

2 ÉVFOLYAM 3. SZÁM
1998. MÁRCIUS

576 KONZO!

AMIT KÍNÁLUNK:

- NAGANO WINTER OLYMPICS - PSX
- NBA HANGTIME - N64
- SNOWBOARD KIDS - N64
- EXTREME SNOWBREAK - PSX
- MULTI RACING CHAMPIONSHIP - N64
- OVERBOARD - PSX
- LAST BRONX - SATURN
- THEME HOSPITAL - PSX
- STEEL REIGN - PSX



**ÚJ ALAPOKRA
HELYEZTÜK
AZ EVOLÚCIÓT:**

**"GYURMÁBÓL LETTÜNK,
GYURMÁVÁ LESZÜNK"**
SKULL MONKEYS - PSX

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvényvel érvényesek!



**SONY PSX-1
CONTROL PAD
+ DEMO CD
HÍVJ!**

PLAYSTATION

Fogy. ár	Akciós ár	Game Title	Price
11990.-		ACE COMBAT 2	11990.-
6990.-		ADIDAS POWER SOCCER	6990.-
11990.-		AGENT ARMSTRONG	11990.-
6990.-		AIR COMBAT / PLATINUM	6990.-
6990.-		ALIEN TRILOGY / PLATINUM	6990.-
13990.-		ALONE IN THE DARK	13990.-
11990.-		ASSAULT RIGS	11990.-
11990.-		AUTO DESTRUCT	11990.-
12990.-		BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-
6990.-		BATTLE ARENA TOSHINDEN	6990.-
11990.-		BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-
		BEAST WARS	HÍVJ
		FIFA 98	13990.-
		BLOODY ROAR	12990.-
		BLAM MACHINHEAD	13990.-
		BLAZING DRAGONS	13990.-
		BLOODY ROAR	12990.-
		BRABMA FOECE	HÍVJ
		BUGRIDERS	12990.-
		BUSHIDO BLADE	13990.-
		BUST A MOVE 2 ARCADE	6990.-
		C&C RED ALERT	13990.-
		CARMAGEDDON	HÍVJ
		CASTLEVANIA	11990.-
		COLONY WARS	11990.-
		COMMAND & CONQUER	9990.-
		CRASH BANDICOOT / PLATINUM	6990.-
		CRASH BANDICOOT 2	13990.-
		CRITICOM	11990.-
		CROC	11990.-
		CRUSADER NO REMORSE	11990.-
		CRYPT KILLER	9990.-
		TOURING CAR	13990.-
		TOURING CAR	9990.-
		DARK FORCES	13990.-
		DARK OHEN	HÍVJ
		DARKLIGHT CONFLICT	13990.-
		DESTRUCTION DERBY	13990.-
		DESTRUCTION DERBY 2	6990.-
		DEVIL 5 DECEPTION	12990.-
		DIABLO	HÍVJ
		DIE HARD / PLATINUM	HÍVJ
		DISRUPTOR	9990.-
		DYNASTY WARRIORS	12990.-
		FADE TO BLACK	7990.-
		FANTASTIC FOUR	9990.-
		FIFA 98	13990.-
		FIGHTING FORCE	13990.-
		FINAL FANTASY VII	13990.-
		FIRO & KLAWD	13990.-
		TEST DRIVE 4	12990.-
		TEST DRIVE 4	9990.-
		FORMULA 1 97	11990.-
		FORMULA KARTS	9990.-
		FROGGER	11990.-
		G POLICE	11990.-
		GRAND THEFT AUTO	12990.-
		GRID RUNNER	13990.-
		HERC 5 ADVENTURE	12990.-
		INCREDIBLE HULK	13990.-
		IZNOGOLD	12990.-
		JERSEY DEVIL	13990.-
		JOHNNY BAZOOKATONE	9990.-
		JUDGE DREDD	11990.-
		JUMPING FLASH 2	5990.-
		KILEAK THE BLOOD	9990.-
		KILLING ZONE	13990.-
		LETHAL ENFORCERS	12990.-
		LOST VIKINGS 2	9990.-
		LOST WORLD JURASSIC PARK 2	11990.-
		MARVEL SUPER HEROES	12990.-
		MDK	12990.-
		MECHWARRIOR 2	13990.-
		MICROMACHINES V3	13990.-
		MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	13990.-
		MOTO RACER	12990.-
		MOTOR MASH	12990.-
		MOTORICON GRAND PRIX 2	13990.-
		NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-
		NANOTEK WARRIOR	13990.-
		NASCAR 98	13990.-
		NBA LIVE 97	9990.-
		NBA LIVE 98	13990.-
		NEED FOR SPEED	13990.-
		NEED FOR SPEED 2	11990.-
		NEED FOR SPEED 3	HÍVJ
		NHL 97	9990.-
		NHL POWERPLAY	13990.-
		NIGHTMARE CREATURES	11990.-
		NUCLEAR STRIKE	11990.-
		ODDWORLD ABE S ODDYSEE	13990.-
		OVERBLOOD	13990.-
		PANDEMONIUM 2	13990.-
		PAX CORPUS	12990.-
		PEAK PERFORMANCE	11990.-
		RED ALERT	13990.-
		DUKE NUKEM	11990.-
		PERFECT WEAPON	13990.-
		PGA TOUR GOLF 98	13990.-
		PHILOSOMA	9990.-
		PITFALL 3D	HÍVJ
		PORSCHÉ CHALLENGE	13990.-
		PRO PINBALL TIMESHOCK	12990.-
		PROJECT X 2 - NO RELIEF	13990.-
		RALLY CROSS	11990.-
		RAMPAGE WORLD TOUR	11990.-
		RAPID RACER	9990.-
		RAYMAN	7990.-
		RAYSTORM	11990.-
		REBEL ASSAULT II	13990.-
		REBOOT	HÍVJ
		RELOADED	13990.-
		RESIDENT EVIL	13990.-
		RESIDENT EVIL DIRECTOR S CUT	12990.-
		RIDGE RACER REVOLUTION	13990.-
		DIABLO	13990.-
		THE MOTORHEADS III	13990.-
		ROAD RASH 3D	HÍVJ
		ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
		SAMURAI SHOWDOWN III	13990.-
		SHADOW MASTER	13990.-
		SKULLMONKEYS	12990.-
		SNOW EXTREME BREAK	12990.-
		SOVIET STRIKE	7990.-
		SPEEDSTER	13990.-
		STAR GLADIATORS	9990.-
		STAR WARS MASTERS OF T KASHI	HÍVJ
		STEEL REIGN	12990.-
		STREET FIGHTER ALPHA	13990.-
		STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	12990.-
		SWAGMAN	11990.-
		TEKKEN 2 / PLATINUM	HÍVJ
		TEST DRIVE 4	12990.-
		THE NOTE	12990.-
		THEME HOSPITAL	HÍVJ
		TIME COMMANDO	9990.-
		TOBAL No1	5990.-
		TOMB RAIDER / PLATINUM	HÍVJ
		TOMB RAIDER II	13990.-
		TOTAL DRIVIN	12990.-
		TRANSPORT TYCOON	7990.-
		TRUE PINBALL	6990.-
		V-RALLY	13990.-
		VICTORY BOXING	13990.-
		VIEWPOINT	9990.-
		WARCRAFT II	13990.-
		WING COMMANDER IV	13990.-
		WING OVER	13990.-
		WIPEOUT 2097 / PLATINUM	6990.-
		WORMS	6990.-
		Z	9990.-



**NINTENDO 64
CONTROL PAD
HÍVJ!**

NINTENDO 64

9990.-		BLAST CORPS	9990.-
12990.-		BOMBERMAN 64	12990.-
15990.-		CAMELEON TWIST	15990.-
15990.-		CLAY FIGHTER	15990.-
15990.-		CRUISIN USA	15990.-
15990.-		DIDDY KONG RACING	15990.-
		NINTENDO 64 USA	15990.-
		DOOM 64	12990.-
		DUKE NUKEM 3D	15990.-
		EXTREME G	15990.-
		F1 POLE POSITION	15990.-
		FIFA 64	9990.-
		Chameleon	15990.-
		FIFA 98	16990.-
		FIGHTERS DESTINY	16990.-
		GOLDEN EYE	15990.-
		HEXEN	11990.-
		INT. SUPERSTAR SOCCER	12990.-
		KILLER INSTINCT GOLD	9990.-
		LANBORGHINI	15990.-
		LYLAT WARS	15990.-
		MACE	15990.-
		MADDEN FOOTBAL 64	16990.-
		MARIO KART	12990.-
		MISCHIEF MAKERS	15990.-
		MORTAL KOMBAT TRILOGY	16990.-
		FIGHTERS DESTINY	15990.-
		NAGANO WINTER OLYMPICS 98	15990.-
		NBA HANGTIME	15990.-
		NHL BREAKAWAY	16990.-
		PILOT WINGS 64	9990.-
		QUAKE 64	HÍVJ
		SAN FRANCISCO RUSH	15990.-
		SNOWBOARD KIDS	15990.-
		FIFA 98	16990.-
		STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	12990.-
		SUPER MARIO 64	11990.-
		SUPER MARIO KART	12990.-
		TETRIS/SPHERE	13990.-
		TOP GEAR RALLY	15990.-
		TUROK DINOSAUR HUNTER	13990.-
		WAVE RACE	9990.-
		WAYNE GRETZKY HOCKEY	15990.-

KIEGÉSZÍTŐK

1999.-		GAME BOY HÁLÓZATI(POCKET)	1999.-
9999.-		MD ACTION REPLAY V2.0	9999.-
7999.-		MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999.-
3999.-		MD JOY - ACTION PAD (6 GOMBOS)	3999.-
5999.-		NES ACTION REPLAY	5999.-
9999.-		NINTENDÓ 64 JOYSTICK(6 SZIN)	9999.-
		SAURIN JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1999.-
		SAURIN PISZTOLY - ENFORCER	9999.-
		SAURIN PREDATOR GUN	9999.-
		SAURIN REAL ARCADE GUN	19999.-
		SAURIN TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-
		NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	3999.-
		NINTENDO 64 RF KÁBEL	7999.-
		NINTENDO 64 RUMBLE PAK	4999.-
		NINTENDO 64 TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-
		PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	9999.-
		PSX ANALOG JOYPAD	9999.-
		PSX ARCADE STICK	9999.-
		PSX CONTROL STATION PAD	3999.-
		PSX DOMINATOR	9999.-
		PSX EGÉR	9999.-
		PSX ERAZER MP5 GUN	12999.-
		PSX JOY HOSSZABÍTÓ	1999.-
		SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999.-
		SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999.-
		SNES JOY - ACTION PAD	3999.-
		SNES TOPFIGHTER JOY	9999.-
		SNES ACTION REPLAY V2.0	9999.-
		ÜJGENERÁCIÓS KONZOLOK	HÍVJ
		NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD	HÍVJ
		SONY PSX+1 CONTROL PAD +DEMO CD	HÍVJ
		PSX MEMÓRIA KÁRTYA 16MB	11999.-
		PSX MEMÓRIA KÁRTYA 1MB	4999.-
		PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	1999.-
		PSX PREDATOR GUN	9999.-
		PSX REAL ARCADE GUN	19999.-
		PSX RF KÁBEL	7999.-
		PSX SONY CONTROL PAD	6999.-
		PSX TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-
		PSX TRIDENT PAD(ANALÓG)	HÍVJ
		SAURIN JOY - ECLIPSE PAD	6999.-
		SAURIN JOY - ECLIPSE STICK	9999.-
		SAURIN JOY - SIDEWINDER	9999.-

SATURN CD-K

Fogy. ár	Akciós ár	Game Title	Price
7990.-		ALIEN TRILOGY	7990.-
13990.-		BATTLE MONSTERS	13990.-
13990.-		BLACK FIRE	13990.-
13990.-		CRIME WAVE	13990.-
7990.-		CRUSADER NO REMORSE	7990.-
13990.-		EARTHWORM JIM 2	13990.-
9990.-		EURO 96	9990.-
13990.-		FIFA 97	13990.-
7990.-		GOLDEN AXE THE DUEL	7990.-
9990.-		INTERNATIONAL SQUADRY GOAL	9990.-
13990.-		KEIO 2 FLYING SQUADRON	13990.-
13990.-		NEED FOR SPEED	13990.-
13990.-		ROAD RASH	13990.-
13990.-		SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
7990.-		SHINOBI X	7990.-
13990.-		SPACE JAM	13990.-
13990.-		SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13990.-
7990.-		STREET FIGHTER ALPHA 2	7990.-
12990.-		STRIKER 96	12990.-
13990.-		TUNNEL B1	13990.-
7990.-		VIRTUA RACING	7990.-
7990.-		VIRTUAL OPEN TENNIS	7990.-
7990.-		WWF WRESTLE MANIA	7990.-

AKCIÓ! 7990 FT/DB

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

TARTALOM



- Hírek..... 2
- Wargames - Kula World (PSX) 4
- Spawn - Jet Rider 2 (PSX) 5
- Nagano Winter Olympics '98 (PSX) 6
- Snowboard Kids (N64) 7
- Skull Monkeys (PSX) 8
- Theme Hospital (PSX) 10
- One (PSX) 11
- NBA Hangtime (N64) 12
- Overboard! (PSX) 13
- Multi Racing Championship (N64) 14
- Actua Ice Hockey (PSX) 15
- Courier Crisis - Mass Destruction (PSX) 16
- Wargods (N64) 17
- Pax Corpus (PSX) 18
- Bust-A-Move 3DX (PSX) 19
- Steel Reign (PSX) 20
- Extreme Snow Break (PSX) 21
- Fifa '98 (N64) 22
- Timeshock! (PSX) 23
- Duke Nukem 64 (N64) 24
- Brahama Force (PSX) 25
- Last Bronx (SAT) 27
- Tel-Tár..... 28



aktuális 04

"Itt a tavasz lehelete, hihi-haha-huhu-hehe"....kezdhetem akár így is ehavi Aktuálisunkat, de ez egy olyan bárgyú mondóka, hogy mégsem teszem. Leveleitekből egyértelműen az derül ki, hogy még több és több játékot akartok, ezért ezt a számot most annyira teletöltöttem, mint még soha. Csak egy játéknak engedélyeztem 2 oldalt, a SKULL MONKEYS-nak, de azt hiszem, hogy ez érhető. Régen láttam már ennyire jópofa, frappáns és humoros anyagot, amely ráadásul még szép és jól is játszható. Nekem "perszonálisan" az ASC Games "ONE"-ja tetszik a legjobban, szenteljenek neki egy kis figyelmet, jó? Nintendo 64-re Vári Zoli szerint a Duke Nukem viszi a pálmát, mondjuk ezt már a megjelenése előtt sejtettük...A Kód-X-ben véget ért a Final Fantasy 7 tippözön, ezért most még több játékhoz találhattok csalókkódokat - néhány olyanhoz is, melyekről az előző számunkban olvashattatok. Minden erőnkkel azon vagyunk, hogy az összes általunk leköszölt programhoz találjatok valami segítséget (egy hónap késés még elfogadható, nem?). Úgy tűnik, hogy beindultak a cégek, mert újra kezdenek szivárogni a játszható demók és a végleges verziók, tehát a következő számban újabb programozón várható. A beigért Fecsegő egyelőre elmarad, mert nem merek egy teljes oldat elvenni tőletek - a leveleitek meg úgyis csak arról szólnak, hogy "szép az újság", "legyen még több oldal", "küldjétek kódot az XXX játékhoz". Úgy látszik, az egykor olyan hevesen tomboló PC-Konzol háború a két újság szétválásával véget ért. Éljen a béke!

576 KONZOL
A MEGSZÁLLOTT JATEKOSOK
MAGAZINJA
 Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!
 Comgame "576" Kft 1389 Budapest,
 Postafiók 132.

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. ISSN 1417-9296
 Nyomdás: Zrínyi Nyomda Budapest (98.2529/04-06-22)
 Laptulajdonos: Balogh Zsolt
 Főszerkesztő: Martin
 Laptart: Molnár Dénes és Kovács Ildi
 Nyomdal előkészítés: Kismaros Renáta
 Levélgyűjtés: Recant Kft.
 Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
 Levélcím: 1389 Budapest, P.I.: 132.
 Terjeszti a Hírkor Rt, Hír Rt és alternatív terjesztők.
 Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, P.I.: 132.
 E-mail: 576kb@frisz.hu
 Címlap: Skull Monkeys

MARTIN

HÍRISZEM

BRUCE WILLIS SZÍNRELÉP

Az ACTIVISION jóvoltából rövidesen egy egészen különleges akciójátékkal bővül a Playstation kínálat, melynek címe APOCALYPSE. A program a távoli jövőben játszódik, ahol egy örült pap a világra akarja zúdítani a "Világvége négy lovását". Egészen különleges ötlet, hogy a harcban egy társunk is akad, akit Bruce Willis-ről mintáznak. Az Apocalypse a hasonló 3D-s játékokkal szemben több harcot és minimális logikai feladatot tartalmaz.



APOCALYPSE



SZÍNES GAMEBOY

Nem holnap lesz, de meglesz - jön a színes Game Boy! Japánban ezen a nyáron mutatják be a színes LCD kijelzős masinát, ez után körülbelül egy-másfél évet kell csak várni, hogy Európába is eljusson. A képernyő felbontása már 256x256 (a fekete-fehére 160x160), a méret marad, egy csomag elemmel átlagosan 10 órán át megy majd.



APOCALYPSE



REV LIMIT

N64-ES AUTÓVERSENY

A bő, de gyengéske Nintendo 64-es autóversenyes kínálatot hivatott feljavítani a SETA által fejlesztett REV LIMIT. A játék a PSX-es Ridge Racer megfellelője, de élesebb grafikával és extra fény-árnyék hatásokkal. A játékban a szokásos módokban (időmérő, bajnokság, kihívás) indulhatunk, de egy teljes csapatmenedzselést is magunkra vállalhatunk. Év végén.

ROBOTOK ROBOTOK ELLEN

A Final Fantasy játékaikról híres SQUARE egyre több fronton nyomul. Korábbi számainkban már mutattunk néhány új játékot közülük, de a sor még korántsem teljes. Dolgoznak egy klasszikus "táblás" stratégiai anyagon is, melynek címe FRONT MISSION 2 (az előző rész csak Japánban jött ki). A történet valahol a gépesített jövőben játszódik, ahol toronymagas robotok, tankok és a nehéztüzérség áll a középpontban. Az alapvetően Manga beütésű Front Mission 2 madártávlatos perspektívát használ, gépeinkkel mezőkre osztott helyszíneken kell csatákat nyernünk. A közvetlen összecsapásoknál átvált a kép és közvetlen közelről háborúzhatunk a robotokkal (természetesen PSX-re).



FRONT MISSION 2



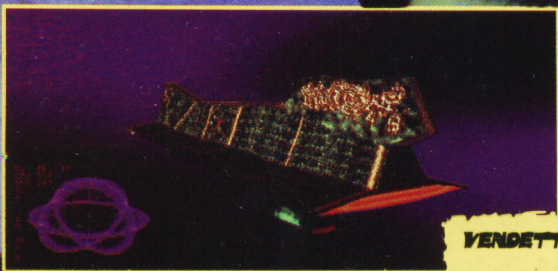
FRONT MISSION 2



REV LIMIT

ÚJ "KLASSZIKUS" RPG

Nem múlik el hónap, hogy ne adnánk hírt valamilyen készülő RPG-ről. Most a Working Designs cég ALUNDRA-ját harangozzuk be, amely egy PlayStation-ös kaland-szerepjáték. Nagyon fontos elmondani vele kapcsolatban, hogy a készítők ennél a programnál nem a fergeteges grafikát, hanem a logikai feladatokat, a fejtorákat és a játékmenetet helyezték az előtérbe. Ezért a játék leginkább a régi SNES-es RPG-khez hasonlít (mennyire jók is voltak!!!). A grafika szerintem így is csodás, a történet pedig egyszerűen tenoménális: egy fiúcskát irányítunk, aki belép az emberek álmaiba, hogy elűzze a rémálmokat. A megjelenés mostanság várható.



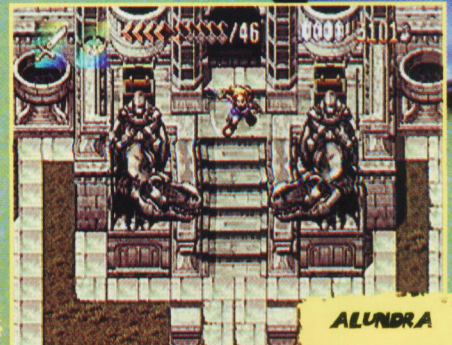
VENDETTA

GYERÜNK A(Z)ÜRBE

A PSYGNOSIS szakásától eltérően igen gyorsan belefogott sikeres űrhajós PSX játékanak, a Colony Wars-nak folytatásába. A játék címe nagyon ígéretes: CODENAME: VENDETTA. A Vendetta-ban 19 felvonás vár ránk, melyek végén akár 6 különböző megnyerést is láthatunk. Láthatunk majd új kameranézeteket és 22 extra fegyvert is. Természetesen a grafikai motort is gyorsabbra vették, és állítólag lehetőség lesz olyan hűzásokra is, hogy nagyobb aszteroidákat "vontatókötélre" vegyünk.



ALUNDRA



ALUNDRA



TENCHU

A NINJA KÍNJA

Nagyon érdekes, mondhatni misztikus a SONY egyik új PlayStation játéka, amely Japánban már megjelent, de az európai verzió még csak készülélfelben van. A cucc címe TENCHU, stílusát tekintve pedig a Bushido Blade és a Tomb Raider keveréke. A főszereplő két ninja (egy csaj és egy pasi), akiknek a BB-del ellentétben nem tisztességesen, hanem tisztességtelenül kell küzdeni (torokelvágás, hátulról leütés, hátra szúrás). A játék jó véres, természetesen 3D-s, és a teljes ninja fegyverarszenál felhasználhatjuk benne (mérég a kutyáknak, tüskék, horgok, mászó eszközök, shurikenek). Az év közepé felé...

YOSHI VISSZATÉR

Nem is értem, hogy a mérhetetlenül sikeres Mario után miért késett ennyit az új Nintendo 64-es sztár, Yoshi érkezése. A tavasszal megjelenő YOSHI'S STORY főszereplője az SNES-ről ismert kis zöld sárkány, akivel gyönyörűen rajzolt, 2D-s helyszíneken kell mászkálnunk, ugrálnunk és gyűjtögetnünk. A több tucat pályából és rejtett szintből álló program valószínűleg a fiatalabb korosztály szívét dobogtatja majd meg. Március-Aprilis.



