.

PENTIUM 133 136.000 Ft
16 MB RAM, 14" LR NI CSVGA, 1.3GB HDD
1 MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill. 8xCD

Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk

A hirdetés felmutatójának 3.000 Ft kedvezményt adunk vagy számítógépet Bp. területén belül házhoz szállítjuk.

Alkatrészek teljes választéka

Epson Zip drive paralell / 120MB A: drive
31.750 Ft / 29.200 Ft
Sony 928 CD író kít: 76.000 Ft

Árainkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

Gyűjteményem számára

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

Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

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

HP Duna Szakáruhá

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

JÁTÉKBOX

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

SÜBA Bevásárló Központ

III. Rákóczi u. 36
Tel.: 250-8606/12



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. VX. 1.44, 1.7GB, 16MB, 14". Ház, 105g. bill. 107900,- + ÁFA

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

Viszonteladók is kiszolgálunk!

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

Faxbank: 2333666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

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

Legújabb akciónk:

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

“RÉGI SZÁMOK”!

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

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



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLTATÁS

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazták! Az árnyaltatás jogát indokolt esetben fenntartjuk! A pirosra! jelölt tételek a hátlapon levő személyi bemutatásával kaphatók akciós áron!

PC CD ROM JÁTEKOK

W 11TH HOUR	4999	CARMAGEDDON	11999
W 1962 FIGHT AIR WAR GOLD	3999	CENTRAL INTELLIGENCE	3999
W 1944 ACROSS THE RHINE	3999	CHAMPIONSHIP MANAGER 96/97	3999
20 GIANT GAMES COLLECTION	12999	CHANG CONTROL	3999
W 7TH GUEST	3999	CHICKENSTAY	3999
100 ARCADE ACTION	1999	CHOCOMASTER	4000
100 CLASSIC ACTION	1999	CITY OF LOST CHILDREN	12999
100 FIGHTING ACTION	1999	W CIVIL WAR	3999
100 RACING ACTION	1999	W CIVILIZATION	4999
100 SPORTS ACTION	1999	CIVILIZATION 2	11999
3 KOPONYA A TÖLTÉS	3999	CIVILIZATION 2 +	3999
KINGS TITKA	3999	OFFICIAL SCENARIO	11999
ABSOLUTE PINBALL	4999	CLANGOLANZ	3999
W AIRBORNE	2999	W COLONIZATION	3999
W AIR VENTURA	3999	COLOSSUS CHESS X	3999
ADVANCED CIVILIZATION	4999	COMANCHE 2	4999
ADVENTURES OF BATMAN	3999	COMANCHE 3	4999
R WARRIOR	2999	COMANCHE 3	4999
W AIRBORNE RANGER	1999	COMMAND & CONQUER	7999
AL BISHOP JR ARCADE MACHINE	2999	COMMANDER 30,000	3999
ALBION	3999	COMPLETE INSOLE SOCCER	4999
ALEX DAMPER PRO HOCKEY	3999	CONQUEROR AD 1086	4999
ALEX INCIDENT	3999	W CREATURE SHOCK	3999
ALAN CODYSEE	3999	CREATURES	3999
ALAN TRILBY	10999	CRUSADER NO REGRET	3999
ARCADE AMERICA	3999	CRUSADER NO REMORSE	3999
ARCADE EXPLOSION V2	1999	CYBER MAGE	3999
ARCADE FRUIT MACHINE	3999	CYBER SHOCK	3999
ARCHER MCLEAN POOL	3999	D1000	3999
ARMORED FIST CLASSIC	3999	DARKER	3999
ASSAULT RINGS	3999	DARK LIGHT CONFLICT	11999
ATF	11999	DARK PATROL	2000
ATLANTIS	11999	DAY OF TENTACLE	3999
AWARD WINNERS 4	9999	DAYTONA USA	9999
BACK TO BAGHDAD	3999	DEADLINE / ARGENTUM	3999
BANZA BUD	3999	DEADLY GAMES	11999
BATTLE ARCADE THUNDER	9999	DEATH RALLY	9999
BATTLE BEAST	9999	DEATHSHARE SHARERS	1999
BATTLE CRUISER 30000	11999	DEBERT & JUNGLE STRIKE	3999
BATTLE SHIPS	3999	W DESTRUCTION DEBRY	3999
W BENEATH A STEEL SKY	3999	ARGENTUM	4999
BEST 30 GAMES OF 96	2999	DESTRUCTION DEBRY 2	11999
BEST GAMES OF 96	2999	MAGYAR LERASSAL	3999
BEST OF ARCADE GAMES	2999	DIABLI 1	11999
BEST OF BATTLE GAMES	2999	DIABLI 2	11999
BEST OF WINDOWS GAMES	2999	DIO 5 VIRTUAL WORLDS	4999
W BIG RED RACING	3999	DIO HARD TRILBY	12999
BIOFORCE CLASSIC	4999	DISCOVERIES OF DEEP	6999
W BIRDS OF PREY	3999	DISCOVERIES OF DEEP	6999
BLACK KNIGHT	3999	DISCOVERIES OF DEEP	6999
BLAKESTONE	2999	DISC WORLD 2 / ARGENTUM	10999
BLOOD	11999	DISC WORLD 2	4999
BLOOD & MAGIC	10999	DR BRAIN LOST MIND	9999
BLOODNET	3999	DRAGONSLAYER	3999
BLOODWING	3999	DRAGONS	3999
BUD	9999	DUKE IT OUT OC	5999
BUREAU 13	3999	DUKE NUKEM 3D	4999
BUZZ ALDRIN RACE	3999	DUKE NUKEM 3D ATOMIC	9999
W CANNON FODDER 2	12999	EDITON	9999
CAPTAIN QUARANT	4999	EUNE	2999
CAR & DRIVER	2999	DUNGEON MASTER	11999
		DUNGEON MASTER II	6999
		DUST	3999