YOSHI'S STORY



YOSHI'S STORY

ROBOT BUNYÓ

A veredős játékok szerelmeseinek készül a ZERO DIVIDE 2, PSX-re. Az előző rész nem volt akkora siker, talán azért, mer túl korán jött ki (a PlayStation-on első bolti megjelenése után rögtön). Manapság már csak a múzeumokban találkozhatunk az első epizóddal, de nem baj, hiszen a folytatás sokkal többet ígér. Nyolc robot harcos közül választhatunk, és arra is lehetőségünk lesz, hogy a legszebb bunyókat (általában akár 100-at is) a memóriakártyára mentünk. A program az év első felében jön ki Európában.

KÉPREGÉNYBŐL LETT A JÁTÉK

A GT INTERACTIVE az év elejére (tehát mostanra) ígéri YOUNGBLOOD című stratégiai játékát, amely a híres képregénysorozat alapján készül. A PlayStation-ra kódolt program nagyfelbontású grafikával készült, a szereplők kidolgozottsága egészen extra. A játék leginkább a PC-s Diablo-hoz hasonlít, 3D-s nézetet használ, és négytagú csoportokat vezetve kell harcolnunk benne. A pályák között buja őserdők és kopár sivatagok is lesznek. A megjelenésről annyit, hogy januárra ígérték...



TENCHU



ZERO DIVIDE 2

JÖN A QUAKE!

Elképesztően sokáig kellett rá várni, de végre elkészült a QUAKE N64-es átirata. Hála a N64 grafikai képességeinek a játék semmit sem veszített varázsából a PC verzióhoz képest. Szinte biztos, hogy a Quake 64 lesz a N64-es Doom "klónok" koronázott királya. Minden fegyver, és minden egyes szörny ott van a programban. Elvileg jövő hónapra ígérik.



YOUNGBLOOD



ZERO DIVIDE 2



QUAKE 64



MEGINT TUROK

Nagyon korai állapotban van még, de készül a TUROK 2! A képek magukért beszélnek, és az is biztos, hogy először a N64-es változat jön majd ki. A kártya (vagyis a program) mérete 50%-kal nagyobb lesz, mint a Turok. A történet egy évezredekkel ezelőtt lezuhanat idegen űrhajó körül bonyolódik...



QUAKE 64



TUROK 2



TUROK 2

Elég furcsa hibriddel lepte meg a közönséget mostanában az "elektronikus arc" csapat, pontosabban lepi meg heteken belül. A kicsike neve: Wargames. Történt ugyanis, hogy fogták maguknak a Command & Conquer-t, hozzáadták még a Return Fire-t, majd az egészet addig keverték, míg ez az ördögien nagy mágia keveredett belőle.

A program célja egyértelmű. Adott bázisról elindulva, a szabadon választott 2 csapat közül (emberek vagy az idegenek) valamelyikkel megoldani egy feladatot (egyszer megmenteni New York-ot, másszor a sivatagban kell elfoglalni egy épületet, ám előfordulhat az is, hogy a jeges tundrákon kell irtani az ellenséget). Hogy mégis miért áradozik csupa szép szavakkal mindenki erről a gyöngyszemről, az már az első pályán kiderült számomra (bár mivel csak egy "ALPHA-béta" verzió volt, lehet hogy 1-2 dolog még kimaradt). Az irányításban eddig hasonlót még nem nagyon láttam. A kis tankocskák úgy tapadtak a földhöz, annyira simáltak a dombokhoz, hogy azt több mint öröm volt nézni. Nem viccelek, de ez a kis motívum annyira nagyot dobott az egész hangulatomon, hogy egyébb apró hibákat is hajlandó voltam elnézni a kis aranyosnak (minden második pályán lefagyott, meg aztán egy kicsit félreinformáltak a misszió megoldásánál,

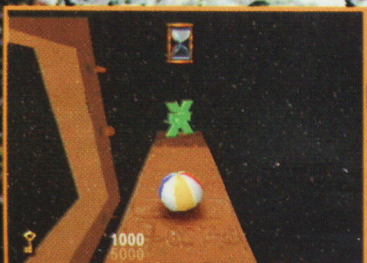
stb.). Az ábrázolási móddal is meg voltam elégedve, hiszen a szokványosnál egy picivel nagyobb sávszélességgel jelentek meg a karakterek. A járművek sem a már unalmasra nézett autók voltak, hiszen nem elég, hogy voltak ugye az egyszerű tankok, de rendelkezésekre álltak a csapatszállító járművek, vagy például a helikopterek is, aztán hajók, de találhattam benne repülőgépet is. Ezen járművek különböző erejű lövéssel bírtak, s egyes tankok még speciálisan erős lövedék kilövésére is alkalmasak voltak. Bár azt azért elég szomorúnak tartom, hogy a gyalogos egységek nem irányíthatóak, sőt bázist sem lehet építeni. A terep ábrázolása is eléggé csúcsra sikeredett, mert ahány időjárási forma, annyi terep. Példának okáért az Antarktiszon a befagyott vizen lehetett közlekedni a tankokkal, vagy éppen egy óriási havazás közepette támadtam meg a gaz lépegetőket. Sajnálatos módon pont a stratégiai részt hagyták ki a programból, mert a látszat ellenére csak egy egyszerű kis lövöldözős háborús játékról van itt szó, csak hát esetleg a szokottnál szebb kivitelben. Megjelenési dátummal egyenlőre nem nagyon dobálóznak, vagy csak én nem hallottam róla, minden esetre a PC-s verzió már készen is van, valószínűsíthető, hogy a PSX-es sem késik sokáig. Mondjuk nyárig adok neki időt...

Bagó Péter

WARGAMES



KULA WORLD



Hát igen...csak csuklottam, amikor meghallottam ezt a nevet, de aztán jót mosolyogtam, biztos valami kafa kis kalandjáték lesz. Aztán valahogy hoppon maradtam, mert ugyebár egy törzsgyökeres logikai progival hozott össze a sors. Maga a kiadó elég neves, sőt talán a legmegbízhatóbb, lévén övé maga a gép is (aki nem találta volna ki, a Sony-ról van szó), ám a fejlesztőcégéről nem sok minden mondható el. Nem véletlen ez a tanácstalanság, hiszen a Kula World a "Game Design of Sweden" csapat első munkája. A játék egy apró strandlabda történetét követi végig a különböző nyaktörő helyszíneken. A játékos feladata ez esetben annyi lesz, hogy magát a labdát irányítva egy-egy ösvényen felszedje a kijáratot nyitó kulcsot - vagy kulcsokat - s közben lehetőleg gyűjtsön minél több extrát, vagy bonuszt érő tárgyakat. Bátor labdánknak bármilyen egyszerűen hangzik is e feladat, mégsem lesz olyan egyszerű a dolog. Segítség formájában tűnnek fel majd az olyan dolgok mint a teleportáló gömbök (mindig elérhetetlennek látszó helyre rakják le), vagy a rugók, melyek dobnak egyet a lendületünkön. A pályákon ugyanis nemcsak derűs és fényes dolgok jelennek meg, hanem feltűnnek olyan akadályok is, mint például a leszakadó kövek, az égő paraszak (melyektől a labdánk kipukkadhat), de ott vannak a tüskék is, melyekbe belszaladva a labdára nézve gyászos

véget érhet egy-egy pálya. Persze a kifejezetten halálos dolgok mellett helyet kaptak az olyan "édesbogarok" is, mint a csúszós jég, ami elég balhész lehet (ha nem figyelünk), vagy a láthatatlan platformok, amiket nem minden esetben lehet észrevenni (ezzel kapcsolatban volt egy személyes tapasztalatom, amikor az "egy magas kocka az egész pálya és akkor most hova ugorjak" szituációval kellett szembenézniem, de hát csak megoldottam valahogy). Végére is itt csak a kulcsok keresgélése a cél, ám a történetet színesítik azok a bonusz küldetések, amikor is megfelelő gyümölcscarabok összegyűjtése után egy olyan pályára rak a gép, ahol adott számú kocka megérintése a cél. Ez esetben halállal történő távozaskor nem jár pontlevonás, de érdemes teljesíteni a pályát, ugyanis pont "hegyek" járnak cserébe. Magáról a játékról annyit tudnék kifejteni így előljáróban, hogy mindenképpen egy ígéretes vállalkozásnak tűnik. Már csak azért is, mert maga a jellege, hogy 3D-s térbeli tárgyakat kell forgatni és kombinálni azzal, hogy merre is áll majd az a bizonyos téglá eléggé szép jövőt jósol magának. Zenéje kellemesen kapcsolódik a játékhöz, és a háttérképek is gyönyörű felvételekből állnak (ráadásul még időnként változnak is). Az ígéretek szerint már májusban hozzáférhető lesz az anyag mindenkinek, aki kedvet érez a sok csihipuhi után egy kis gondolkodásra.

Bagó Péter

SPAWN

Elégge összezavart engem ez a Spawn gyerek, de aztán sikeresen eloszlatam minden homályos részletet az orrom elől. Volt ugye 1996-ban egy SNES-es játék Spawn címmel, ám a történet halvány összekapcsolódásán kívül a mostani játékkal alig van kapcsolata. Aztán ott vannak a képregények (hippihurrá, mert magyar kiadása is van - legalább mindent meg lehet tudni a helyszínekről, a környezetről stb.). Most azonban érkezett hozzánk egy aprócska test-verzió. Sajnos beleestem abba a hibába, hogy elvártam, a játék a film történetét kövesse végig, ám hoppon maradtam, mivel a film és a játék sajnos sehol sem találkozik. Ja, de, a főszereplő ugyanaz. A játék története valahogy nem igazán derül ki sehonnan sem, még a vérfagyasztóan hosszú (kb. 20 másodperces) intro után sem. Az minden esetre kiderült (legalábbis a filmből következően), hogy hősünk valamilyen formában kapcsolatban áll a gonosszal, akit majdan a játék legvégén kéne legyőzni. Addig is lehet gyakorolni az alsóbb szinteken.

A játék akárhonnan is nézem, sajnos csak egy szimpla Tomb Raider klón. Le sem lehetne tagadni, hogy akkora koppintás az egész játék mint a huzat, de hát ez mondjuk nem minden esetben van rossz hatással egy-egy programra, sőt. Szerintem maga a grafika talán még szebb is mint a Tomb Raider, s most

itt nem Lara domborulatait kell díjazni, hanem a textúrákat, mikor megnyit tükröződnek át a falak stb. Szóval már meg is határoztuk a játék stílusát, mászkálós akció lesz ez is, bár azt azért elmondanám, fegyverek nélkül. Azért van itt még egy pár meglepetés, amit egyelőre elrejtettek előlünk. Emberként tud futni, lassan sétálni, oldalazni, ütni, rúgni, s többek között ugrani is. Kapásból hibának tartom mondjuk a kapaszkodás hiányát, de talán ez még elviselhető. Mondjuk elég nagy pozitívumként merül fel az a tény, hogy ha bunyóra kerülne sor, máris vált a kép, s a Mortal Kombat-ból megismert nézet fogad (sajnos speciális mozgások és védekezés nélkül). Előnyére válik mondjuk a játéknak, hogy majdnem minden tárgyat szétörthetünk. A legjobb dolog az, amikor az utcán sétálva mérgemben szétütöttem vagy 5 hordót és 3 faladát. A Tomb Raider "utánzásából" következik, hogy elvélv vannak azért kapcsolók is, meg néha kulcsok is, de főleg a vége felé már csak kulcsok és kapcsolók vannak. Elég brutális volt, amikor 3 apró ember után (akik jól leszívták az energiámat) még ráadásul a föellenfél jött, persze energiacsomag sehol.

Spawn tehát lesz, amolyan ütőmívógom stílusban, s reméljük jót fog szórakozni rajta az, aki szereti az efféle mulatságokat, meg kívárja a májust, amikor majd megjelenik a játék.

Bagó Péter



JET RIDER 2

Amikor Martin a kezembe nyomta a Jet Rider II CD-jét azt kérdezte: "Biztos ismered az első részét?". Hmmm. Utánanéztam én ennek a Jet-es mókóának, s jelentem arra kellett rájőnnöm, hogy már megint a kiadók szórakoznak velem. Nem volt elég itt az Overboard!/Shipwrecks téma, most itt van ez a Jet Moto/Jet Rider móka is. Tessék megnyugodni, a két játék egy és ugyan az, csak más-hogy hívják itt Európában, mint kint a NAGY államokban. Ez van. A lényeg természetesen az, hogy az előző rész folytatásaként fog majd bekövetkezni a kikapás, motorbicikli formájában, valamikor április tájékán. Akinek esetleg nem jelente semmit a fent tündöklő cím, talán bemutatnám a progit pár szóban. Lényegében itt egy olyan versenysorozatról van szó, melyben a járműveket egy furcsa hibrid alkotja (valahogy keresztelték a Jet Ski-ket és a motorokat), s így akár az is előfordulhat, hogy egyik pillanatban még a vízzen szőrfőzől, míg egy szempillantás múlva már a homok felett szeled a szellet. A játék kidolgozását tekintve egy bizonyos TruePhysic 3D-s technológiát alkalmazó engine-re épül, mely név egy olyan rendszert takar, amiben le vannak írva a földi gravitációs és egyéb fizikai törvények (amelyek úgy általában előfordulhatnak), így segítve elő a játék életszerűségét. (Hát, ezt valahogy kétszeresen sem hiszem el. 1-Olcsó propagandaszöveg. 2-Hol látott már valaki ilyen járműveket a földön, hogy kipróbálták volna rajtuk azokat a

bizonyos gravitációs törvényeket.) Ám legyünk most megértők, s higgyük el amit magyaráznak, legalább addig, amíg meg nem jelenik a játék. A JR2 stílusából adódóan támogatni fogja majd az analóg irányítót, így is elősegítve a kényelmes versengést. A választható karakterek száma 10, amikről rögtön eszembe is jutott, hogy egy kicsit Mangásra sikeredtek itt a dolgok, meg rögtön beszólna a Martin (ami meg a Mangáról jutott eszembe), hogy túl sok a nő (ld: Street Fighter EX plus Alpha...). A versenyzőknek inkább csak a járgányaik érdekesek, különbözőek menettulajdonságokkal bírnak. Az egyik motornak lehet, hogy jobb a gyorsulása, de ha nulla a végsebessége, akkor az mondjuk nem nagyon nyerő. Azt melleleg én is tapasztaltam, hogy az egyik versenyzővel simán veszem a kanyart, ám kijönni belőle egy kicsit lassan tudok, míg egy másik jet-tel lehet, hogy koccantom a pályát szegélyező bóját, ám annál gyorsabban gyorsulok fel utána. Mindegy, a játszhatóságról ennyi elég, a pályákról azonban közlök még valamit. Kapásból csak 3 pálya kapott helyet, ám további teljesítményünkötől függően megkaphatjuk akár az összes 12 db-ot. Lényegében azt vettem észre az egész-ből, hogy nem nagyon kovácsoltak ebbe a proggiba újabb erőfeszítéseket, egyszerűen csak fogták az egészből a pályákat és átrajzolták - bár ítéletet inkább csak a megjelenés után hirdessünk.

Bagó Péter



Ugyanaz a cím, ugyanaz a fejlesztő, mégis egy teljesen más játék. A Nagano '98 N64 és PlayStation verziója között ég és föld a különbség, pedig elméletileg ugyanarról a játékról lenne szó. S hogy kettejük közül melyik a győztes, nem kétséges; stíluszerűen fogalmazva: az N64-es téli olimpia érdemli az arany érmet.

A múltkor számunkban nem győztünk méltatni a Nintendós verzió irányíthatóságát, ötletes kezelését, nos, lássuk mi a helyzet a PlayStation változattal. Hogy rögtön a lényegre térjek, sajnos a PlayStation tulajdonosok inkább csak tartalmilag kapják ugyanazt, minőségileg egy sokkal gyengébb programra kell számítaniuk. A játék elején két lehetőséget kapunk. Az Olympics módot választva "élesben" mehetünk végig (bármilyen sorrendben) a 13 sporteseményen, azaz ha nem jutunk tovább, kiesünk. Ezzel szemben a Challenge módnál külön-külön annyiszor indulhatunk a különböző számokon, amennyiszor csak akarunk – igaz, különösebb tét nélkül. A versenyszámok a következők:

Alpine Skiing – A PlayStation változatban egyel több, tehát immár három kategória van az alpesi síelésen belül, ám nem vagyok benne biztos, hogy ennek örülnünk kell. Ez a versenyszám talán a játék legborzalmasabb része: nem elég, hogy emberünk csiga lassan csúszik le a pályán, furcsa módon az ugratóknál mintha szárnnyakat kapna. Könnyedén kirepülhetünk a pályáról, amit persze azonnali diszkvalifikálás "jutalmaznak". A játékmenetnél csak a grafika silányabb: a pályán – a poligonok találkozásánál – jól kivehető élek vannak, a kamerakezelés pedig olyan "zseniális", hogy a nézet abszolúte mereven a versenyzőt követi, minek folytán az említett éleknél durván "billeg" a kamera is. A síelővel az X-szel fordulhatunk éleseket, lehajolni pedig az előre irányval tudunk. Lehajolva jobban gyorsulunk.

Snowboard - A Snowboard irányítása megegyezik a síeléssel, de sajnos a többi jellemzője is. A PlayStation változatban csak lesiklás van, tehát nincsenek az N64 változatnál ismertebb figurázások a félcsőben.

Speed Skating - Az 500 és 1500m-es gyorskorcsolya az egyik legszebben kivitelezett versenyszám. A grafika remek, a versenyzők klasszul tükröződnek a jégen. Az erőfelfejtés a klasszikus módszerrel, gyors gombnyomkodással történik. A négyzettel és a körrel gyorsíthatunk, a kanyarokban pedig az X-et és a háromszöget használhatjuk.

Short Track - Ez a verseny a gyorskorcsolyához hasonló, ám itt négy versenyző áll rajthoz, és az is

mi irányítjuk, hogy melyik sávban kívánunk előzni. Ebből is két kategória van.

Bobsleigh - A négyes bob a műlesikláshoz hasonlóan sokkal jobb volt az N64 verzióban. Idegesítő, hogy nem lehet súlyosat hibáztatni, azaz borulni, minek köszönhetően az izgalom egyszerűen zéró. A bobot nyugodtan szabadajára engedhetjük, nem fog megbillenni – még a legveszélyesebb kanyarokban is csak időtlenül lepatton a falról. Mindezt még tetézi, hogy a pálya túl keskeny és a falra csapódásnál irródiálisan lassulunk, a pálya menti környezet pedig csúnya, és



NAGANO WINTER OLYMPICS

durva kidolgozású. A bobot a négyzettel és a körrel lehet belökni, majd (amikor figyelmeztet rá a gép) embereinket a háromszöggel vagy az X-szel parancsolhatjuk a "fedélzetre".

Luge - Az előző bekezdést a szánkóra is lehet érteni, hiszen a szánkóversenyek ugyanazon a pályán zajlanak, és a "szabályok" is hasonlóak. A szánkót indítani a körrel, belökni pedig a négyzettel vagy a körrel tudjuk.

Ski Jumping - A siugrás egy jópofa dolog, csakúgy mint a valóságban a játékban is ez a kedvencem. Először – megfelelően időzítve – az ugrás nagyságát kell meghatározunk (közben figyelve a

is pontozzák! Az elugráshoz, illetve a leérkezéshez az L1/R1 gombokat kell használnunk.

Freestyle Aerials - Az akrobatikus siugrás véleményem szerint a legnépszerűbb része a programnak. Tízzenkét fajta figurázásból választhatunk, melyek mindegyikéhez tartozik egy-egy gombkombináció. Ezt a kombót majd azalatt kell bevennünk, amikor a versenyzőnk szállóztat, a mutatványja ugyanis csak akkor lesz tökéletes, ha sikerül a

zettel és a körrel külön tudjuk irányítani, lökni pedig az X-szel lehet. Sajnos az időt nem tudjuk felgyorsítani, mint az N64 verzióban, ellenben a háromszöggel átválthatunk a céltábla nézetére.

A PlayStation-os Nagano sajnos pont ott hibádzik, ahol az N64 verzió erős volt: az irányítás tekintetében. Egyszerűen nem érezzük, hogy urai vagyunk a

KICSIT KÉSETT, DE ITT VAN!

szél irányára és nagyságára is), majd egyensúlyban tartva emberünket már csak a vízszintes landolásra kell ügyelnünk. Ahhoz, hogy bukjunk, nagyon súlyosat kell hibáztatunk. Az ugrás szépségét

"zongorázással" időben végeznünk. A nekifutáshoz az irányokat, az ugráshoz pedig az L1/R1 gombokat kell leütünk.

Curling - A jégkoronghajítás egy elég nyugis játék, egy kicsit talán unalmas is. A fordulónként zajló játékok két csapat a következő szabályok szerint játszsa:

Az erő-számoknál az örült tempójú gombnyomkodásos megoldás például hiba volt, a siugrás kezelése pedig csak két dimenziós, azaz a dőlésszöveget nem, csak az egyensúlyozást irányítjuk mi. Bár lehet, hogy én, aki már ismerem az N64 verziót egy kicsit túlságosan szigorúan véleményeztem ezt a játékot és óhatatlanul az összehasonlítás hibájába estem, azért mindenképp úgy vélem: ennél többre is képes a PlayStation.

V.Z.



NAGANO WINTER OLYMPICS '98

LATVANYOSSÁG
JÁTSEHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLÖKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ A SIUGRÁSSAL ÉS A GYORSKORCSOLYÁSZÁMOKKAL JEL EL LEHET LENN
× A GRAFKA NEM EGY SZÉNYVAL
AZ IRÁNYÍTÁS ÚGYMIND "GÓGYATÓ"

59%

376 KONZOL

Snowboard Kids



FELKÉSZÜLNİ, VIGYÁZZ, RAJT!

Snowboardozni homokban vagy deszkából ácsolt függőhídon keresztül? Ilyen is csak a japánoknak juthat eszükbe. A furcsa pedig az, hogy ennek ellenére (vagy talán éppen ezért) a Snowboard Kids egy remek játék - úgy belefeledkezünk a snowboardozásba, hogy az említett furcsaságokat észre sem vesszük.

Könnyű belemerülni, hiszen ez nem egy olyan snowboard-program, ahol egyszerűen csak kapukat kell kerülgetni; kapukról szó sincs, ez inkább egy versenyjáték valahogy a Mario Kart mintájára. Ugyanígy gyűjthetünk az ellenfelek ellen extra fegyvereket, sőt ugyanúgy köröket kell teljesíteniük - bár valójában persze nem körökről van szó, hanem a pályák végétől sífelvonó visz minket vissza a Startvonalhoz.

Eleinte öt versenyző közül választhatunk, ám a játék teljesítésével ez a szám még növekedni fog. A gyerekek kitalálják elég különös: a fiúk és a lányok egyaránt Pinokkióhoz hasonlatosak (már-mint ami az orrukát illeti), és sportemberektől meglepően viszonylag dundiak. A képességeik szerint három kategóriában lettek osztályozva: a

bálozhatunk különféle mutatványokkal, majd a pályát a korlátan egyensúlyozással fejezhetjük be. A főmenü harmadik játéktípusával (Time Attack) egy a Speed Game-hez hasonló versenyhez jutunk, csak ott a jobb időeredményt kevesebb segítséggel kell elérnünk. A verseny kiválasztása után deszkát kell szelektálnunk, melynek három fő típusa van, s a versenyzőkhöz hasonlóan a deszkák is osztályokba vannak sorolva.

Az analóg irányító segítségével a Snowboard Kids kétségtelenül a legjobban kezelhető snowboard-os játék. Fék - csakúgy mint a valóságban - nincs, lassítani és élesebben kanyarodni úgy tudunk, ha a jobb/bal

A pénz két dologra is jó: egyrészt extrákat vehetünk fel a pályákon, másrészt új deszkákat vásárolhatunk a Deszka boltból (Board Shop). Az üzletben még arra is van lehetőség, hogy új matricákat ragasszunk kedvenc sporteszközünkre. Na de térjünk vissza az extrákra, melyeknek két csoportja van, s melyeket a pályákon felbukkanó dobozokból vehetünk ki. A pi-

botlunk bennük, ha valaki pont előttünk szedi fel őket, és épp akkor emelkednek elő újra.

A Snowboard Kids grafikája távolról sem mondható szépnek, inkább csak funkcionális. Sehol sincs mondjuk a Diddy Kong Racing-hez képest, de legalább megvan az az előnye, hogy ezen már nem ronthatunk tovább, ha négy játékos, osztott képernyős üzemmódra kapcsolunk. Ebben



LEGJABB TALÁLMA NY A "FÜBOARD"



HÖEMBER JÖVŐK!



NAGY UGRÁS KÉSZÜL



EGYSZERRE NÉGYEN

gyorsaságuk, a manőverező képességük, és az ügyességük szerint. Jam közülük a legjobb, a kövér Tommy pedig a legbénább - gyorsasága ellenére még a CPU is mindig utolsó lesz vele.

A főmenüben három játékmódot találunk. A Battle Race-szel indíthatjuk a Mario Kart féle versengést. Hat darab ugratókkal teli, dimbes-dombos pályát kell teljesíteniük, melyeken az első hely megszerzéséért minden megengedett. Néhol még levágások is vannak. A Skill Game opció további három játéktípusra oszlik, méghozzá a következő módon: a Speed Game-mel propellereket vehetünk fel, melyekkel száguldatunk kedvünkre; a Shoot Game-mel a vandál ösztöneinket élhetjük ki, már amennyiben a pályákon felépített hőemberek szétlövöldözése örömet okoz; a Trick Game-mel pedig egy speciális pályára kerülünk, ahol felcsöben pró-

írányal együtt a joyt feléle is húzzuk. Ha lejönnek felfelé megállunk, hősünk automatán megfordul a visszacsúszáshoz - ezzel a módszerrel boldogulhatunk a felcsöben is. Ugrani az A-val lehet, ezt kell használnunk az indulásnál is, és a figurázásoknál is. A mutatványokat a Cool Boarders mintájára hajthatjuk végre: amikor az A-t lenyomva tartjuk, irányt már nem változtathatunk, hanem a joy-mozdulatokkal különböző figurákat hozhatunk elő. A sima irányokkal egyszerű forgásokat, szaltókat hajthatunk végre, ám speciális mozdulatok is vannak, amiket "bonyolultabb" (például jobbra-balra) kombinációk lehet aktiválni. A mutatvány szépségét még fokozhatjuk azzal is, hogy a levegőben (a kamera-gombokkal) megfogjuk a deszkát. Minél szebb egy figura, annál több pénzt kapunk érte.

ros jelzésű dobozokból előkerülő fegyvereket a Z gombbal tudjuk aktiválni. A fegyverek a következők lehetnek: bomba - vigyázzunk nehogy a detonáció közelében legyünk; jég-csap - ezzel letaggyaszthatjuk a riválisokat; hőember - hatására tehetetlen hőemberré változik az áldozat; lökdösődő kéz - fellökhetjük vele az ellenfeleket; ejtőernyő - az égre röpített ellenfelek csak lassan térnek vissza a talajra. A kék jelzésű eszközöket a B gombbal lehet működésbe hozni, amik pedig az alábbiak lehetnek: kö - az utánunk haladóknak pakolhatjuk le; propeller - nagyobb sebességet biztosít; láthatatlanság - eltünteti a hősünket az ellenség lövedékei elől; szellem - lassítja az előttünk haladót; óriás tálle - a földre dőngölik az ellenfeleket; egér - ellophatjajuk vele a társaink pénzét. Érméket egyébként a pályán elszórva is találhatunk, tehát pénzt nem nehéz szerezni. Ellenben ha még sincs nálunk, nem érdemes az extrák felvételével próbálkozni, ugyanis csak fel fogunk bukni a dobozokon. Egyébként akkor is meg-

a játékban amúgy sem a grafika a legfontosabb tényező, sokkal lényegesebb, hogy a roppant változatos játékmódoznak köszönhetően mindenki megtalálja magának az izlésének megfelelő kihívást. Az pedig, hogy még a homokban vagy a fűvön is lehet snowboardozni, még a program előnyére is válik, elvégre mennyivel hamarabb ráunnánk a játékra, ha minden pályán csak a fehér hóra kéne merednünk.

V.Z.

SNOWBOARD KIDS

L A T V A 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

14 JÁTEKOS
MENTES, KIZÁRÓLAG
MEMORY PAK-KE

✓ AKI SZERETI A MARIO KART-OT,
ANNAK EZ IS TETSZENI FOG
× A GRAFIKA LEHETNE EGY
KISIT SÍELVONALASABB

83%

Előrebocsátandó, hogy a SKULL MONKEYS egy igen különleges és egyben eléggé debil program is, úgy általában. Stílusát tekintve a platform világába sorolhatnám - azaz egy oldalnézetből irányítandó figurával kell úgy eljutni a pálya egyik feléből a másikba, hogy útközben különböző csapatok és ellenfelek állják utunkat. Természetesen ez csak egy nagyon egyszerű és száraz semája a platform meghatározásának, a valóságban ez valahogy egy kicsit másképp néz ki. Maga a játék több szempontból is formabontó. Első és egyben legnagyobb, hogy (kapaszzkodókat kéretik megkeresni) az első ellenfélétől az utolsó pályáig minden, ami a képernyőn megjelenik, tiszta gyurmából készült (még a menü is!). Azt hiszem ez a látvány sokak fejében egy ideig jól megmarad majd, hiszen PlayStation-on ilyen látni kb. egyenlő a fehér hollóval... Azt azért még érdekességképpen megjegyezném, hogy a játékot készítő Dreamworks Entertainment cégnek nem ez az első munkája, hiszen PC-n már alkottak egy hasonló gyurmás játékot Neverhood címmel (a hasonlóság csupán a főszereplő egyezéséből adódik). No de térjünk vissza a jelenbe ide hozzánk, hogy jobban szemügyre vegyük ezt a kis drágát.

"Egy rosszfiú esett le az égből" - kezdődik az intro, s valóban láthatjuk mi is, ahogyan a gonosz Klogg földet ér az Izdnak planétán, vagyis a majmok bolygóján. Itt földetérése egy kicsit szerencsétlenül sikerül, hiszen pont a főmakin landol.



Hopp, most baj van, gondolhatnánk - de főgonoszunkat nem kell félteni, ugyanis egy csapatásra (vagy inkább tépésre) kinevezi magát Klogg Monkey-nak, vagyis a bolygó uralkodójának. Uralkodásának második percében rögtön ismerteti alattvalóival tervét. Egy régi ellensége, egy bizonyos Klayman (ezek lennénk mi) és bolygója iránt (Neverhood) érdeklődik, hogy élnek-e még. Mert ha igen, kéne tenni ellenre valamit. Szegény, kissé ügyefogyott majmokkal akarja megépitetni a "9-es számú ördögi szerkezet" gépet, hogy ráküldje szegény Neverhood lakóira. Szerencsére azonban van ott azon a bolygón egy besúgónk, aki mindig értesít minket, ha "fura" fejlemények alakulnak ki. Most pedig igencsak vészhelyzet van, tehát elküldi értünk a repülő szerkezetét, hogy az elvigyen bennünket a bolygóra.

Innentől lépünk a képbe s kapjuk kézbe az irányítást a menüben. Itt négy helyen lehet eltévedni. Az első pontnál egy új játékba keveredsz, valószínűleg elsőre mindenki ezt fogja majd választani. Persze, csak ha már beállította magának a második és harmadik menüpont alatt található gombokat és hangokat. Hiszen lehetőség van a mono vagy sztereo TV kalibrálására is, sőt beállítható az is, hogy a hanghatások vagy inkább a zenének legyenek előtérben a játék során. Sőt, még azon is lehet birizgálni, hogy melyik gomb mit csináljon (bár nekem tökéletesen megfelelt az alapfelosztás is). A Password címszó alatt lehet beütni

egy régebbi játék kódját, mely tartalmazza az életek számát, meg minden olyan tárgyat, amit felvett az ember. Tehát abszolút a te ügyességeden múlik, hogy milyen felszereléssel kezd a következő pályát.

Azért magáról a játékról is mesélnék valamit. Teljes mértékben két dimenzióban ábrázolja az eseményeket, bár azt azért tegyük hozzá, hogy a pályákon hál' Istennek nem csak egy irányba lehet közlekedni, hanem vannak elágazások, lehetőségünk lesz majd köteleken mászni, lifteket használni, légáramlatban repülni, szóval sok mindenre. Most pedig ismertet-

ném a felvehető tárgyakat: először is találhatsz kis színes gyurmagolyókat, melyekből 100-at összegyűjtve 1 bonusz étellel gazdagodhatsz (alapból csupán 5 ételt kapsz). Van még egy színes kör "bizgentyű" (amit én csak fejdisznek hívok), mert ez megvéd bármilyen sérüléstől (egy alkalommal). A későbbiekben begyűjthetők lesznek még különböző segítőtársak is, úgy mint: az L1-gyel kiléhető madár, mely a képernyőn repülve kicsinál (max.) 3 embert (jaj, miket beszélek... majmot); vagy van az a zöld kis lebegő "Trutymó", amin a saját képünket láthatjuk viszont (használni - L2). Ez egyébként klónozza minket, és egyfajta árnyékkal mehetünk tovább a pályán, míg az eredeti emberünk a helyén marad (ha meghal a másolat, az első

skull monkeys





emberrel folytathatjuk tovább az utat). Sajnos nem tart örökké a dolog, kb. 1 perc múltán köddé válik emberünk. Az introból már ismert Willie barátunk is feltűnik a játékban, ugyanis ha felvesszük és használjuk az R2 gomb segítségével, akkor az összes olyan tárgyat felszedi, ami a képernyőn található. Ez különösen akkor nagy segítség, amikor valami túl magasan van. A leghatásosabb talán az a gömb, amit felszedve minden ellenséges lényt kiirthatunk a képernyőről (R1). Vannak még zöld gumók, melyek az ellenfél kifűstölését szolgálják, egy gumóval egyet lehet löni. Bonusz szintekre is lehet jutni, amit azzal lehet elérni, ha pályaszakaszon-

ként 3 db kék kukac jelet összeszedsz (kb. ilyen forma: @). Más tárgyakat is lehet találni, ilyenek a Főnix madarak, amik mindig a fejünk felett köröznek (az ugrás gomb folyamatos nyomva tartásával a madár elkap minket, s egyfajta vitorlaként átszállhatunk vele a nagy szakadékokon is).
Mást azt hiszem nem nagyon találtam, most nézzük az ellenfeleket. Hát majmok azok vannak minden mennyiségben, de főleg majmokkal lehet összefutni. Bár lehet hogy a majmokat kihagytam... Szóval ellenség gyűjtőként koponya tejű makikra lehet számítani, őket elintézni nagyon egyszerű módon lehet. Ráugrasz a fejére, vagy kipörkölsz a zöld lövéssel. Természetesen a majmok teljes átváltozásokon mennek keresztül a pályák során, így ne lepődjön meg senki, ha esetleg majd összefut néhány bundabugyiban ácsorgó, hógolyót lövöldöző maki-val. De az sem kizárt, hogy szárnyra kapott ellenfeleink csak úgy a levegőből támadnak. (Hopp. Lebukott a játék. Most jutott eszembe, hogy vannak benne szöcskék is, amik egy kicsit brutálisabbak a majmoknál, hiszen tuskével felszereltek, s

gén egy-egy gyurma buborék található, ezekbe kell beleugrani, hogy a következő pályára teleportálhassuk magunkat. Ezek a buborékok általában két színből állnak. Lehet az egyik egy alap gyurmaszín, de ami pirosan világít, az általában egy nehezebb, de egyben több extrát rejtő pályára visz. A rejtett pályák az adott fejezetek végén található lila buborékokban kezdődnek, ahol általában nincsenek ellenfelek, csak az a csomó felszedhető csomó és bonusz. A bonusz szobákból elvétve újabb extra helyekre lehet eljutni, ahol még "bonuszabb" cuccok várnak ránk. A játék megszállottan figyelni és díjazza a titkos platformok megtalálását, egy pályán akár 10 eldugott hely is előfordulhat a szokásos aján-

élég sok nyugtatót ajánlottak. A YNT-s pályákat szívből utáltam. Szemét kis bogarak, meg szöcskék, ráadásul 4 pályán keresztül; borzalom. Ezeket a pályákat szintén az árnyékeMBER használatát javaslom, bár gátat szabhat a garázdálkodásnak, hogy maximum 7 db lehet nálunk. Főelleneségek is lehetnek 3-4 pályánként, amikből egyetlen nehéz akad, az a piszkos YNT-s szöcske (aki megöli, annak őszinte elismerésem). A Monk Rushmore bonusz pályájáról lehet elmenni az 1970-es évekbe, ami egy 5 szintes bonusz pálya, kb. 40 étellel... Érdekes, hogy magával a főelleneséggel már a 16. pályán végezni kell, s az utolsó pályán már csak a túlélésre kell koncentrálni. Szemétnék és aliasnak találok az utolsó pályát is, ahol is néhány halogénlámpára kell ráugrani, ráadásul ezek időről-időre ki/be kapcsolódnak, ezeknek a helyes ritmusra belövése igazán embert próbáló feladat. A játék végén nem akarom leléni, csupán megjegyezni, hogy egy kicsit kevésnek találok a



vég-animáció hosszát. Mivel titkokból sosem elég, valahogy előcsalható még egy bonusz animáció, mely arról számol be, hogy Klogg mennyire halott. Elérkeztünk az értékeléshez. Az biztos, hogy ekkora éktelen



déksomagokkal (lövések, életek stb.). A SM zenéje egyszerűen lenyűgöző. Bájosan debil szegényke. Az biztos, hogy igényes munkáról van szó, mert nem az a mostani techo stílusú gépzene, hanem szép instrumentális hangszerekkel előadott nóták. Persze poénok vannak itt is bőven. A kedvencem a "Here's a little bonus room" kezdetű kis nóta, melyben az énekes egy gitárral előadja, hogy milyen jó az a kis bonusz szoba...

Konkrét segítségerek következnek. Az első pálya a Science Center-rel kezdődik, bár a speciális, számunkra kiállított EA CD-n volt egy nulladik pálya is, a Skullmonkey Gate, ahonnan el lehetett jutni az első pályára. Rejtélyes. Minden esetre az első pályán a gép próbál segíteni minket azzal, hogy kiírja a felvehető dolgok nevét és azok felhasználhatósági lehetőségeit. Problémák igazából a Snow - azaz a havas pálya - végső szakaszain kezdődhetnek, itt a sok ágyúzó majom állhatja utunkat. Tanácsolom az árnyékeMBER használatát. Jaj. Kihagytam az átvezető filmeket. Bocsí. Vannak azok is, és tényleg olyan katók hogy megnézésükhöz

baromságot nem mindennap látni, kár lenne kihagyni. Grafikáját tekintve első osztályú, mivel ilyen még nem volt. A hangok is teljesen fenomenálisak, jók és kész. Az irányítás jónak mondható, semmi különleges. A végjátásánál örültem annak, hogy egy kicsit hosszabb távon játszhattam, s nem kellett 2 nap után félredobnom, ráadásul még változatos is volt.

Bagó Péter

SKULL MONKEYS

LATVANYOSSÁG
JÁTSEHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS

✓ ÜBER ALLES -
MINDEN KLAPPAL
× AZ UTOLSÓ PÁLYA ZENÉJE

89%

Ha valaki esetleg már sejtí, hogy mit takar ez a cím: **THEME**, és az utána következő betűk, azoknak őszintén részvételmet kívánom, akik pedig még nem, azoknak ajánlanám a röhhögő-görccs elleni tabletták előkészítését. Tulajdonképpen miről is van itt szó? A képlet egyszerű: végy egy olyan játékmódot, amit sokan szeretnek (stratégia). Onts hozzá életszagú dolgokat (kórház, betegek), majd töltsd meg egy jókora adag humorral, és már is a kezdedben tartod a Bullfrog fiúk új alkotását.

Az alapszitu a következő: Az intro bohókás hangulatából kiderül, hogy orvosként fogsz dolgozni. Azaz, csak irányítani fogod azokat a szerencsétlen embereket, akiket te veszel fel, te építed a szobájukat stb. Mielőtt azonban teljesen belemerülnek a játék felboncolásába, nézzük át, hogyan is irányítható ez az agyemenés.

Töltés után lehet nyelvet választani, én azonban megmaradtam a fehér embernek való Angolnál. Ezután az álneved után érdeklődik, mondjuk a **MÉSZÁRSZÉK** elég jól hangzik...

A menübe jutván lehetőség akad új játék kezdésére, belépni az Options-ba, ahol állíthatod többek között a nehézségi szintet, de ott van az első játékot elősegítő opció is, melyben a gép egy kicsit gyengédebben bánik veled, akárrom mondani mindent elmagyaráz... Beállíthatod a különböző effektek erősségét, de javasolom, hogy azt a rikácsoló bemondónót egy kicsit halkítsd le, mondjuk nullára. Kint a főmenüben van még egy memóriakártyáról való visszatöltési lehetőség, és egy Password-ös beírás.

Ures kórházzal indítás, nézzük át talán a gombokat. A Négyzetrel az építő menübe juthatsz; az itt található dolgokról kicsit később, de a sor végén to-

gyázz, hogy mindenhol két színű legyen), kell rá rakni egy ajtót, majd néhány ablakot. Végül be kell rakni a szükséges felszereléseket, úgymint székek, asztalok, stb. A **General Diagnosis** szobában lehet továbbvizsgálni az addig még ismeretlen betegségben szenvedő pácienseket. A **Pharmacy** is elengedhetetlen épület, ez a gyógyszerterát szimbolizálja, ide jönnek az olyan betegek, akiknek bármilyen folyékony adalékot kell beadni (most nem a Shell motorolajokra kell gondolni). A lélekébűvörök

veket. Na itt már tényleg nagyobb az esély arra, hogy eltegyél valakit láb alól. Első az **Inflation Room**, ahol nagyfejű barátaink fejét robbantják ki a helyéről. A **Slack Tounge** klinikán nyelvényjótógató betegeknek gondolják újra életüket egy fájdalom orditás alatt. A harmadik lényegében elég normális klinika, itt ugyanis a kötést leszaggatják a páciensek, és láthatatlan gipszsel tömik meg. A **Hair Restorer**-ben a kopaszságban hánykolódó delikvenseknek nőhet újjá a hajuk. Aztán vannak még

gokat), gépeket szerel és a padlón található, nem odaillő plazmás anyagot takarítja fel (ezt brutálisan hányásnak hívhatjuk). A nálad dolgozókat alaposan válogasd meg! Minél drágább valaki, annál precízebben végzi a dolgát. Az orvosnak 3 foka van (kezdő-haladó-konzultáns). Ez minél nagyobb, annál jobb. A Kör lenyomása után újabb választható ikonok jelennek meg a színen. A térképen újabb épületek megvásárlását is lehet eszközölni, aztán vannak még a fejlesztések arányát meghatározó számozások - itt lehet elosztani a 100%-ot a fejlesztési kívánt egységek között. A kördiagramos képen látható a betegek eloszlási aránya a három konkurens és a saját kórházad között. A kép alján még helyet kaptak az adott küldetés teljesítendő feladatai.

Most nézzük, mit hagytam ki. Az a beteg ember, aki a kórházunkba látogat, szeretne minél előbb gyógyultan távozni. Ez nekünk is érdekünk, hiszen annál hamarabb nyomtatja nekünk a lét. Zsoszót szerezni még a banktól lehet, max. 40 ezer pénz értékben. A játékot különböző küldetések színesítik, mint pl.: néha egy fontos tudjást, az angol pénznem) V.I.P. ember jön látogatóba és jól körbenéz. Nem tudom, nekem 4000-nél még nem adott többet, pedig szép volt a házam... A következő bonusz pénzszerzési lehetőség, amikor járványbetegek érkeznek helikopterrel, őket időre kell meggyógyítani, s ha sikerül, egyre több pénzt adnak érte. Pénzt veszíteni elég nagy művészet, csak akkor tudsz ilyet cselekedni, ha túl sok embert ölsz meg. Minden év végén plaketet kapsz, amin megnevezheted az évi teljesítményedet, a kaptt és a levont díjakat. A játékot akkor nyerted meg, amikor teljesítetted a játék elején leírt feltételeket. Ez általában X számú beteg meggyógyítása, és Y mennyiségű pénz összekapirigálása. Ilyenkor általában ajánlatot kapsz egy új kórház igazgatói posztjára. Ezt ha nem fogadod el, több pénzt gyűjthetsz, majd később újra ajánlatot kapsz.