EARTH SEER	3999	MAGYAR LERASSAL	3999
EARTH SIEGE 2	9999	GUTS & GARTERS	9999
EARTHWORK JIM	3999	MAGYAR LERASSAL	3999
PITFALL-GAMEPAD	9999	HARVEST OF SOUL /	11999
W ESTATICA ARGENTUM	4999	SHIVERS 2	11999
ESTATICA II	11999	HELVETIC ZONE	7999
EF2000 EVOLUTION	11999	HELP COMPIIATION	4999
MAGYAR LERASSAL	3999	HERETIC SHADOW	9999
EF2000 TACTCOM	5999	OF SERPENT FINGERS	3999
MAGYAR LERASSAL	3999	HEROES OF NIGHT & MAGIC II	11999
EIGHT BALL DELUXE	2999	HEROES OF NIGHT & MAGIC II	11999
ERASER TURNABOUT	9999	EXPANSION DISK	HVJ
EURO 96	11999	HEROES OF THE 35TH	2999
EVOLUTION -	3999	H OCEANE	3999
CIVILIZATION II DATA	4999	HIND	3999
EXHUMED	11999	HOCK LEGEND OF KYRANIA	4999
EXTORTIONS	3999	HUNTER HUNTED	6999
EXTREME CHESS	10999	HUPÁKÉK TÖRÖK	8999
EXTREME GAMES	7999	TRANSFÖRTÖR	8999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	IF22 LIGHTNING RAPTOR	HVJ
EXTRACTION	11999	IMPULSE ABRAMS	11999
EXTRACTION	3999	IMPERIUM GALACTICA	4999
EXTREME CHESS	10999	INCA	9999
EXTREME GAMES	7999	INCA COLLECTION	6999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	INDIANAPOLIS 500	2999
EXTRACTION	11999	INFERNO RACING 2	3999
EXTRACTION	3999	INFERNO	3999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL ATHLETICS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL SOCCER	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	11999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTION	3999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME CHESS	10999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTREME GAMES	7999	W INTERNATIONAL TENNIS	1999</

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

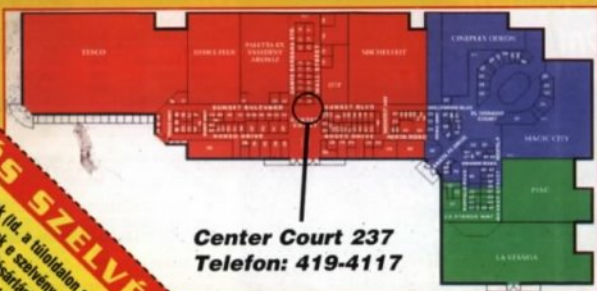
TEL.: 112-6415

**FIGYELEMI BOLTUNK TELEFONSZÁMA
1997. SZEPTEMBER 5-TŐL MEGVÁLTOZIK.
AZ ÚJ SZÁM: 35-90-576**

Új boltunk
nyílt a
Pólus
Centerben!



576 KByte



Center Court 237
Telefon: 419-4117

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD-ROM akciónk (ld. a tájékoztató a pirossal
jelölt tételeket) csak e szelvény bemutatásá-
sával érhető el. Vásárlásor hozd
magaddal, vagy töltsd el
megrendeléseddel!

1997. szeptember 15-ig
érvényes!