A játék borzasztóan jó. Bár ezt csak az elején gondoltam, amikor megláttam az édi kis épületeket, ám a 6. pálya környékén (azaz a játék felénél) már, hogy is mondjam...nem voltak ritkák a 6 órás játékidők. Egyszerűen már nem is élveztem egy partit, csak kötelezően kattintgattam a képernyő egyik sarkából a másikba, és már-már szenvedés volt egy-egy pálya. Szóval aki a kihívásokat kedveli, annak talán ideális választás, aki meg csak könnyed szórakozásra vágynak, az talán csak kérje kölcsön valakitől az első pályák erejéig.

Bagó Péter

"36 FOKOS LÁZBAN ÉGEK" **THEME HOSPITAL**



logatható a fűtés erősségét (ugyanis a finnyás páciensek roppantmód szeretnek meleg helyen gyógyulni). Valamit elfogadni általában az X gombbal tudsz, visszautasítani, vagy egy lépést visszaugrani a Háromszög használatával lehet. A Négyzet gomb hatásáról picit alább találás majd infokat. Amikor üzeneted érkezik, azt faxon kapod meg, erről egyébként a kép bal felső sarkában lévő jel figyelmeztet (megnézni az L2 lenyomásával lehet). Ha valamilyen épületrész, vagy tárgy nem a megfelelő helyzetben van, elforgatni az R1-L1 gombokkal tudod. Az R2 gombbal pedig válthatsz az egér/gomb rendszer között. Talán most kezdjük el az épületek ismertetését.

Diagnosis: A diagnózis címszó alatt található meg a betegek vizsgálatához szükséges épületszámnyakat. A **GP's Office** nélkülözhetetlen elem, hiszen az ebben dolgozó orvos veszi fel a kedves beteget, állapítja meg a baját, küldi el a kikúrálóba. Ezt - vagy bármely más épületet - miután elhelyezted (vi-

othona a **Psychiatric**, ahol az olyan betegségben szenvedőket próbálják meg gyógyítani, mint a TV-s személyiség zavar, ami a sok tévénézéssel jár együtt. A **Ward** az elfekvőnek felel meg, ahol az operáció előtt várakoznak majd a betegek, vagy itt pihenik ki betegségeiket. Dolgozónak egy nővérket kell alkalmazni. Ha már szó esett az operációról, az **Operating Theater**-ben két sebész jelzésű kolléga elvégzi helyetted a piszkos munkát. A **Cardiogram**-ban szintén egy ismeretlen betegséget lehet tovább fejteni, hátha megjön a nátha, vagy esetleg más kór. A további vizsgálatokat segíti elő még a **Scanner** nevű szörnyszülött, ez mellesleg elég nagy kiterjedésű. Főleg a törött testrészek kutatásában jöhet jól a röntgen (angolul **X-Ray**). Az **UltraScan** a Scanner egy kisebb változata, azt hiszem itthon ultrahangos vizsgálatnak nevezik. Végül a **Blood Machine** is építhető, ám a mai napig nem tudom mire használható.

Clinics: Ebben a menüben található a kezelőszer-

olyan csodaszerek a játék vége felé, mint például a digitális tufszűrdő, ami a sugárszennyeződések betegekről, vagy a szőrbajban szenvedő alanyokról égeti le a bundájukat. A legviccesebb az **Alien DNA**, ami az úgynevezett UFO jelenséggel összekapcsolható látogatók DNS rendszerének normalizálását szolgálja.

Others: Az utolsó menüpont alatt lehet a "Beviz Elek" néven bemutatkozó ügyfelednek **Toilets**-et, azaz WC-t építeni, vagy egy kis pihenő helyiséget rakni a már majdnem megőrült orvosainak (**Staff Room**). A későbbiekben szükség lesz még a **Training Room**-ra, ahol is egy magas fejlettségű doki oktatja az ifjú gyilkosokat. Am minden között legfontosabb a **Research Department**, ahová nem árt 2-3 orvosi asztalt berakni, ugyanis itt fogják kifejleszteni a jobb és szebb gépezeteket.

A Hire Staff ikonnal lehet a huligánokat alkalmazni. Itt lehet felvenni a dokit, a nővérket, a recepciósnéit és a bér munkást, aki locsol-fecseg (főleg vírá-



THEME HOSPITAL

L A T V A 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

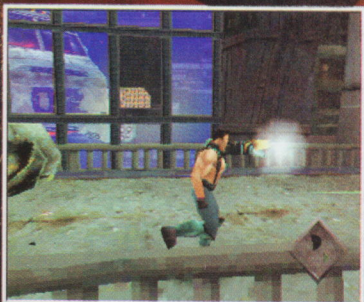
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
EGÉR

NA G Y S Z E R Ű Ö T L E T E G Y
K Ó R H Á Z A T R Á N Y I T T A N I, A Z
E L E J É N M É G V I C C S I S
X A V É G É N M Á R E G Y A L T A L Á N
N E M V I C C S

86%

70 KONZOL

Azt hiszem, ha gyorsaságról esne szó, valószínűleg az első helyen végeznénk. A ONE esetében ugyancsak fennáll az előbbi állítás, hiszen a játék március 27.-én jelent meg, s ha ránéztek a naptárra most is valami hasonló napot vehettek észre. Az ASC GAMES legújabb játékát igen egyszerűen definiálhatjuk. Hősünk - miután magához tér - egy ismeretlen helyszínen egyszerűen nem emlékszik az égvilágon semmire (talán mondhatjuk ezt amnéziának is). Am esetünkben ez csak a kisebbik baj forrása. Ami egy kicsit extrémebb, amikor az a debella helikopter "berakétázik" az ablakon. Innentől kezdve indulnak be az események, szakad a plafon, lába alatt omlik a talaj, meg hasonló huncutságok. Azt azért meg kell hagyni, hogy sajnos nem fenékgig tejjől az dolog, mert az intro helyett valami borzalmat raktak a játék elejére a készítők. No, de talán ez még elviselhető. A menüben három opció van, egy új játék kezdése (Start Game), jelszó beírása (Password), vagy



memóriakártyás állás visszatöltése, az utolsó ponton belül (Options) pedig állítható többek között a nehézségi szint, a különböző effektek zajszintjei, analóg irányító kalibrálása, vagy a nyelv megváltoztatása. Ezek tüzetes átvizsgálása után talán indulhat is a kökemény akció.

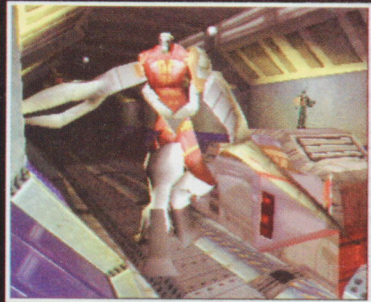
Az első pályán rögtön kezdjük is azal, hogy egy szép nagy és hosszú folyosón állunk. Ha áttanulmányozzuk a képet, alul feltűnhet egy zöld gömb. Ez a kis "dühödtség-mérő" egyben az energiánk is, mert amint elfogy végünk van nekünk is. Amint végzünk egy, vagy több emberrel a kis köröcskénk úgy duzzad egyre szebbre. Először csak sárga lesz, majd piros, végül pedig teljesen elszűrkül. A színek egyenesen arányosak a kilőtt lövedékek erejével is, minél színebb, a sebzés is egyre brutálisabb. A kedvencem a kék színű, amelynél

Ú KIRÁLYT
AVATUNK!



ONE

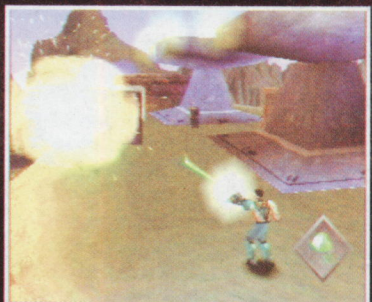
emberünk majdhogynem sérthetetlené válik, s ilyenkor kő kövön nem maradhat. A pályán elindulva talán el is lehetne kezdeni a futást, mert az a nagy helikopter nem hagy békében. Veszélyt egyedül a leszakadó állványtartó rudak okozhatnak, ám őket simán át lehet ugrani, vagy ki lehet pörkölni. Az első "Checkpoint" után jönnek a leszakadó platformok, amiket az egyszerűség kedvéért csupán csak át kell ugrani, mást úgy sem lehet tenni. Az utána következő részekben jön mindez mixelve, szaka-



dó plafon és talaj egyaránt. A második ellenőrzési pont után egy arénába jutsz, ahol is emberi ellenségekre lehet számítani. Nehézségi szinttől függően nőhet az ellenfelek intelligenciája, ami abban nyilvánul meg, hogy milyen gyorsan fognak be a lézeres nyomkövetőik. A likvidálásuk után a talajból egy óriási helikopter robban ki, s kezd el löni ránk. Itt a teendő a

kis kiszögeések és a liftek használatával feljutni a tetőre, majd kilőni a plafont tartó állványokat. A feljutás azért nem lesz olyan egyszerű, mert kapaszkodás nélkül az egyik magas platform nem érhető el. Azt azért meg nem árt tudni, hogy a kapaszkodás nem minden esetben működik, illetve akkor is "bekapcsolódik" amikor nem kéne. A második pálya már egy ház tetején kezdődik, a feladat egyszerű: átjutni a városra. Persze itt

már kezd kibontakozni a játék fő vonala, azok a marha nagy kiterjedésű pályák kb. 2 óra játékidővel, melyek majd a továbbiakban is jellemzőek lesznek. Ezen a pályán idegesítőek lesznek a kis keresztbe álló állványok, melyekről ha véletlenül leesel, kezddheted az egészet előről. Ráadásul az ábrázolásból csöppet sem derül ki, hogy hol kéne egy csöppet nagyobb, vagy éppen kisebbet ugrani. A pálya utolsó szakaszában egy repülön kell szolgálatot teljesíteni. A repülön állva különböző gengszter ellenfelek próbálják leszedni járműünket, hogy ne érhesünk át a túlpartra. Ettől a pályától kezdve lehet felszedni az első fegyvereket. Változtatni közülük és az alap harci eszköz között a SELECT gombbal lehetséges. Sajnos egyszerre csak 1 fegyver lehet nálunk, ha újat vennénk föl a régit eldobja a gép. Azt azért még megjegyezném, hogy a pálya szépsége nem mondható szokványosnak - egyszerűen elképesztően nagy a szintkülönbség a magasság és mélység kö-



zött. Szóval tényleg szuperül festenek a dolgok. Az utána következő pályán már sajnos előjönnek az irányítási problémák, hiszen a kicsi szigetek között ugrálgatni nem éppen a legkellemebb feladat. A legjobban az idegesített, amikor ugrás közben váltott nézetet a kamera, és az addig biztos pontnak tűnő talaj teljesen máshová került. A következő küldé-

tésben is inkább a grafikai látványosságokon van a hangsúly, hiszen egy földalatti vasútsoron kell végigintani a fél személyzetet, majd egy vonat tetején előadni valami hasonlót mint a második pálya végén. Ezen a pályán szintén csak a szakadékok jelenthetnek különösebb bajokat, vagy a néha átszáguldó vonat okozott enyhe szívbajt, amikor is épp a sínek között bókásztam. A pálya végén egy föelenség vár, amit is a felső vezetékén csúszó acéltömbökkel kell elintézni....Ezek után még újabb pályák következnek, majd jöhet végre a vége, bár mondjuk igen csak csuklottam, amikor az EASY fokozat után kinyögte a játék, hogy sajnos fityiszt nek, ha többet akarsz (vizuálisan), vidd végig mondjuk MEDIUM vagy HARD fokozaton is. Hát hogy is mondjam, legalább biztat a reményvel, hogy láthatok is valamit.

Azóta azonban végigvickéltem rajta MEDIUM fokozaton, s nagy kegyesen elárulta nekem a pályaválasztás kódját, meg azt a biztató üzenetet, hogy próbáljam meg egy-egy pályán elérni a 100%-os arányt (minden pálya végén megkapjuk az értékelésünket). Hát értékelésképpen csak annyi fér már bele a szűkös keretbe, hogy a játék mindenképpen szép, meg jó is a zenéje, csak valahol a kezdő animáció kódolása közben pihentek a fiúk. Kifejezetten akkor lett volna jó a játék, ha csak az öldöklésen lett volna a hangsúly, az ember csak még dühösebb lesz az ügyességi feladatok láttán. (Péter, Péter, hát már az is baj, ha egy játékhoz ügyesség kell? Jó, nehezebb, mint az átlag, ezt elismerem. Annyit szeretnék csak az értékeléshez fűzni, hogy ez a játék sok tekintetben egyedülálló, mondhatni úttörő. Ha valamit, akkor EZT érdemes kipróbálni! M.)

Bagó Péter

ONE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐNA

1 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ AZ ÉRÜLT AKCIÓJÁTÉKOSOKNAK KIFEJEZETTEN AJÁNLOTT
× A NORMÁLISABB RÉTEG CSAK A "KEZELHETETLENSÉGRE" FOG EMLÉKEZNI

72%

Szereted a kosárlabdát? Szereted az izgalmas sportjátékokat? Akkor az NBA Hangtime-et máris elfelejtheted. Javítsatok

dául az eget súrolja, aztán a levegőben meg olyan zsonglőr-

mutatványokra képesek, hogy a labda szemmel láthatólag is felizzik a kezükben.

29 NBA csapat közül választhatunk, tehát mindenki megtalálja a saját kedvencét (hiszen ugyebár



ki, ha valami ostobaságot mondanék, de szerintem az aki N64-est vesz, nem SNES játékokkal akar játszani. A Midway-nél viszont ezt másképp gondolják, szerintük ami négy évvel ezelőtt sikeres volt, azt most is el lehet adni. Nem csináltak mást, mint lefújták a port az NBA Jam-ról, egy kicsit "kifényezték", aktuálisabbá tették, és néhány új (többnyire lényegtelen) újdonsággal megfűszerezték.

Az NBA Hangtime - csakúgy mint az elődje - elsőként a játéktérmeiben volt fellelhető; az automatával a Midway egyértelműen a megszállott NBA rajongókat célozta meg. Ennél a játéknál nem az a lényeg, hogy szépen cselezzünk vagy hogy szép összjátékot produkáljunk, hanem hogy szerencsétlen srácok, akik a zsebpénzüket az efféle feneketlen automatakbá szórják, néhány másodpercre Rodman-nek meg Pippen-nek képzelhessék magukat. Sőt még túl is tegyenek rajtuk, hiszen kedvencükkel olyan úgynevezett "cool" mozdulatokat kivitelezhetnek, amikre a valóságban aligha van példa. A játékosok súlypontemelkedése pél-

ez a legfontosabb) - persze mind-

egyik játékos az eredeti arcvonásaival és hajszínével fog a pályán feszíteni. Az igazsághoz mondjuk hozzátartozik, hogy ezek a játékosok már alapban (tehát a Big Head opció bekapcsolása nélkül is) mintha egy kicsit vízfejúek lennének, de most inkább hanyagoljuk a grafika szépséghibáit. (Az

ugyanis egy külön fejezetet érdemelne.) Készítünk saját játékosokat is (Create Player) akár mondjuk farkasember vagy jetis fizizmiskával, az ilyen játékosokat pedig majd a nevük beírásával (Enter Name) és az általunk megadott titkos "személyi kódjuk" bevitelével léptethetjük be a játékba. Az NBA Hangtime legnagyobb hibája, hogy maradtak az elavult, parallax scrollal megoldott úgynevezett 2.5D-nél. A kamera tehát csak egy fix oldalnézetből követi a pályát,

és a sprite-ok csak látszólag mozognak térben - noha az N64 hardverrel az egész stadiont 3D-be lehetett volna hozni.

A meccsek cseppet sem az NBA szabályai szerint zajlanak: csupán 2-2 játékos lép pályára, ami -

hogyan is mondjam - enyhén unalmasá teszi a játék menetét. "Most én szereztem meg a labdát, frankó: dobtam két pontot. Most



hatjuk neki a labdát, mire ő feltartóztatatlanul "begyűri" a pontot. Aztán ha netán sikerül egy játékosunknak háromszor egymás után kosarat dobnia, onnantól a szó szoros értelmében izzik a keze alatt a munka: a labda füstölögve - és sokkal nagyobb pontossággal - repül a gyűrű felé. Sajnos ez az állapot azonban csak addig tart, amíg nem jön a hideg zuhany, vagyis amikor az ellenfél szerez pontot. Ha egyébként összjátékkal (tehát például az imént említett Alley Oop! mozdulattal) szerezzük a három egymás utáni kosarat, úgy az egész csapatunkat "lángra gyújthatjuk" - igaz, csak 25 másodperc támadó idő erejéig. Végül a kezelés szempontjából még egy fontos info: a csak módjával igénybe vehető Turbo gombot használva, emberünk "felpörögve"

játszik. A játék készítői a speciális mozdulatokon kívül néhány csalással és extra opcióval próbálták a program élvezhetőségét megnyújtani: ugyanúgy, ahogy a Mortal Kombát 3-ban, a VS képernyőn különféle kódokat vihetünk be. (A 802 például maximum energiát jelent.) Összegezve azonban: a körítés mit se számít, ha egy játékkal alapvető gondok vannak. Az NBA Hangtime-ből "mindössze" maga a játék hiányzik, és ezen sajnos még a több játékos mód sem segít. V.Z.

NBA HANGTIME



azonban náluk van a labda... Oh, és most ők zsákolnak. De most megint nálam a labda..." - és így tovább, a játékosok ide-oda futkároznak a pályán, majd ilyen vagy olyan mozdulattal a labda mindig a kosárba kerül. A cselezés vagy a szép passzok teljesen a háttérben maradnak, de hát hogyan is várható el, hogy tudatosan passzoljunk, amikor a képernyő csak olyan szűk terület enged látni, hogy a figuránk a fél játékidőt a láthatáron kívül tölti és csak egy nyílból tudhatjuk, épp merre csámborog. (A meccseken végig

ugyanazt a figurát irányítjuk, és a csapattársunkat - akit egy játékos mód esetén a gép irányít - csak passzolásra és kosárra dobásra "kérhetjük meg".) Persze az akciót az említett cool dolgoknak kéne feldobniuk, de én nem tudom ki hogy van vele: miután a nagy részüket már kipapasztaltam, semmilyen extra izgalmat nem okoztak. Ime néhány közülük: például egy egyszerű cool mozdulat, hogy amikor látjuk a csapattársunkat a kosár előtt felemelkedni (és villogni), átpasszol-

NBA HANGTIME

LETVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA

- 14 JÁTÉKOS
- MENTÉS: KÉZARÉLAG MEMORY PAK-RE
- ✓ A KOSÁRLABDÁHOZ JEL PASSZOL A ZENE STÍLUSA ÉS A KOMMENTÁTOR
- × MAJDM UGYANAZT KAPJUK, MINTE 4 ÉVVEL EZELETT

43%

576 KONZOL

Ha jól belegendolok az emberi agy egyszerűen csodákra képes. Elég egy szó, s ennek hatására máris elkezdnek jönni az emlékek. Ott van például az a szó, hogy: kalóz. Erről kapásból beugrik a hajók képe, a rémült emberek – akiknek a pénzüket kobozták el –, akkor a térképek, a kincsek, a hatalmas tengeri összecsapások és még számtalan más dolog, ami még ehhez a nem éppen egyszerű életformához tartozik. A kalózkodásról jut eszembe: van itt egy CD ami igen szorosan kapcsolódik ehhez a témához – lévén egy kalózbándát kell irányítanunk a Psygnosis legújabb, bár korszakalkotónak nem nagyon nevezhető produkció-

ban) között a színvonalamhoz erősen passzoló "Easy" fokozatot, vagy esetleg a süket nagyinak a hangerőt növelhettem egy keveset, sőt a "házimozit" kedvelő énem is kibűjt belőlem hiszen van Dolby beállítás is... A menükről ennyi elég, ugorjunk inkább a mélyvízbe, kezdődjek maga az akció. Komolyan gondolkodóba estem amikor megláttam ezt a játékot. Maga a grafika ugyanis mondhatni "kellemes" tájakon izzasztja meg szerencsétlen le-

gény-
ban), gázt adni pedig az R1 megnyomása után tudunk. Jaj! A legfontosabb majdnem kimaradt. Tűzelní az X és Kör gombokkal lehet séges.

Kalózhajónk a tehát megkezdí áldásos tevékenységét, s mindösszesen 20 "piciny" pálya állja útját. Minden pályarész után (tehát 4 pályánként), az

ség, meg néhány pályán az ész is. Ez mondjuk elég nagy visszahúzó erő, de még ott vannak az irányításban fellelhető nehézségek, mint például a csata heves mezején történő fegyverváltás. Hát nem egy egyszerű dolog a fél kört végignyomkodni, miközben lavírozok 3 ágyú és 4 hajó között!!!

Másik vesszőparipám az ugye az "endsequence", vagy érthetőbben a záró animáció szokott lenni, mert nem szerettem az olyan szemét dolgokat mint pl. az Overboardnál: egy fél perces (!!!) animációval szűrják ki az ember szemét. Azt hittem rosszul látok, gyorsan HARD-ra tettem a fokozatot, hátha ez a hiba. De



mában, az



ségemet,



embert



NEM. Ez

OVERBOARD!-ban. Blowfeet kapitányról gondolom már mindenki hallott. Nem? Pedig a tengerek leghíresebb garázdálkodó művészt tisztelhetjük benne. Annyira pófátlanul birtokolta az áceának összes kincsét, hogy már egy kicsit kezdett ez idegesítő lenni, tehát jött valahonnan egy ellenlábás is. Ez lennék én, mint a programot megvásárló ifjú títán, ki jön, lát, s győz. A bohókás intróbol mindjárt kiderült, hogy rögtön hárman is "vagyok", ugyanis ennyi a létszám csöppnyi kis vízi teknőmön. Eztán a zavaróan hosszú töltségi idő után a menübe jutottam, ahol három választási lehetőség bámult rám. A "Start Game" menüpont alatt még három opció bűjt meg. Új játék kezdése, Password beírása és Memóriakártyáról való visszatöltés. A középső ládában két gép összekötésére nyílt lehetőségem, míg az utolsóban bekalibrálhattam töb-

akiknek lesznek még egyéb gondjaik is a közeljövőben – főleg az első ellenfél láttán. Talán kezdjük az ismertetést egy kis képernyő felülvizsgálattal. A bal felső sarokban található fegyvereink tárháza, melyek között az L2 és R2 gombokkal szelektálhatunk. A későbbiek során találhatunk majd olajfoltokat szóró, önmaguktól gyulladó bombák, légvédelmi ágyúk a repülő szerkezetek ellen, lángcsóva, mely kellemetlen percekkel illeti meg az ajándékozott hajót, vízi akna, mely pár másodperccel elhelyezése után robban csak, villám, amely sokkolja az idegeket, meg hasonló elmés szerkezetek. A jobb sarokban fent egy iránytű látható – őszintén szólva nem sok hasznát látom, alul pedig az életek száma, a megtalált kincsek és az energia látható. A képernyőre visszatérve térképet az L1-nyel lehet kérni (még a legprofibb játékos is eltvedhet egy nehéz tengerszoros-

mindenféle csúnya főellenfelek rémisztgetik, csak hát nem sejtetik, hogy az egész hiába – minket nem lehet megállítani.

Bocsánat, kicsit eltúloztam ezt a marhaságot. Tehát a véleményem a játékról annyi, hogy szépnek tényleg szép, változatosak a tájak, tényleg gyönyörű a kidolgozás, sőt még a hangok is marhára pófásak – néhol idétlenül fülbemászóak, de mindenesetre jók. Sajnos a negatív oldalon azonban vannak meggyőzőbb érvek is. Eleve itt ez a gyermek kivitelezés. Bocsánat, de szerény megítésem szerint maga a játék a fiatalabb korosztály számára íródott. Miután ellenőriztem a borító hátulját (3 éves kortól bárki megveheti), valószínűleg igazam van, de akkor meg minek csinálták a programot ilyen bitang nehézre?! Azt azért megnézném, hogy egy kicsiny ártatlan kisfiú hol tudja azokat a trükköket alkalmazni, amihez már kell egy kis kézügyes-

sajnos egy ilyen játék – ahol most csak közepeset alkottak a nagynevű Psygnosis emberei.

Bagó Péter

OVERBOARD

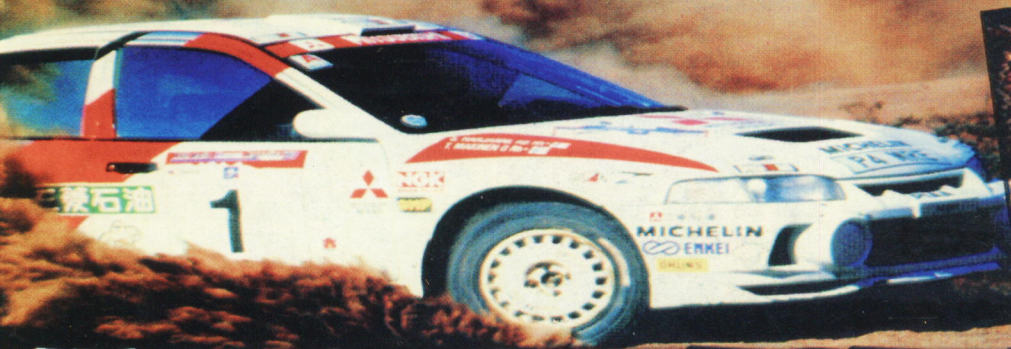
L A T V A N Y O S S Á G
 J Á T S Z H A T Ó S Á G
 S Z A V A T O S S Á G
 Z E N E B O N A

15 JÁTÉKOS
 1 MENÜTABLETKK
 MULTI TAP ADAPTER

✓ JÓL NÉZ KI ÉS JÓ A ZENÉJE
 ✗ NEHÉZ IS, MEG AZTÁN VALA
 HOGY NEM JÓ AZ ÖSSZEHATÁS

67%

MULTI RACING CHAMPIONSHIP



AZ ALAGÚTEBA ÉRVE A PILOTÁK FELKAPCSOLJÁK A FENYSZORÓT

egyenlő a nullával, tulajdonképpen nem is beszélhetünk intelligenciáról: egyszerűen mennek a saját, előre meghatározott kis útvonalukon. Sőt, ha netán mellettük megyünk, még el is sodor-nak min-

INDUL A SZEZON!

Mint azt az előző számunk is híven tükrözte: valahogy minden cég a múlt év végére időzítette az autós játékat.

Mindaddig gyakorlatilag nem is létezett egyetlen igazi autóverseny sem Nintendo 64-re, most meg hirtelen 4-5 játék közül kell kiválasztani a megfelelőt. A legtöbben valószínűleg Top Gear Rally és a Multi Racing Championship között hezitálnak, nekik próbálunk most némi segítséget nyújtani. A Top Gear Rally-ról már olvashattatok egy pozitív hangvételű kritikát, lássuk hát, mi a helyzet a vetélytársal.

Ahogy azt már a címben szereplő "multi-" szócscsa is sejtetni engedti, a MRC legfontosabb jellemzője, hogy egy viszonylag sokrétű játék: nem csak szélesebb sportautók volánja mögé ülhetünk be, de vezethetünk frankó dzsipeket is. A pályák olyan ötletesen vannak kialakítva, hogy bármelyik típust is választjuk, a jó köreredmények elérésére egyforma az esélyünk, pusztán az elágazásoknál kell mindig a megfelelő utat választanunk - mert bizony több út választható. Az aszfalt utak gyorsabbak ám hosszabbak, ellenben a földutak göröngyösebbek, de rövidebbek. Igaz tehát, hogy csupán három pálya van, de a rengeteg elágazásnak köszönhetően ezt a számot akár meg is szorozhatjuk kettővel. A pályák amúgy elég szokványos kategóriák: a könnyű pálya tengerpart mentén kanyarog, a közepes szintű versenyek egy hegyvidéki helyszínen hóban, esőben zajlanak, a nehéz pálya pedig egy kisvárosban vezet át. A szintek elrendezésénél mondjuk mintha egy kis kavarodás volna (legalábbis számomra így tűnt): a legkönnyebben a legnehezebb pályán boldogultam, a leginkább pedig a középső pálya izzasztott meg. Bár lehet, hogy az alkotók a nehezebben megtalálható mellékutakat tartják nehezítésnek: a városi pályán például az egyik kanyarban a belső íven van egy mellékút - már csak észrevenni is nehéz, nemhogy lendületből ráfordulni. Egyébként titkos levágások is vannak: pél-



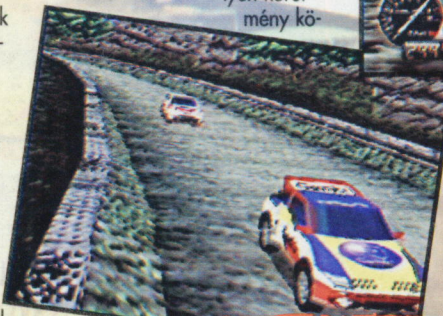
A GARÁZSBAN NEM CSAK KIVÁLASZTHATJUK HANEM MEGTUNINGOLHATJUK IS AZ AUTÓNKAT

dául ugyan-ezen a helyszínen miután átsuhanunk egy fa lombja alatt, egy vízesés mögött találhatunk egy átjárót.

Nagyon megnyerő, hogy a játék mindig tartogat számunkra kihívást, és nem csak az eredmények lefaragására kell törekednünk. Mindig van előttünk egy-egy kitűzött cél: egy új versenymód behozása, egy új kocsi megszerzése, a pályák új változatainak megtekintése. Először csak négy üzemmód közül választhatunk: a Championship-nél 9 ellenfél megelőzése a feladatunk, a Time Trial-nél a saját legjobb időnket döntögethetjük (természetesen szellemkocsi is van), a Free Run-nal csak úgy passzióból autókázhatunk, a VS módnál pedig ketten egymás ellen (osztott képernyővel) lehet futamokat rendezni. Az ötödik, Match Race csak akkor lesz választható, ha már megnyertük a bajnokságot valamennyi pályán, ez a játékmód pedig egy-egy speciális ellenfél kihívását jelenti. Ha valamennyi pályán győzünk a párbajban, egy új kocsival bővül a választék. Aztán ha mind a két titkos kocsit legyőztük, jóhetnek a pályák tükrözött verziói. Kezdetben nyolc autó áll rendelkezésünkre, ám ha elég menők vagyunk ehhez jár még az említett kettő. A MRC azon ritka

játékok közé tartozik, ahol valóban különbözőek a járművek, és nem csak a külsőségeiket tekintve! Ha az autók kezelhetőségét nézzük, megtalálják a számításkukat a játéktérmi gépek kedvelői is és a szimulátor rajon-

gók egyaránt. A King-Roader nevű dzsip például soha, semmilyen körülmény kö-



A VISSZAJÁTSZÁSNAK KÜLSŐ SZEMLELŐKENT NÉZHETJÜK MAGUNKAT

zött nem csúszik meg, az Ocean féle terepijártó viszont klasszul be lehet farolítani a kanyarokba, s az amerikai hadály külön előnye, hogy nehezebben lassul le az ütközésektől. A kocsi külsőre is nagyon frankón néz ki; ugratnak meg rugóznak ahogy kell és a típusuknak megfelelően dübörgő vagy épp zümmögő a hangjuk. Az igazi különlegesség azonban az, hogy az autók menettulajdonságait (a garázsban a Setting ponttal) az ízésünknek megfelelően átalakíthatjuk: a gumiktól kezdve a légtérelő szárnyakig minden lényeges dolgon módosíthatunk. Rakhatunk például terepgumikat egy sportkocsira vagy fordítva, és ehhez hasonló dolgok. A MRC akár a legjobb N64-es autóverseny is lehetett volna, de sajnos vannak benne negatívumok is bőven. A grafika nem lenne rossz - jópofa ahogy például a



JOBERA VAGY BALRA? SÜRGŐSEN DÖNTENI KELL

ket a nekik tetsző irányba: abszolúte nem tördőnek vele, hogy belélenk jönnek. De hát miért is tördődnének, hiszen számukra az ütközéseknek semmi káros hatása



A JAVASOLT SEBESSÉGHATÁRT EGY KISSE TULLEPTÜK

nincs. A remek irányítás és az érdekes pályák tehát az MRC esetében kevésnek bizonyulnak: miután kikapaszthatjuk a kocsiat, könnyedén otthagyjuk az ellenfeleket és elvész a verseny hangulata. Marad a másodlagos megoldás: átvinni egy barátot riválisnak.

V.Z.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

LETVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

12 JÁTÉKOS
MENTES ELEMES MEMÓRIARA
MEMORY PAK: ALLASMENTESHEZ HASZNÁLHATÓ
RUMBLE PAK

✓ TÖBBFALTA ÉS JÓL KEZELHETŐ
AUTÓ, SZERTEÁGÁZÓ PÁLYÁK
× ÁTLAG ALATTI GRAFIKA

79%

576 KONZOL

KÓD - X

PLAYSTATION KÓDOK

RED ALERT

Kezdd el a játékot, a jobb szélen látod a PlayStation gombok jeleit. A következő kombinációkat úgy viheted be, ha a Körrel (vagy amit a "visszavonásnak" beállítottál) nyomsz rá a különböző jelekre:

Azonnali győzelem: X, Négyzet, Négyzet, Kör, Háromszög, Kör
Azonnali "Nuke": Kör, X, Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög
Azonnali pénz: Négyzet, Négyzet, Kör, X, Háromszög, Kör

NUCLEAR STRIKE

Pályakódok: CUTTHROATS, COUNT-DOWN, PLUTONIUM, PUSAN, ARMAGEDDON

Titkos pálya: LIGHTNING

Csalások: AVENGER - Legyengíti az ellenfél páncélját
PHOENIX - 4 életet ad
MPG - Lassabban fogy az üzemanyag
EAGLEEYE - Nem lőnek az ellenfelek
WARRIOR - Több folytatási lehetőség
LAZARUS - Örökélet
WARPDRIVE - Gyorsabb járművek

PORSCHE CHALLENGE

A főmenü képernyőjén kell beírni az összes csalást.

Ugráló kocsik - Fel+Négyzet, Fel+Kör, Fel+Négyzet, Fel+Kör, Fel+Négyzet, Fel+Kör, Fel+Négyzet

Megnyerés - Négyzet, Kör, Bal+Select, Jobb+Select

Halszem optika - Négyzet+Háromszög+Kör, L1, L2, R2, R1
Vonyító hangok - Fel, Háromszög, Fel, Háromszög

Hiper autó - Select+Négyzet, Select+Kör, Select+Négyzet+Kör

Interaktív pályák - Le+Start, Fel+Start, Select, Start

Láthatatlan kocsik - Négyzet+Kör, L2+R2, Négyzet+Kör, L1+R1, Négyzet+Kör

Hosszabb pályák - Select+Fel, Select+Le, Start, Select

Bolond ellenfelek - Fel, Bal, Jobb+Select

Tükör mód - Bal+Kör, Le+Háromszög, Jobb+Négyzet

Többszöri újrapróbálkozás - Bal+Kör, L1+L2, R1+R2+Négyzet

Fekete Porsche - Jobb+Négyzet, Bal+Kör+Select

GRAND THEFT AUTO

Játékos névnek "BSTARD"-ot adj meg, ez után tetszés szerinti pályán kezdhetsz, minden létező fegyverrel, pajzzsal és örök municióval, meg egy csomó étellel.

Próbáld ki még a következő neveket is:

GROOVY - Minden fegyver
WEYHEY - 99999990 pont

BLOWME - Koordináták
EATTHIS - Maximális "körözöttségi" szint
CHUFF - Nincs rendőrség
TURF - Minden város választható
MADEMAN - Minden város és fegyver
FECK - Liberty város 1-2 rész
TVTAN - San Anderas 1-2 rész

ONE

A Password képernyőn MAXPOWER-t írj be az összes fegyver megszerzéséhez.
A pályaválasztás kódja HEVYFEET.

FIFA '98

Lépj TEAM EDIT képernyőre és nyomd be a kombinációt: Négyzet, X, Négyzet, L2, L1. Ezek után állj a "Money" részre és növelj meg az összeget.

Állj a PLAYER EDIT képernyőre és nyomd be az L1, L2, X, Négyzet, X kódot. Ezután a játékosok tulajdonságai maximumon lesznek.

DIE HARD TRILOGY

A következő kódokat pauzálás után, az R2 nyomva tartása mellett lehet bevinni.
Die Hard 3 - With A Vengeance

Dagi mód - Bal, Háromszög, Jobb, Le
Mindenki ugyanúgy

néz ki - Kör, Le, Le, Háromszög, X, Négyzet
Lebegő kocsik - Jobb, Négyzet, Bal, Háromszög, X, Négyzet, Le
Nincsenek textúrák - Le, Fel, Bal, Bal, Le, Fel, Bal, Bal, Le, Fel, Bal, Bal
Lassított felvétel - Bal, Fel, Bal, Bal, Négyzet, Le

Nagyon lassított felvétel - Kör, Le, Le, Négyzet, Jobb
Égi kamera - Kör, Jobb, Le, Négyzet, Háromszög, Bal
999 turbó - Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Le, Le, X, X
Örökélet - Bal, Kör, Fel, Le, Négyzet, Jobb

Die Hard 2 - Die Harder

Csontváz mód - Le, Négyzet, Háromszög, Le
Mindenki ugyanolyan - Kör, Le, Le, Négyzet, X, Négyzet

Pályaszerkesztő - Bal, Jobb, Fel, Le, Négyzet. Ekkor automatikusan kilépsz a pauzálásból. Lépj vissza, ott lesz a MAPPERS szerkesztő. Ha visszamész a játékba és nyomsz egy Start-ot a kettes irányítón, akkor a programozói menübe kerülsz, ahol akár tovább is léphetsz a következő pályára. Ezt a kódot egyébként mind a három részben ki lehet próbálni, mert a kettes irányítóval mindig más és más dolgot lehet művelni.

Die Hard

Örökélet - Jobb, Fel, Le, Négyzet

Pálcikaember mód -
Háromszög tízszer, Jobb
négyezer
Felrepülő hullák - Le,
Négyzet, Háromszög, Le
Fegyverváltás (örök lö-
szer) - Jobb, Fel, Le, Le,
Négyzet, Jobb

DESTRUCTION DERBY 2

Minden pályát kipróbál-
hatsz, ha belépsz a
"Wreckin' Racing Sea-
son"-ba, névnek pedig
MACSrPOO-t írsz be. Ez-
után EXIT, majd PRACTI-
CE.

Ha névnek *Monkey!* -
írsz be és csinálsz öt
360 fokos fordulatot,
akkor a kocs mellett
megjelenik egy majom,
amit el kell ütni - egy
csomó pontot kapsz.

FORMULA 1 '97

Pauzáld a játékot, majd
nyomd le sorban a kö-
vetkező gombokat: R1,
R2, L1, L2, Kör, Négy-
zet. Ezután egy gyors
kocsit és egy extra pá-
lyát kapsz.

NIGHTMARE CREATURES

Tíz pálya közül választ-
hatsz, ha az "Enter
Password" részben be-
írod a következő kódot:
Kör, Kör, Háromszög,
Jobb, Háromszög, Fel,
Le, Le.

A következő kódokat
Tolinger Miklós küldte
Monorierdőről:
A - Háromszög, Kör,
Háromszög, X, Három-
szög, Kör, X, Kör
B - Fel, X, Kör, Három-
szög, Háromszög, Le,
Négyzet, Fel

COURIER CRISIS

Lépj be a memóriakár-
tyával jelzett részbe,
majd válaszd a LOAD
opciót, ezen belül a
PASSWORD-öt. Itt írha-
tód be a következő ha-
láli kódokat:

SAVAGEAPES - Gorilla
XFIFTYONEX - Alien
KFKFKFOEKJ - Pantera
FDFKFKHCJK - Zaskar

Pályakódok:

1-EFLECFGCKJ
2-IFLCIFCCKI
3-MFLCFCOKJ
4-AFLCIFCKKJ
5-FHCLFIGCJL
6-FLCLFICIL
7-FPCLFIOCJL
8-FDCLFIKJL
9-KFLCFCGII
10-OFLCIFCCII
11-CFLCFCOIJ
12-GFLCFCIKJ
13-FFCLFIGCCJ
14-FJCLFICIJ
15-FNCLLFIOCJJ

BRAHAMA FORCE

Azon a képernyőn,
ahol a villogó "START"
feliratot látod, tartsd le-
nyomva a balra/fel (át-
lós)+X+Négyzet kombi-
nációt, majd nyomj
START-ot. Ekkor több
időd lesz befejezni a
pályát és az ellenfelek
is gyengébbek lesznek.

Ha ugyanezen a helyen
gyorsan benyomod az
L1, R1, L2, R2, négyzet,
X, Háromszög Kör kom-
binációt, akkor kemé-
nyebb ellenfelekkel ta-
lálkozol.

A speciális menüt úgy
hozzhatod elő, ha a játé-
kot kevesebb, mint 2
óra alatt nyered meg.
Ekkor a főképernyőn
megjelenik a SPECIAL
opció.

AGENT ARMSTRONG

Ez a csalás annyira pro-
fi, hogy szerintem min-
den játékgyártó cég pél-
dát vehetne róla. Nem
egyszerű gombnyomo-
gatásból áll, hanem va-
lami tényleg titkos és
érdekes procedúra. Te-
hát:

Kezdés után menj be a
jobbra eső szobába,
ugorj fel a jobb szélső
sarokban levő szekrény
tetejére és a szemközti
fal felé állva nyomd
meg a Kör gombot. Ek-
kor ezt hallod: KLIKK!
Most menj ki, a hall
szemközti falán kinyílt
egy kis szoba. Állj a fal-
hoz (szembe) és nyomj
Kört - KLIKK! Ekkor a
hall közepén beindul
egy lift, állj rá, ugorj a
balkonra és menj be

Armstrong szobájába.
Itt egy állati helyes kis
dalocskát hallgathatsz
meg. Ezután kezd el a
játékot, majd a kettes
irányítóval vidd be a
következő kódokat:

Örök energia - X, X, X,
X, Háromszög, Kör, X,
Négyzet
Minden fegyver - Kör,
Kör, Kör, Háromszög,
Háromszög, X, X

MASS DESTRUCTION

A "Load Game" opció
"Password" részénél írd
be a TTTTTTTTTTGP kó-
dot, ekkor bármelyik
pályán kezdhatsz.

ACE COMBAT 2

Normál megnyerés:
A 19. KINPIN küldetés
során NE lödd le a ta-
pasztalt ellenséges piló-
tát, Z.O.E.-t (a gépét az
eligazítás során "Dan-
ger"-rel jelzik).

Rossz megnyerés:
A 19. Küldetésben lödd
le Z.O.E.-t, ekkor átjutsz
a 20. LAST RESORT kül-
detésbe. Itt NE lödd le a
rakétát!

Bonusz megnyerés:
A LAST RESORT során
lödd le a rakétát, majd
nyerd meg a következő,
FIGHTER'S HONOR
missziót is.

REBEL ASSAULT 2

Pályaválasztás - A
Password képernyőn írd
be az X, Háromszög,
Négyzet, Kör, X, Ká-
romszög kódot.

Easy mód - X, Kör, X,
Kör, X, Háromszög.

Hard mód - X, Kör,
Négyzet, Háromszög, X,
Háromszög

Medium mód - X,
Négyzet, Háromszög,
Háromszög, X, Három-
szög

RAYMAN

Kép a képben - Pau-
záld a játékot, tartsd le-
nyomva az R2-t, majd
nyomj Kör, Kör, Bal,
Kör Kört.

Pálya és egyéb kódok:

J5VLF58VB - Music pá-
lya vége
J5K!ZZC8MD - Mounta-
in pálya vége
SM!KV7WSXD - Cave
pálya vége
T64H5M!BB - Space
Mama
?2MC9J!GTB - Skops
SX2!ZP58MD - Image
pálya megoldva
SD3BKFOOMN - Az
utolsó pálya kivételével
minden teljesítve
XNB9FM!Z2? - 99 élet

STEEL REIGN

A főmenüben nyomd
be a következő kódokat
(egy hangot hallasz
majd):

Sérthetetlen: L2, L1,
R2, Kör, Négyzet, Kör,
Kör, L1, L2, L1

Titkos pálya: L1, L2, L1,
L2, R2, R1, Négyzet,
Kör, Négyzet, Négyzet

Szuper tank, örök lö-
szer, minden típus vá-
lasztható: L1, L2, L1,
Kör, Négyzet, Kör, Kör,
L2, L1, R2

TEST DRIVE 4

Autó kódok:
BEEFY - Monster Truck
FIFTY - Hot Rod
SPRINTER - Dune Buggy
LOWRIDER - Stock Car

Pályakódok:
FRIENDLY - Dirt Dash
SANDDUNE - Pharaoh's
Curse
CRAZY - Sant Trap
ELITE - Under Constructi-
on
SNOWMAN - Snowball
Express

AUTO DESTRUCT

Kezdd el a játékot,
majd pauszálj. Itt nyomd
be a következő kódot:
Fel, Le, Bal, Jobb, Le,
Jobb, L1, R1, R1 - ekkor
megjelenik a CHEAT me-
nü opció a sor végén.
Ebben alaptól bent van
az "Infinite Cars" és a
"G. Camera" opció. Az
újabb csalásokat úgy vi-
heted be a "Cheat" me-
nübe, ha pauszálás után
benyomod őket (egy
"surranó" hangot kell
hallanod).

Autó tuning menü: L1, R1, L1, Fel, Le, Kör, Le, Jobb, Bal, Négyzet, R1.

Minden "Time Trial" nyitva: R1, L1, Kör, Bal, Kör, Kör, Bal, L1, Kör.

Örök üzemanyag: L1, Kör, Bal, L1, Kör, R1, L1, Fel, R1, Le.

Sérthetlenség: L1 négyszer, Bal, Kör, Kör, Négyzet, L1.

Extra pénz: L1, R1, Fgel, Kör, Le, Négyzet, Jobb, R1, L1.

Extra nitro: L1, Kör, Le, L1, Fel, Négyzet, Kör, R1.

Következő küldetés: Négyzet, Kör, R1, L1, Kör, Le, L1, Fel.

Pályaválasztás: Fel, Le, Kör, L1, R1, L1, Kör, Le, Fel.

Debug menü: Fel, Jobb, Bal, Le, Kör, L1, R1, R1, L1, Kör, Le, Bal, Jobb, Fel.

Autóválasztás (a tuning menüben): Bal, R1, Jobb, R1, Bal, R1, Jobb, R1.

Véres mód: L1, Le, R1, Bal, L1, Jobb, R1.

Subway Time Trial: L1, Bal, L1, R1, Jobb, R1.

Tokyo Time Trial: L1, Bal, Jobb, R1, Bal, Jobb, L1.

New York Time Trial: L1, Jobb, Le, Bal, Fel, R1.

SKULL MONKEYS

A kódokat pauzálás után kell bevinni:

Ingyen "Hallo" - R2, Kör, Kör, Le, Bal, Kör, Jobb, Le.

Maximum élet: L1, Háromszög, Le, Bal, Kör, Select, Négyzet, Jobb.

Videóklipp kódok:

1-Kör, L1, X, Háromszög, Négyzet, X, X, X, L1, R1.

2-Kör, R1, Négyzet, Háromszög, L1.

3-X, R2, Négyzet, X.

4-Négyzet, R1, Négyzet, X, X, X, Kör, Kör.

5-X, Háromszög, X, X, R1, Négyzet, Kör, X, L1, X.

Pályakódok:

2-R2, R2, Kör, Négyzet

3-R2, négyzet, R2, R1, Négyzet, X, R1, X, X, R1, Háromszög

4-Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Kör, R1, R1, L1, X, R1, Négyzet

5-L1, L1, Négyzet, L1, Négyzet, R1, Négyzet, L1, Négyzet

6-Négyzet, R1, L2, X, Háromszög, X, Kör, L1, Négyzet, X, Négyzet, X

7-Négyzet, R1, Kör, L1, Kör, R1, Kör, L1, X, X, Négyzet, R2

8-Négyzet, L2, R1, Háromszög, Háromszög, X, Négyzet, L1, Négyzet, R1

9-R2, Kör, R1, R1, Kör, X, Kör, L1, Négyzet, Háromszög, Négyzet, L1

10-X, L2, Négyzet, Háromszög, Kör, R1, Kör, L2, Négyzet, Háromszög, L1

11-R1, X, X, L1, L1, R1,

Háromszög, L1, L2, R1, L2, 12-L1, L2, Kör, L1, R2, R2, R1, L1, L2, R1, Négyzet, L2

13-Kör, Négyzet, X, R2, Kör, R1, L2, L1, L2, Négyzet, Háromszög

14-Négyzet, L1, L1, R1, R2, Háromszög, R1, L2, L1, R2, Négyzet, R2

15- R2, X, R2, Háromszög, Háromszög, L2, R1, R2, L1, R2, L1

16-L2, R2, R2, Háromszög, Háromszög, L2, R1, R2, L1, R2, L1

17-X, Háromszög, R1, L1, R2, L1, R2, L2, L1, R2, Háromszög, X

BUSHIDO BLADE

Ha végigviszed a "Slash" (Chambara) módot anélkül, hogy egyszer is meghalnál, akkor a Versus módban választható lesz "puskás" Katze (válaszd a Kanuki melletti helyet).

ACTUA SOCCER 2

A kódokat a címképernyőn kell beírni (a helyes kódbevitelt mindig egy rövid üzenet jelzi).

Gremlin 11 csapat: Bal, Jobb, Négyzet, Kör, Fel, Le, Négyzet, Kör.

Láthatatlan játékosok: Négyzet, Kör, Le, Kör, Fel, Jobb, Négyzet, Bal.

Nagy játékosok: Fel, Le, Le, Jobb, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör.

Kicsi játékosok: Kör, Le, Le, Négyzet, Fel, Fel, Bal, Jobb.

Strandlabda: Bal, Jobb,

Bal, Fel, Bal, Jobb, Négyzet, Négyzet.

SFA mód: Bal, Bal, Négyzet, Jobb, Jobb, Kör, Fel, Le.

Szelemabda mód: Négyzet, Négyzet, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Kör, Kör.

Monokróm mód: Fel, Le, Fel, Négyzet, Kör, Fel, Le, Fel.

MARVEL SUPER HEROES

Thanos kiválasztása: Nyerd meg egyszer a játékot, majd válassz az ARCADE módot. A karakterválasztó képernyőn állj Spider Man-re, majd nyomd kétszer fel az irányítót (a másodiknál tartsd nyomva). Ezután nyomd le sorban az erős ütés, közepes ütés, gyenge ütés kombinációt (tartsd őket be nyomva). Ekkor Thanos választható lesz.

Dr. Doom kiválasztása: Nyerd meg a játékot, majd lépj be az ARCADE módba. Allj Spider Mar-re, nyomd kétszer le az irányítót, a másodikat tartsd lent. Nyomd le a gyenge rúgás, közepes rúgás, erős rúgás kombót, majd engedd fel őket.

CRASH BANDICOOT 2

Amikor meghalsz, azonnal tartsd lenyomva a Fel+Kör kombinációt, amíg újra mozogni tudsz. Jutalmul mindig kapsz egy Voodoo maszkot.

NINTENDO 64 KÓDOK

DUKE NUKEM 64

A főmenü képernyőjén nyomd be a következő kódot: Bal, Bal, L, L, Jobb, Jobb, Bal, Bal - ekkor megjelenik a CHEAT opció. A kódot ezután tudod bevinni (értelemszerűen a bal/jobbr irányokat a kereszttel kell nyomni).

Sérthetlenség: R hét-szer, Bal.

Miden felszerelés: R, Jobb kamera, Jobb, L, Bal kamera, Bal, Jobb kamera, Jobb.

Nincsenek szörnyek: L, Bal kamera, Bal, R, Jobb kamera, Jobb,

Jobb, Bal, Bal, Jobb

Pályaugrás: L, L, L, Jobb kamera, Jobb, Bal, Bal, Bal kamera

MISCHIEF MAKERS

Amikor az óriás méhecskével harcolsz, kapd el a lábát és

használd a Le+B támadást.

A második főellenséget úgy tudod legyőzni, ha először a kisebbik haverjával végzel. Ne támadd a nagyot, mert a kicsi úgyis meggyógyítja őt.

BOMBERMAN 64

Azon a képernyőn, ahol a játékmódot (Battle, Adventure) tudod kiválasztani, nyomkodd gyorsan a START gombot, amíg csilingelést nem hallasz. A Battle módban négy új pályát találsz.

CHAMELEON TWIST

Gyűjtsd össze mind-egyik koronát mind a hat pályáról, majd nyírd ki a főellenséget. Ezután megnyílik egy titkos pálya.

A 6. (Ghost Castle) pályán, az első szobában ne menj fel a lépcsőn. Menj oda a nyúl közelébe, ahol látsz egy koronát és egy zárt ajtót. Vedd fel a koronát, nyisd ki az ajtót, bent egy bonusz játékba kerülsz (legalább 50 koronádnak kell már lenni).

NBA HANGTIME

A kódokat a TO-NIGHT'S MATCHUP képernyőn kell beírni.

Tournament mód - 111
Max védekezés - 616
Max szerelés - 709
Stealth turbó - 273
Max erő - 802
Turbó passz - 120, 127
Max sebesség - 284
Hiper sebesség - 552
Örök turbó - 461
Nincs zene - 048
Nincs védekezés - 937
Dobáspontosság növe-
lése - Forgasd körbe
egyszer a kart
Nagy fejek - Fel+Tur-
bó+Passzolás
Óriás fejek - FE, Fel,
Passzolás, Turbó
Turbó ABA laszti -
Jobb+Szerelés
"Rooftop Jam" -
Bal+Turbó, Turbó, Tur-
bó

Ha a "hárompontos"
vonalról dobsz, pau-
zálj a játékot egy pil-
lanatra, ettől általában
bemegy a labda.

Titkos szereplők
(Név és PIN szám):

Ahrdwy - 0000
Amrich - 2020
Bardo - 6000
Cliff - 0000
Carlos - 1010
Danr - 0000
Divita - 0201
Daniel - 0604
Dream - 0000
Eddie - 6213
Eugene - 6767
Elliot - 0000
Ewing - 0000
Ghill - 0000
Glennr - 0000
Hgrant - 0000
Japple - 6660
JC - 0000
Jfer - 0503
Johnsn - 0000
Jamie - 1000
Jason - 0729
Jigget - 1010
Jonhey - 6000
Kidd - 0000
Kemp - 0000
Kombat - 0004
Malone - 0000
Marius - 1003
Marty - 1010
Mednik - 6000
Minife - 6000
Miller - 0000
Morris - 6000
Motumb - 0000
Mortal - 0004
Mourni - 0000
Mursan - 0000
Munday - 5432
MXV - 1014
Nick - 7000
Nfunk - 0101
Nobud - 1010
North - 5050
Patf - 2000
Perry - 3500
Pippen - 0000
Quin - 0330
Rice - 0000
Rodman - 0000
Root - 6000
Smiths - 0000
Shawn - 0123
Sno - 0103
Starks - 0000
Stackh - 0000
Turmel - 0322
Webb - 0000
Webber - 0000

Bármelyik játékost (ki-
véve Jordan és Shaq)
beteheted bármelyik
csapatba, ha az "Enter
Name" képernyőn be-
írod a pali nevét és a
0000 PIN számot.
Amikor csapatot vá-
lasztasz, menj a Chicago
Bulls-ra, rakd Rodman-t
a képernyőre, a Jobb
kamera gombbal vál-
toztathatod a hajszínét.

A névbeíró képernyőn
a FUNCOM - 1993 kó-
dot írd be, ekkor egy
érdekes képet fogsz
láttni.

FIFA '98

Láthatatlan játékosok -
A Player Edit részben
válaszd "Sheffeld W"-t
az angol ligából és ne-
vezd át WAYNE-re.

Eltüntetett stadion - A
Player Edit részben vá-
laszd ki valamelyik
csapatot, majd írd át az
egyik játékos nevét
CATCH22-re.

"Toll és tinta" mód - A
Player Edit-ben válaszd
ki Kanadát a CONCA-
CAF-ből, majd írd át va-
lamelyik játékos nevét
MARC-ra.

Vékonyka játékosok -
A Player Edit részben
válaszd Vancouver-t az
United States ligából és
írd át valakinek a ne-
vét KERRY-re.

BLAST CORPS

Ennek a játéknak elég
körülményes csalásai
vannak, elég sokat kell
benne találmra
próbálgatni. Az OPTIONS
képernyőn tartsd le-
nyomva valamelyik ka-
meragombot, majd
nyomd meg az R-t. Ek-
kor a képernyő alján
megjelenik 16 nulla. A
Le kamera állítja a fej-
méretet, a Bal kamera
állítja a testméretet, a
Fel kamera pedig a ma-
gasságot.

Óriás fejek - A Le ka-
mera és az R nyomásá-
val állítsd az első két
számjegyet 1-re.

Drót játékosok - A Fel
kamera és az R nyomá-
sával a hatodik jegyet
állítsd 1-re.

További érdekes hatá-
sokat érthetsz el, ha a
harmadik és az ötödik
jegyet is 1-re állítod.

KILLER INSTINCT GOLD

A karakterek
történetét bemutató

képernyőn nyomd be a
Z, A, R, Z, A, B kom-
binációt, ekkor egy
röhögést kell hallanod.
Gargos most már
választható lesz.

Ugyanitt próbáld ki a
Z, B, A, L, A, Z kombót
is.

F1 POLE POSITION

Nyerd meg a játékot,
legyél Világbajnok.
Mentsd el az állást a
Control Pak-be, majd
kezd újra a játékot. A
"Please wait while loa-
ding" képernyőn tartsd
lenyomva az A+B gom-
bokat, majd lépj az au-
tóválasztó képernyőre.
Ott lesz egy titkos autó!

CLAY FIGHTER 63 1/3

A karakterválasztó kép-
erőn tartsd lenyomva
az L-t, majd nyomd hoz-
zá a következőket: Fel
kamera, Jobb kamera,
Bal kamera, Le kamera,
B, A.

Ezután az opció menü-
ben ott lesz a SECRET
OPTIONS rész. Itt egy
csomó baromságot be-
tudsz állítani.

Booger Man előhozása:
a karakterválasztó
képernyőn nyomd le az
L-t, majd nyomd az
irányítókeresztet Fel,
Jobb, Le, Bal, Jobb, Bal
irányokba.

Sumo Santa előhozása:
Szokásos, L lenyomva,
aztán A, Le kamera,
Jobb kamera, Fel kam-
era, Bal kamera, B.

Dr. Klin előhozása:
Mint eddig, L lenyom-
va, B, Bal kamera, Fel
kamera, Jobb kamera,
Le kamera, A.

PILOTWINGS 64

A Mount Rushmore
hegységben látható
Mario fejet át tudod
változtatni Wario-ra,
ha belelősz 3 rakétát!

Az egyik Birdman csil-
lag a Central Park-ban
van, New York köze-
pén!

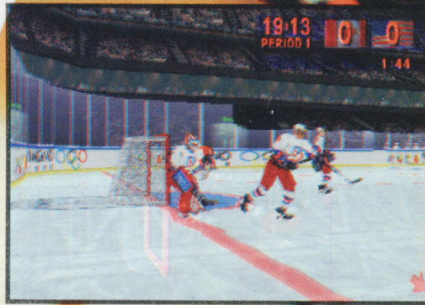
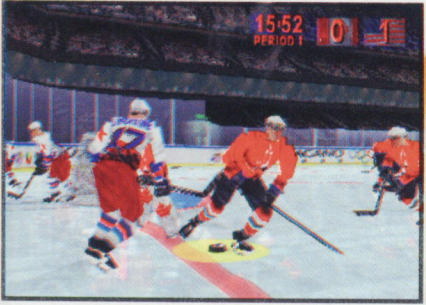
Martin

A Gremlin nagy fába vágta a fejszét, amikor elindította az "Actua" sportsorozatot, hisz a sportjátékok terén (foci, hoki, kosárlabda) az Electronic Arts számít igazán nagyra. Am megicskak belevágtak, és évről-évre egyre jobb játékokat készítenek, ezzel egyre nagyobb konkurenciát jelentenek az EA-nak. A most bemutatásra kerülő ACTUA ICE HOCKEY a Gremlin első PSX-es hoki játéka, és ahhoz képest nem is rossz. A program a nemrég véget ért Nagano-i Olimpiára épül. Gondolom már mindenki feltette magában a kérdést, melyik a jobb: az NHL98 vagy pedig az AIH – a továbbiakban majd megpróbálom összehasonlítani a két programot.

A játéknak többféle módon kezdetünk neki. A PRACTICE-szal gyakorló meccset játszhatunk (javaslom, hogy mindenki ezzel kezdje). A FRIENDLY-vel barátságos meccset kezdetünk. A CUSTOM TOURNAMENT-nél bajnokságban vagy kupában indulhatunk, ilyenkor a saját csapatunkon kívül az ellenfél csapatait is ki kell választani. Az OLYMPIC TOURNAMENT-nél az olimpia jegyében versengetünk. Itt a csapatok osztályokba vannak besorolva, illetve vannak olyanok is, amelyek az indulás jogáért küzdenek (QUALIFY). A "Game Options"-ben (kérdőjel jelöli) kikapcsolhatjuk a nekünk nem tetsző szabályokat. Egyébként a játék a hoki

kor elvehetjük az ellenfél játékosaitól. A Négyzettel kapura tudunk löni, minél tovább tartjuk lenyomva a gombot, annál erősebb lesz a lövés. A Háromszöggel gyorsabban korizhatunk, míg a Körrel választhatjuk ki, hogy kit akarunk irányítani. Az L1-R1 gombokkal cselezni lehet. A játék "sikeresség" szempontjából jobb lett, mint az NHL98, mivel sokkal könnyebb benne gölt löni (így nem kell már kezdésnél teljesen profinak lenni ahhoz, hogy beszenvedjük a korongot a kapuba, bár az is igaz, hogy a kapusok néha szörnyű bénák). A grafikával is meg lehetünk elégedve, bár nem annyira látványos és szép, mint az NHL98, de egyáltalán nem rossz – sőt van egy-két jópofa effektus, például a pálya a korcsolyáktól szépen összekarcolódik és az is jó, hogy a jégről tükröződik a plafon. A játékosok kidolgozottsága is egész porás lett, és a mozgásokkal is meg voltam elégedve. Ami viszont nem tetszett,

A HOKIBÓL SOHA SEM ELEÉG!



actua ICE HOCKEY

összes szabályát ismeri és egész jól alkalmazza is őket. Ha valaki esetleg nem lenne tisztában ezekkel a szabályokkal nézze át a gépkönyvet, ott minden megtalálható. Az Options-ben van még egy fontos dolog. Beállíthatjuk, hogy az IHF vagy az NHL szabályai szerint akarunk-e játszani. A legfőbb különbség, hogy az IHF-ben nincsen bunyó, míg az NHL-ben (csakúgy mint a valóságban) gyakran egymásnak esnek a játékosok (mondjuk ennek ügyis kiállítás lesz a vége). Az irányítás a következő: ha nálunk van a korong, akkor az X-szel passzolni tudunk, ha nincs, ak-

kor a kameranézetek kezelése. Elég kevés áll rendelkezésre, és amik vannak, azok is alig használhatók. A legjobb talán a "madártávlatos" nézet, mivel ilyenkor a legkövethezőbbek az események. A kommentátor sem olyan ász mint az NHL98-ban. Szerintem az NHL98 fergeteges hangulattal rendelkezett, míg az AIH-ban a közvetítés elég gyatra lett és így a han-

gulat sem az igazi. Jó ötlet, hogy nyilakkal mutatják, hova passzolhatjuk a korongot. Van lehetőség a gölok visszajátzására is, de ezt a PAUSE menüben be kell állítanunk. Ebben a menüben változathatjuk amúgy a nézetet, és meccs közben akár csapatot is. A játéknak természetesen ketten is nekiállhatunk, sőt egy Multi Tap Adapter segítségével négyen is

nyomhatjuk egyszerre. De, hogy melyik a jobb – az NHL98 vagy az AIH – azt egyszerű feladat eldönteni. Az NHL98 látványosabb, hangulatosabb és tartalmilag is többet nyújt. Az Actua-nál viszont a játszhatóság a jobb, ami nem elhanyagolható szempont. Bár az AIH-nál hiányolom az intrót és a zenéktől sem voltam elragadtatva. Összességében az NHL98 jobb, viszont csak profi játékosoknak való, míg az AIH-val a kezdők is hamar elbaldogulnak. Ahhoz képest, hogy a Gremlinnek ez az első hoki játéka egész kel-



ACTUA ICE HOCKEY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS
ANALÓG RÁNYÍTÓ
MULTI TAP ADAPTER

✓ JÓL JÁTSZHATÓ
× AZ NHL98 HANGULATOSABB,
POGSEK KAMERA NÉZETEK

12%

COURIER CRISIS

EGY BICAJOS KALANDJAI



A BMG révén olyan ragyogó szórakozást köszönhetünk a New Level Software-nek, amire igazán érdemes időt szakítani. Új ügyességi 3D játékok, a COURIER CRISIS olyan stuff, amit ha folytatnak, akkor is rengeteg lehetőség van benne. A koncepció egyébként nagyon egyszerű (kísérletesen hasonlít a C64-es Paperboy-hoz), de ez itt most nem hiányosság, sőt! Mint kerékpáros futár, a feladatunk teljesen szimpla: a küldeményt eljuttatni a címzettnek a feladótól; a lehető leggyorsabban. Ezt az alapjában véve egyszerű, könnyű melót nehezítik az utunkba kerülő gyalogosok, kukák, morgók, (itt a kutyákra gondolok, a hét törpe nem szerepel az akciókban) teherautók és mindenféle járművek, na meg aztán a tereviszonyok. Vannak olyan emelkedők melyekre alig bírunk felkapaszkodni, (hogy én mennyire utálok hegynek föl bringázni) és persze vannak lejtők is, csak győzzünk megállni az alján. A gyalogosokat, kutyákat föl lehet, sőt ajánlott is fölrugni, mert ellenkező esetben ők próbálkoznak a megtámadásunkkal. A kukákat, járműveket át lehet ugratni, de "egykerekezve" átgázolni a kocsik tetején szintén lehetséges megoldás. (Már ha jól összejön!) Valószínűleg azért olyan jól sikerült a game, mert szakértő tanácsait vették igénybe Hans "No Way" Rey személyében. Dögös zenére, időre kell kézbesíteni a küldeményeket, különben kirúgnak. A

meleért kapott pénz függ attól, hogy milyen gyorsak voltunk, a kapott lóvéból új, jobb teljesítményű bicajit vehetünk, amire szükség is van, mert van olyan pálya amit már csak a megfelelő géppel lehet megcsinálni. Szerencsére a használt bicajit ugyanannyiért számítják bele az újba, mint amennyiért vettük. A képernyő bal sarkában lévő nyíl tájékoztat bennünket arról, hogy merre kell mennünk, a feladót sárga nyíl jelzi, a címzettet pedig stílusosan zöld dollár jel, mivel ő fizet. Ha túl sokat esünk a bringa tönkremegy, és kezdejük előlről a pályát. Háromféle irányító beállítás közül választhatunk, menthetünk memóriakártyára, vagy megjegyezhetjük a jelszót, ha nincs egy szabad blokkunk sem. Mindenképp érdemes kipróbálni, remek hangulatú anyag.

Gabor a pool



COURIER CRISIS

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLÖKK

✓ ALLATI BMX TRÜKKÖK
× TALÁN A GRAFIKA
LEHETNE ERŐSEBB

78%

Amikor loqytán volt a benzín a motorcsónakban kérdeztem Tuskó Hopkinst, mit csinálunk, ha kifogy? Azt felelte, hogy a parton majd tankolunk! Amikor a parton megláttam a tankot megijedtem, hogyan fogunk mi itt kiszállni, ha ez is itt van, de Tuskó megnyugtatóan mondtam, hogy tankolni fogunk. Így aztán beszálltunk a tankba és folytattuk utunkat."

(Rejtő Rejnő után szabadon)

Ezelőtt pár évvel biztos nagy siker lett volna az NMS tankos játéka a MASS DESTRUCTION, most inkább úgy fogalmaznánk, hogy nem rossz. A program támogatja az analóg controller használatát, bár a hagyományossal is elmegy, csak neha nem arra amerre mi szeretnénk. Hagyományos alapokra építkező, "pusztíts el mindent" elven működő anyag, a nézet a szokásos felülről való rálátás, az épületek igyekeznek a 3D illúzióját adni (ötletes megoldás, hogy amikor mögéjük kerülünk áttetszővé válnak). Háromféle tank közül választhatunk a küldetésekhez: átlagos páncélatú, sebességu, erős páncélatú, de lassú és gyors, de könnyű páncélatú. Mint a mondás: itt

MASS DESTRUCTION

TANKOLJUNK!

háromféle munkát végeznek, jót, gyorsat és olcsót. On ezek közül kettőt választhat. A nyelvtudás itt sem hátrány, úgy hamarabb megtudjuk mi az, amit leginkább "széjjel", meg "szana" kell lönünk. A hangeffektek változatosak, például az eltaposott ellen a halalsikolyok számos variációját produkálja. Szerencsénkre a ránk támadó tankok nem állják úgy a találatokat mint mi, legnagyobb erősségük inkább a letszámuk, hiszen már ketten is túlerőben vannak hozzánk képest. Miután sikerült végrehajtunk a feladatunkat és letaroltunk mindent amit kellett,

meg azt is amit nem, nincs más dolgunk mint megtalálni azt a pontot, ahol a helikopter fölvesz bennünket. (Igazán könnyű, piros körben keresztrel jelölik az uton, el sem lehet téveszteni). A tájékozódásban segítségünkre van a kép bal alsó sarkában lévő kis radar, valamint a SELECT gomb lenyomásával előcsalható kis menü, ami először az elsődleges és másodlagos célpontok teljesítéséről tájékoztat, újboli gombnyomásra térkepen jelzi is. Az egész stuff olyan, mint a Raid over Moscow '90-es verziója, főleg azért, mert a kisméretű karakterek miatt az



egyébként tűrhető grafika nem igazán érvényesül (kis képernyős téven játszva annyit látunk, hogy az egyik bolha**** kergeti a másikat). Mindezzel együtt nem rossz game, nem túl nehéz, de nem is túl könnyű, olyan átlagos.

Gabor a pool

MASS DESTRUCTION

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLÖKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ MAGA A JÁTÉK TÖR KÖZÖTT
× TÉNYLEG AZT HITTÉK, HOGY
EZ A GRAFIKA ELÉG LESZ?

55%



ehet, hogy nem túl korrekelt a részünkről, hogy csak most közlünk tesztet a War Gods-ról (amikor is a verekedős játékok kategóriáját imár egyértelműen a múlt számunkban bemutatott Mace: The Dark Age uralja), de hát gondolom azzal egyetértetek, hogy lapunk hasábjain mindig a legjobb programok részesülnek előnyben. Amúgy meg akik egy csöppnyi érdeklődést is mutatnak a verekedős játékok iránt és játéktérképbe is szoktak járni, jól tudhatják: ez az anyag már akkor sem számított nagy számnak, amikor a játéktérképben megjelent – szóval ha mondjuk előbb írunk

kérdés, hogy esetleg azt lehet kombinálni a Mortal-os kombó-rendszerrel. Na persze ezen már felesleges elmélkedni, inkább lássuk hogyan fest a rideg valóság! Hogy néhány példával is szemléltessük a 10 karakterből álló harcosválaszték színvonalát, íme néhány közülük: CY-5 valószínűleg a lézeres szemű Cyclops és a Terminátor keresztezéséből jöhetett létre, a piros hajú Kabuki Jo-nak nyilván Ronald McDonald, a bohóc lehetett az apja, a Fekete Mágia papnője, Pagan pedig inkább egy szottyadt alfélú utcalányra emlékeztet mintsem egy szexi amazonra. A küzdelem Mortal-os hagyományoknak megfelelően zajlik, tehát jön-

AZ ISTENENEK HIÁBORÚJA



róla, akkor sem tudtuk volna a tényeket megszépíteni. A War Gods egy abszolúte gyenge próbálkozás arra, hogy a régi, 2D-s Mortal Kombat játékoknak egy 3D-s inkarnációt készítsenek. A Midway emberei pusztán "csak" a lényegről feledkeztek meg: hogy a 3D valóban 3D-t jelentsen, s ne csak egy látványeffektus maradjon. Egy ilyen játéknál nem a Mortal-t kell alapul venni, hanem mondjuk a Tekken 2-t. Az más

nek sorban a riválisok, majd a végén a két főellenség. A programozók "zsenialitására" jellemző, hogy a kihívóinkat pofáról kell felismernünk, ugyanis a játék közben csupán a "Press Start" felirat villog a nevük helyén. Az is érthetetlen, hogy az ellenfelek miért nem a saját pályájukon fogadnak minket, és a gép miatt véletlenül szerűen adja be a háttereket?

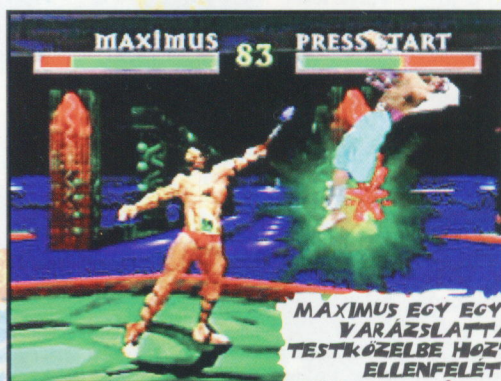
beri mozgásokról, inkább olyan érzésünk támadhat, mintha egy 2D-s játék mozdulatait konvertálták volna át 3D-be. A mozgások mesterkélték, ráadásul túl hirtelenek, minek következtében örült kapkodásnak hat az egész bunyó. Az oldalazó lépésre a készítőik külön büszkéek (mint a 3D-s környezet forradalmi vívmányára), ám a használatának nem sok értelme van, hiszen aki ebben a játékban hátrálásra gondol, az csak vesztes lehet. A győze-

lemhez a kulcs: az örült gombnyomkodás, azaz a kombók keresése. Bizony csak ez a módszer marad számunkra, ugyanis a kézikönyvből sok olyan ropant fontos információt tudhatunk meg, mint hogy honnan jöttek, s mit akarnak a különféle istenségek, ám arra vonatkozólag, hogy mely módon csálhatunk elő egy speciális mozdulatot vagy kombót már nem kapunk választ. Egyébként az ütések repertoárját (mint például a horog-ütés) és a kombó-rendszert elhelve az alkotók szemléletmódot a Mortal-t koppintották le, bár van egy kis Killer Instinct beütés is; gondolok itt arra, amikor egy menetben mindössze a pofozó-bábu eljátszása a szerepünk. A varázslatok szánalmasak: inkább csak mosolyt csálnak az arcunkra mintsem rémületet,

fényeffektusok pedig sehol, a tűz még csak nem is hasonlít tűzre. Egy ilyen témájú játékban a kivégzések sem hiányozhatnak; a Mortal rajongók legalább ezekben nem fognak csalódní – csak persze előbb rá kell jönniük a kombinációkra. A zenék olyanok mint a nagy átlag; leszámítva azt a pályát, ahol orgonaszó biztosítja az atmoszférát, nemigen használják ki a N64 hanggeneráló chipjét.

Sajnos az az igazság, hogy az N64 konverzió még az eredeti automatánál is gyengébb lett: az animációk "képkockait" lecsökkentették, a grafikán a textúrát leegyszerűsítették, melyek hatására mind a látvány, mind a játszhatóság jelentősen romlott – pedig hangsúlyozom: már az eredeti arcade gép sem volt egy kiemelkedő alkotás. Csak azt nem tudom, mi lehet ennek az oka? Ennyit bírna egy 64 bites konzol? Nem hiszem. Mindössze annyiról van szó, hogy nem szabad kipróbálás nélkül megvenni a War Gods-ot, szerintem jobb befektetés helyette a Mace: The Dark Age.

V.Z.



A dobozon dicsőített 3D-s környezet – egy-két pályát kivéve – alig pár díszletet jelent a háttérben. A küzdőtér amúgy meg kicsi, azt hiszem igazán berakhattak volna néhány oszlopot és más hasonló tereptárgyat, amelyek jobban kiemelhetők volna az akció térbeliségét. A harcosok animációja még viccnek is rossz, szó sincs motion captured em-



WAR GODS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
ZAVATOSSÁG
ZENESONNA

12 JÁTÉKOS

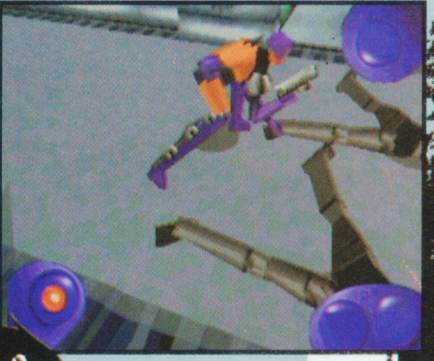
✓ CSAK AZ ELFAJZOTT MORTALRAJONGÓK TALÁLNAK BENNE POZITÍVUMOT

✗ KRITIKÁAN ALULI RÁNYTÁS KEZDETLEGES HELYSZÍNEK, DURVA ANIMÁCIÓK

50%

A Tomb Raider klónok egyelőre még nem árasztották el vészes mértékben a játékpiacon, de ez a helyzet valószínűleg a közeljövőben meg fog változni. Példa erre a most bemutatásra kerülő PAX CORPUS. Igaz, a játék stílusa valamelyest távolabb áll a TR-től, de azért néhány dologban kísérteties a hasonlóság. A PC-ban egy kedvező domborzati adottságokkal rendelkező csajszit kell irányítani (ez a hölgy azonban, köszönhetően a karakterek elég durva kidolgozottságának még csak meg sem közelíti Lara Croft-ot).

A történet szerint a Pax Corpus egy olyan gép, amellyel megpróbálták irányítani az emberi gondolatokat. A terv alapvetően jó szándékú volt egészen addig, amíg egy Kylana nevű hölgy (érdekes módon a játékban szinte csak nők a főszereplők) be nem kavart. Ő fegyverként akarja használni a Pax Corpus-t. A főszereplőnk arra vállalkozott, hogy megállítja Kylanát. Ehhez összesen öt küldetést kell sikeresen teljesíteni. A pályákon a feladatok igen egyszerűek, általában kulcsokat kell keresgélni, valamint meg kell találni a kijáratot. Mind-egyik küldetésben van valamilyen speciális feladat: például valakit meg kell találnunk, továbbá célpontokat is meg kell semmisíteni. A speciális feladatok általában változatosak, mindig más-más dologra kell végrehajtani. A bejárható terep sajnos nem túl nagy és az ellenfelek sem hemzsegnek a helyszíneken, ennek ellenére a program idegesítően sokat tölt. Menteni nem lehet, pályakódokat ad a gép, de csak a küldetések sikeres teljesítése után. A kódokat a PASSWORD-nél írhatjuk be. A START GAME-nél indíthatjuk a játékot. A



VIEW INTRODUCÉ-nél nézhetjük meg az aktuális küldetés filmjét.

Nem igazán tettett az irányítás, mivel bonyolult és körülményes. A legjobb, ha az OPTIONS-ben a CONTROLS menüben mindent áttanulmányozunk. Néhány fontos dolgot és kombinációt azért megemlítenék. Az R1-et nyomva tartva futni lehet, míg az R2+iránnyal oldalazni tudunk. Az L1-gyel saját szemszögre kapcsolhatunk, így jobban átvizsgálhatjuk a terepet. A L2-vel lehajolni lehet, ezzel kerülhetjük ki a felénk érkező lövedékeket. A Kör az ugrás, ha kétszer egymás után lenyomjuk dupla ugrást csinálhatunk (néhány helyre csak így juthatunk fel). Az X-szel ütni és rúgni tudunk. A



karakterek kidolgozottsága elég siralmas lett, a saját emberünk még elmegy, ám az ellenfelek bizony elég gyengén kivitelezettek. A játszhatósággal is akadtak gondok: néhány ellenfelet egyszerűen nem lehet megölni, hiába lövök bele akármennyit (persze az is lehet, hogy én vagyok béna). Nem voltam megelégedve a célzással sem, az ellenfeleket nehéz eltalálni, ráadásul amire a fegyverünket löállításba helyezzük, már rég megtámadtak minket. A grafika az átlagos kategóriába sorolható, összességében nem nagy szám. A zenék viszont egész jók lettek és hangok is elég kellemesre sikerültek. A Pax Corpus-t én a "nem túlzottan igényes" profi játékosoknak tudnám

NŐK... IDE NEM A PULT MÖGÖTT!



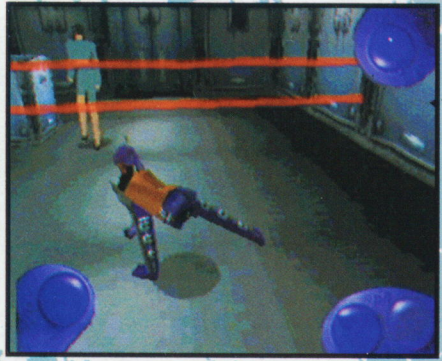
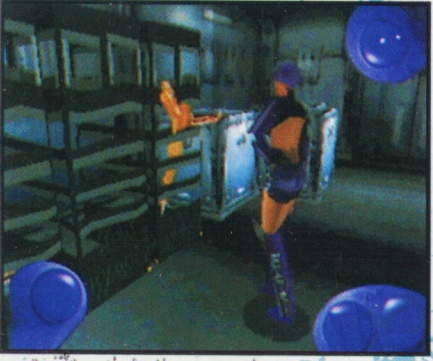
PAX CORPUS

SELECT-tel a nálunk lévő speciális fegyverek listáját nézhetjük meg, ha kiválasztottunk egyet a Háromszöggel tudjuk használni. Több fajta speciális fegyvert vehetünk fel, különböző plazmákat és lézereket is találhatunk. A sima pisztolyunkkal ellentétben ezekben a fegyverekben fogy a lösz, úgyhogy lehetőleg spóroljunk - már csak azért is, mert bizonyos falakat csak ezekkel a

fegyverekkel löhetünk keresztül. A pályákon találhatunk energia feltöltőket, ezeket a SELECT-tel vehetjük fel, és ha fogytán az energiánk ezzel is használhatjuk őket. A játékban a jobb alsó sarokban energiánkat, a jobb felsőben pedig a térképet láthatjuk. A térképen fehér pontok jelölik az ellenfeleink helyzetét. A bal alsó sarokban az éppen használatban lévő speciális fegyver látható.

ajánlani. Az én tetszésemet nem sikerült elnyernie, de ez lehet, hogy az én hibám. Az azonban tény, hogy PlayStation-re ebben a kategóriában találhatunk sokkal jobb játékokat is.

Veres Miké



A játék során többször tapasztaltam, hogy egyik pillanatban még követő nézetben volt a kamera a másik pillanatban pedig már - elég érthetetlenül - átváltott rögzített nézetre. Sokszor előfordul, hogy a gyors kamera mozgás miatt követhetetlenek lesznek az események. Mint említettem a

PAX CORPUS

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

1 JÁTEKOS

JÓPOFA TÖRTÉNET
X SOKAT TÖLT
KÖRÜLMÉNYES RÁNYÍTÁS

56%

Kicsit nevétséges, de a konzolos játékpiacon ugyanolyan irányba fejlődik, mint a "világ" úgy általánosságban (persze ezalatt nem a technikai szintet értem). Minden héten jön egy-két bárgyú autóverseny (hogy a fiúcskák kedvére tudjanak száguldozni), és néhány veredős baromság is (hogy a gyerekek minél több belet tudjanak mindenféle "cél" nélkül kiontani). A múltkor mondta nekem valaki, hogy ajánljak már neki egy jó logikai játékot – bajba voltam, mert ajánlani még csak-csak tudtam volna, de azt, hogy az a játék hol lelhető fel, arról fogalmam sincs. Kit érdekel manapság egy logikai anyag? Néhány idősebb, nosztalgizáló játékost? Pár unatkozó apukát vagy

font vannak. A kilőtt golyók összetapadnak azokkal a gömbökkel, amelyekhez először hozzérnek. A golyókat az oldalfalról pattintva, mandinerből is eljuttathatjuk a kívánt helyre. Ha három, vagy ennél több megegyező színű golyó tapad össze, egyszerűen szét-pukkannak. Ha a go-

zünk felülről bontani őket, így néha egy lövéssel látványos aprítást végezhetünk.

Vannak azonkívül speciális golyók is. Akadnak olyanok – ezek kék színű villámot(?) rejtnek – amelyeket ha meglövünk, olyan színűvé válnak, mint amit odalőttünk.

Vannak olyan fagolyók, amelyeket csak speciális módon tudunk

képes elszórakoztatni a játékos, ami szerintem a legfontosabb szempont egy játéknál.

Kezdjük az OPTIONS résszel. Itt mindenki kedve szerint alakíthatja az irányítást, a nehézségi szintet és elintézheti az állásmentés/betöltés procedúráját.

Az ARCADE menüpont a játéktérmi programot rejt, három formában. Az első a PUZZLE, itt lehetőségünk van a gyakorlásra (PRACTICE), és normál vagy nehéztett (VER 2.5) játékra. A VER 2.5 mód elég érdekes, mert itt teljes szélességű játéktérben golyózhathatunk. Ha a PLAYER VS COMPUTER opciót választjuk, egy gép által irányított ellenféllel küzdünk (az nyer, aki tovább bírja). Végül mehetünk ketten egymás ellen is, a PLAYER VS PLAYER-t választva.

A CHALLENGE pontban egyedül játszunk, ha jól emlékszem 5x5 pályán kell speciális szabályok szerint végigjuttatni. A gép végül pontozza a teljesítményünket a teljesített pályák, stílusunk és pontszámunk alapján.

A WIN CONTEST-nél ellenfelet is kell választanunk, és egymást "etetve" (golyócsoportokat átadva) kell kicsikarnunk a győzelmet.

Végül érdekes stílus a COLLECTION, ahol egy csomó egyszemélyes pályát találunk, melyeket nálunk sajnos ismeretlen emberek terveztek. Ezeknek a pályáknak az az érdekességük, hogy megoldásuk legtöbbször valamilyen trükkös lövésen alapul, gyakran két pontos találattal lebonthatjuk az egész szintet.

A játék grafikája nagyon aranyos, tetszetős, persze csak ehhez a stílushoz képest. A zenék elég "tingli-tangli" stílusúak, de hát ez illik a kis Manga figurákhoz. Maga a játékmenet viszont óriási, nagyon színes és izgalmas, minden szintű játékosnak tartalmaz megfelelő kihívást. Aki logikai játékra vágyik, annak ideális választás.

BUST-A-MOVE 3DX



dunk lebontani, és van még egy pár érdekesség, de egyik sem olyan ördögös, hogy ne lehetne rájönni.

A játék kezelése pofonegyszerű: a jobb/bal irányokkal állítjuk az ágyú csövét, a gombokkal pedig löni tudunk. Az R1/L1 billentyűkkel finomítani tudunk a lövésirányon. A Bust-A-Move 3DX érdekességét az alapötleten kívül az adja, hogy négy féle játékstílus

közül választhatunk, melyekben további variációs lehetőségek vannak (nem beszélve a nehézségi fokozatokról). Ezért nagyon-nagyon sokáig

anyukát, akik ámulva nézik a Tekken kombókat? Téged érdekel? Akkor ismerkedj meg a játéktérmi gépeiről ismert Taito legújabb, csodás játékával, a BUST-A-MOVE 3DX-szel!

A Bust-a-Move sorozat első darabja már évekkal ezelőtt kijött, ám nem tartozott azok közé a játéktérmi gépek közé, amelyek előtt tömegek tolongtak (ez a terembe járó fiatalok intelligenciahányadosát ismerve nem is csoda, Tisztelet a kivételnek). Talán éppen ezért akadt meg rajta a szemem, kipróbáltam, párszáz forintom bánta, de legalább jól szórakoztam. Most azonban végre otthon is hódolhatok "golyóeltüntető" szenvedélyemnek... Szóval adott egy játéktér, olyan Tetris-mintájú. Felül valamilyen ötlet szerint színes gömbök vannak elhelyezve. Alul van egy ágyú, amit az általunk kiválasztott jópofa kis Manga szereplő kezel. Ez az ágyú ugyanolyan gömböket lő ki, mint amilyenek

lyóhal-maz eléri a képernyő alját, vesztettünk. Az a feladatunk, hogy a képernyőn látható összes golyót eltüntessük. Egyszerű, nem?

Most jöjjön a neheze. A golyóknak súlya is van, ezért egy idő után a sok összeragadt gömb bere-meg, és az egész cucc egy szinttel lejjebb esik. Így is elveszthetjük a játékot. De van a golyószliknak egy jó tulajdonsága is: ha szét-pukkasztunk egy sort, akkor minden olyan további golyó is eltűnik, melyeket az előbbieket "tartottak" – tehát igrkeze-



BUST-A-MOVE 3DX

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA

12 JÁTÉKOS

✓ MINT A LEGTÖBB LOGIKAI JÁTÉK, EZ IS NAGYON SZÓRAKOZTATÓ

× NEM EGY FELTÚNÓ ANYAG

71%

STEEL REIGN

KONZERV DOBOZ

Akik szeretik a PlayStation-ös realisztikus háborús játékokat, azok nincsenek igazán elkényeztetve. Alig van olyan program, amely ilyen stílusban íródott volna. De itt a STEEL REIGN, amely egy harci játék, méghozzá egy tank-szimulátor.

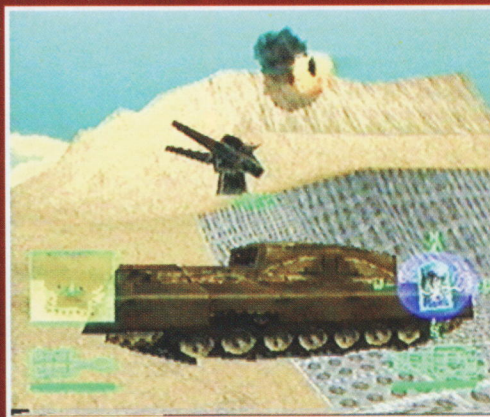
Bár nem is igazán szimulátor, inkább az akción van a hangsúly, mint a szimuláción. A Steel Reign-ben különleges tankokat találunk, ugyanis nem napjainkban ismert "márkák" választhatók, hanem prototípusok. Ezek a járgányok négy dologban különböznek egymástól. A legfontosabb és leglényegesebb a pajzs nagysága (SHIELD), és a páncélat

vastagsága (ARMOR). A harmadik lényeges dolog a sebesség (SPEED), valamint nagyon fontos, hogy az adott tank mennyi löszert visz magával (SHELLS). A játéknak kétféleképpen kezdhetünk neki: ha egyedül megyünk, akkor kezdetben három tank közül választhatunk. Feladatunk ilyenkor természetesen az lesz, hogy előre megadott küldetéseket teljesítsünk. Küldetéseink általában ellenséges célpontok elpusztításából tevődnek össze. Hogy mi az aktuális feladat, azt kezdés előtt (töltés alatt) elolvashatjuk, illetve meghallgatjuk. A sikeres missziók után kisebb átvezető filmeket nézhetünk végig. A feladatok elég változatosak, és minden pályán van valami jópofa dolog: például kilőhetjük a fákat vagy széttaposhatjuk az izgága embereket. A játékot játszhatjuk ketten is, ilyenkor "bomlik" a képernyő és eldönthetjük, hogy miként osztjuk fel a nézetet (javaslom a szokásos vízszintes elválasztást), ezt amúgy a PAUSE menüben tehetjük meg. A két játékos mód különleges lett, mivel itt nemcsak a három alap tankot választhatjuk ki, hanem azokat is, amelyekkel a küldetés módban ellenfelként találkozhatunk (nekem az erősebb páncélatú fajták jöttek be). Érdekeség,



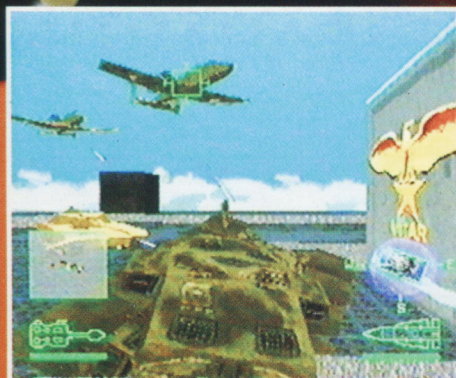
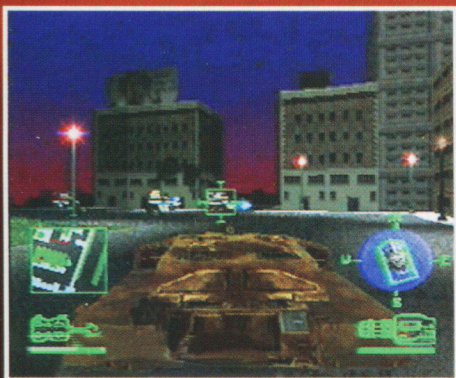
hogy itt az összes pálya is választható. A helyszínekről nem hiányozhatnak a különböző extrák sem. Ezek lehetnek sima energia feltöltők, a fegyverekhez lösz, de találhatunk speciális fegyvereket is. Közülük a legérdekesebb a GUIDED nevű rakéta, mivel ha ezt kilőjük, a kameranézetet a rakétára vált és irányíthatjuk azt. Fegyverarzenálunk amúgy elég nagy: a sima gépágyútól (ez az alap fegyver, ebből a lö-

szer se fogy el) kezdve a különböző rakétákon és lövedékeken át egészen a lézerig, illetve az elektromos villámig terjedhet. Az irányítás kissé bonyolult – eltart egy darabig míg megszokja az ember. Közlekedni az iránygombokkal lehet, az X-szel és a Körrel pedig tüzelni. Fegyvert váltani a Négyzettel és a Háromszöggel tudunk. A Négyzet az X-hez, a háromszög a Körhöz tartozik, magyarul a Négyzettel az X-re, a Háromszöggel pedig a Körre választhatunk fegyvert. Az L1-R1 gombokkal az ágyútornyot tudjuk forgatni, amely rendkívül fontos lehet. Nézetet váltani a SELECT-tel tudunk. A képernyőn jobboldalt a paj-



hangok is a helyükön vannak. Végül jön néhány tipp: ha valamilyen ellenséges épület elpusztítása a feladat, először járjuk körbe az objektumot és szépen tisztítsuk meg a körülötte rajzó ellenfelektől. Ha esetleg aknamezőre tévednénk azonnal meneküljünk el, mivel annak az esélye, hogy elve átkelünk rajta, egyenlő a nullával. Igyekezünk minden ellenfelet elpusztítani, senki se zavarjon minket a nyugodt haladásban. Ha folyókon kell átkelni, igyekezzünk valami hidat vagy sekélyebb vizet keresni, mivel ha csak úgy behajtunk a vízbe pillanatuk alatt elsüllyedünk. A játékról pozitív véleménnyel voltam, szerintem egész jó lett, még a játszhatóság is el lett találva, ami nálam a legfontosabb szempont. Szóval, ha szeretik a tankos-lövöldözős anyagokat, ezt a játékot feltétlenül szerezzék be.

Veres Miki



STEEL REIGN

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

12 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ
ANALÓG JOYSTICK

✓ VÁLTOZATOS, KÉTJÁTEKOS ÜZEMMÓD
X A GRAFIKÁN
PROMITTHATTTAK VOLNA

78%

576 KONZOL

Manapság teljesen örült az időjárás, midén a tél is valójában tavasszal köszönt be hozzánk, hát talán ehhez alkalmazkodott a MIC-ROIDS is, amikor ez év elején a piacra dobta EXTREME SNOWBREAK című új játékát. Arra még gondolni sem merek, hogy fordítva függenek össze a dolgok, azaz azért jön a tél most márciusban, hogy miután kipróbálta valaki ezt a remek kis programot, még a valóságban is legyen lehetősége a sielés vagy a Snowboardozás örömeinek szentelni egy kis szabadidőt. Az bizonyos, aki egyszer belekóstol, azt nehéz lesz róla lebeszélni, amíg valamelyik csúszós lejtőn

SNOW EXTREME BREAK



utat. Lehetőségünk van külső és "belső" nézetre váltani. Az utóbbit választva a versenyző szemszögéből láthatjuk a pályát, ami roppant látványos, már-már élethű, ámde nehéz megérezni a méreteket, hogy hol férünk el például két fa között. A pályák grafikája szép, a horizonton túl a háttérben valódi tájképek növelik a hatást, de a versenyzők és a tereptárgyak megjelenítése is klasszul sikerült, még a 3D játékoknál általában előforduló grafikai hibák sem jellemzőek az anyagra. A zene a témához illően lendületes, kicsit rockos, kicsit technós. Bár nem nagy program, mégis ajánlom mindenkinek, akinek nincs módjában hó-

mutatója ellen küzdünk (TIME RACE GHOST ON/OFF). Ez egy jó dolog, mert így van viszonyítási alapunk, hogy kell-e sielnünk, vagy még annál is jobban kell. Állíthatunk a zene és a hangeffektek erősségén, választhatunk négyféle controller beállítás közül, beírhatjuk a nevünket, megnézhetjük az eredményeinket, hogy hol is helyezkedünk el a ranglistán, (RECORDS) valamint ki menthetjük, illetve természetesen betölthetjük mindezeket az adatokat, beállításokat a memória kártyáról. Az egész mindössze egy blokkot foglal el rajta. Ha rögtön játszani akarunk és nem a beállításokkal bibelődni, arra is van lehetőség, bár választanunk akkor is szükséges: hol, melyik versenyzővel és mit akarunk. A sorrend ugyan pont fordítva van, először el kell döntenünk milyen stílust választunk. ARCADE módban a gép ellen játszhatunk bajnokságot (CHAMPIONS-HIP), amikor is szépen sorban az összes pályán végigküzdjük magunkat, vagy gyakorolhatunk is minden pályát külön kiválasztva

(PRACTICE). A TIME RACE értelemszerűen a stopper elleni küzdelmet jelenti, a TIME TRIAL szinte ugyanezt, azzal a különbséggel cífrázva, hogy a pályák szakaszokra vannak osztva és ezeket kell időre teljesíteni, hasonlóan az autóversenyeknél szokásos megoldáshoz. Versenyezhetünk egymás ellen is, bár meglehetősen szokatlan a megoldás. Ugyanis nem egyszerre, kettéosztott képernyőn, hanem egymás után indítja a két lehetséges játékost, sőt lehetőség van arra is, hogy a gyengébbnek néhány másodperces előnyt adjunk (DE-LAYED START). Itt is szerephez jut az előbbieken már említett "szellemkép", a második versenyző így viszonyíthatja helyzetét az elsőhöz képest. Ez a megoldás azoknak üdvös különösen, akiknek nincs két irányítójuk, viszont szeretnének ketten is játszani. Összesen négyféle figurával (két sielős, két snowboardos), próbálhatunk győzelemre jutni, négy különböző nehézségű pályán. Szakadékok, ugratók, fák és egyéb tereptárgyak nehezítik a győzelemhez vezető, olykor roppant kanyargós, néha még oldalszéllal is nehezített

borította lejtőkre utazni, vagy csak egyszerűen fagyoskodás, no meg kéz és lábtörés nélkül akarja élvezni a tél örömeit.

Gabor a poo



valójában meg nem kóstolja a havat. A látványos, temperamentumos intro után a menübe jutunk, ahol az OPTIONS-t választva lehetőségünk van a szokásos beállítások elvégzésére. Megadhatjuk a nehézségi fokot és azt, hogy a másik (előző) versenyző "szellemképe" ott legyen-e a pályán, miközben mi a stopper kíméletlen

SNOW EXTREME BREAK

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ A SZOKÁSOSNÁL TÖBB PÁLYA VAN
× NEHEZ IRÁNYÍTANI

65%

Miután labdarúgóink a nigériai válogatott után spanyol csapatot is elbúcsúztatták, a döntőben az olaszokkal kellett megvívniuk. Hosszas csata folyt a világbajnoki cím megszerzéséért, de még a hosszabbítás sem hozott eredményt, így végül sort kellett keríteni a tizenegyesek rúgására. Sáfár azonban szerencsére hozta a csúcs formáját: két tizenegyeset is megfogott, s ezzel fellette az i-re a pontot... Bizony mennyivel jobb lenne, ha az MLSZ vezetőségének a vitái és a 0:0-ás végeredményű hazai meccsek helyett végre ilyen híreket hallhatnánk a magyar labdarúgásról. Almodik a nyomor – mondhatnánk, ám álmainkat most valóra válthatjuk! Mindössze csak egy N64-esre és hozzá egy FIFA 98 kazettára van szükségünk.

A világ különböző pontjain 16 szobadéri stadion várja a csapatokat, melyekben nappal és sötétedés után egyaránt rendeznek meccseket, sőt még az is előfordul, hogy elered a hó vagy az eső. (Igaz, a csapadék effektusa nem túl meggyőző.) A korábbi FIFA játékokhoz hasonlóan, most is van teremfoci is. A lelátókon mindig teltház van, a dudálások és a füttykoncertek elmaradhatatlan részei tehát az atmoszférának. Ahogy a TV-közvetítésekben, a játékban is többféle nézetből szemlélhetjük az eseményeket, s ugyanúgy hívatások riporter kommentálja a látottakat. (Noha kommentátorunk néha fáziskésésben van.) Az irányítás elképesztően könnyen elsajátítható és egyszerű, de ennek ellenére mégis szinte bármilyen bonyo-

luj felsorolni mindet. A bonyolultabb mozdulatokban egyébként nincs semmi ördögösség: csupán lenyomva kell tartani vagy duplán kell leütni egy-egy gombot. Ha gyakorlást indítunk (Training), bárki egykettőre rájöhét az irányítás összes trükkjére. A játékban a világ összes válogatottja szerepel, valamint tizenegy nemzeti bajnokság valamennyi klubcsapata. A valós csapatokon belül persze valós nevek találhatók, a valósághoz igazodó (jó vagy rossz) képességekkel. Játshatunk ba-

meccset. Indíthatunk tizenegyes-rúgó versenyt is a Penalty Shootout-ot választva, végül a Customize Squad-dal pedig átrendezhetjük a csapatok összetételét, vagy változtathatunk a játékosok fizimiskáján. A világbajnokság abszolúte valószínűen működik, tehát le kell

A KRUGÁSNÁL EGY KIS IDŐHÚZÁS IS SZÓBA JÖHET



HA JÓL SEJTEM, EZ A KAPUS MÁR CSAK ÁRNYEKRA FOG VETŐDNI

EDDIG A LEGSZEBB!

FIFA 98

A N64 tulajdonosok számára igazság szerint nem ez az első FIFA program, ám a tavaly megjelent FIFA 64-et én nem igazán tartom számon. Valószínűleg a programozók akkor még nem tudták, mit is kezdjenek az új hardverrel, a pixeleket például si-

lult taktikai fogást véghez tudunk vinni. (Nyilván az alkotók tanulmányozták az ISS64-et.) Nagyon hasznos segítség, hogy a program az aktuális játékoson kívül azt is külön



EGY OKOS PASSZ, ÉS EMBERÜNK MÁR IS A TRENHATÓSÁN BELÜL VAN A LABDÁVAL



AZ EGYIK SZABÁLYT: LANKODÓ JÁTEKOS IDŐ ELŐTT MEHET ZUHANYOZNI

került annyira eltűntetniük, hogy még a kontúrok is elmosódtak. A mostani '98-as kiadással viszont szerencsére már más a helyzet: a pályák és a játékosok kidolgozása egyaránt szemet gyönyörködtető. A figurák mozgása és viselkedése már annyira emberi, hogy még az érzelmeiket is tükrözik: a gólok után mindig másképp járnak örömtáncot, sárgalap begyűjtése esetén mérgelődnek, sőt fenyegetően hadonásznak, ha meg öngólt rúgnak, a fejüket fogják.

az irányítást nem adjuk át, majd kicszelezzük a védelmet kérhetjük vissza a (a passzolás gombjával) a labdát. Persze mindezen kívül még jó néhány csel bevethető (már csak azért is, mert az eddig leírtak csupán arra az esetre vonatkoztak, ha nálunk van a labda), ám mivel elég sok van belőlük, itt most nem tud-

is külön jelzi, hogy kinek passzolhatunk (még ha az illető a képernyőn kívül is van), s így nem kell csak találmásra elküldeni a labdát. A B-vel tudunk löni, az A-val

passzolhatunk, a bal C-vel futtatunk, az alsó C-vel pedig megemelhetjük a labdát. Ha látjuk, hogy becsúszik valaki, a jobb C-vel átgoroghatjuk, ha pedig ezt kétszer nyomjuk le, esést szimulálhatunk. Aztán van mód kényszerítőzésre is: a felső C-vel úgy passzolhatunk, hogy



EGY LÁTVÁNYOS RÁKÖZELÍTÉS A KÖZÉP-KEZDÉSRE ÉS MÁR INDUL IS A MECCS

játsszanunk a selejtezőket és az elődöntőket egyaránt. Kivételt képez az az eset, ha egyszer ezen már túlestünk és kimentettük az állást, ez esetben ugyanis szabadon választhatunk, melyik lépéstől akarjuk a bajnokságot elkezdni.

A FIFA 98 tehát nagyon jól játszható anyag, a nehézség beállításával (Pause Menü – Controller Options – Difficulty Level) a kezdők és haladók számára is egyaránt érdekes kihívás. Minden fejlődése ellenére azonban a FIFA 98 még mindig nem érte utol az ISS64-et – a labda például (a szégyenletes elődhoz hasonlóan) továbbra is kissé darabosan mozog, átrepül a fél pályán, majd csak alig pattan fel. Ugyan a mostani kiadás nagyságrendileg jobb lett mint az elődje, de azért még mindig van rajta min javítani. V.Z.

FIFA 98

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESZÓNA

- 14 JÁTEKOS MENTÉS KEZARÓLAG MEMORY PARK-BA
- ✓ KIFINOMULT RÁNYÍTÁS, FELJAVÍTOTT GRAFIKA
- × KISIT LEHETNÉNEK SIMÁBBÁK A MOZGÁSOK

84%

Sosem gondoltam volna, hogy egy flipper-szimulátor ennyire tetszhet nekem, ugyanis mindig úgy vélttem ez is, hasonlóan a többi szimulátorhoz, soha nem adhatja vissza a valóság élményét. (Lásd Martin véleményét az autóverseny-szimulátorokról, vagy a legtöbb pilóta hátrózott ellenérzését a repülés-szimulátorokkal szemben az igazi repülés javára.) Nos, legalább is módosítanom kell a véleményemen, mert az Empire PRO PINBALL sorozatának legújabb tagja a **TIMESHOCK!** majdnem teljes játéktérmi hangulatot nyújt a felhasználójának. Bár a sorozatnak ez még csak a második tagja, kíváncsian várom a következőt, hiszen nagyon jól indítottak. Habár négyféle nézet közül választhatunk,

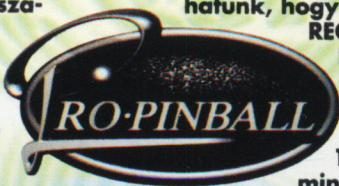
mindegyik többé-kevésbé megfelel annak a perspektívának ahogyan a valóságban láthatjuk a flippert. A hangok Dolby Surround rendszerben kápráztatnak el bennünket, mert az valóban óriási, amikor hallhatjuk, ahogyan a golyó nekikoccan a pályát borító üvegnek, vagy ahogy a különböző mechanikus zörejek hallatszanak. A golyó gördülésének csaknem teljesen valódi hatása van, nem beszélve a zenéről, mert az is hozza a szintet, amit elvárhatunk tőle. A többi képernyőre táltal flipperral szemben a golyó mozgása itt teljesen megfelel a valóságosnak, a gravitáció abban az irányban hat rá, amelyikben kell, tehát nem "esik le" a képernyő tetejéről, hanem gurul az asztalon és csak annak lejtése, no meg a pályán lévő számlálók(?) befolyásolják mozgását. Az asztal lök-

dösését is profi módon oldották meg, a controller L1,L2,R1,R2 gombjaival szinte minden irányból taszithatunk a gépen, és még arra is van lehetőségünk, hogy a tiltás előtti figyelmeztetések számát mi határozhassuk meg. (És még így is elfogunk róla feledkezni!) A főmenüben lehetőségünk van a nyelvet, a nézetet, a mentést, a zene és az effektusok hangerejét, és más

hogymindent felsoroljak). Játshatunk négyen egymás ellen és még controller sem kell több mint egy. Ha túl vagyunk a játék indításán és előttünk van az asztal, választhatunk, hogy **NOVICE**, vagy

REGULAR módban kívánunk játszani. A kezdő (**NOVICE**) módban működésben van 120 másodpercig minden golyónál egy úgynevezett **BALL SAVER**, aminek köszönhetően az elvesztett golyót azonnal

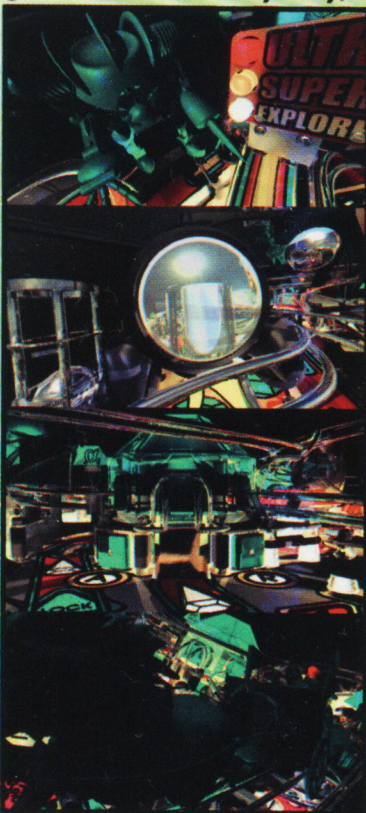
is) nem mondhatják magukat a flipperek mágusának, viszont szeretőnek jól szórakozni. Nekik taláhhattak ki azt a lehetőséget, hogy a **SELECT** gombot lenyomva, az **OPERATORS MENU**-be jutunk, ahol annyi beállításra van lehetőségünk, hogy jó néhányról nem sikerült kitálatnom mire való. Többek között itt állíthatjuk be az egy játékhoz adott golyók számát, a **BALL SAVER** működését, lejjebb vihetjük a **HIGH SCORE** alsó határát, a lökdösésért járó tiltás előtti figyelmeztetések számát, és tényleg sok mindent, amit legjobb önmagunknak kipróbálni, így teljesen saját képünkre formázhatjuk a játékot. (Én is tanulmányoztam ezt a menürendszert, és most már



VÉGRE EGY ÉLETHŰ FLIPPER!

timeshock

egyebeket beállítani, valamint a pálya kinagyított részleteit megnézni a **SLIDESHOW**-ban (és még más dolgokra is, de nincs annyi hely,

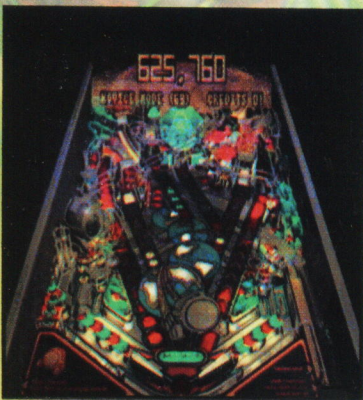


vissza- kapjuk, semmi teendőnk nincs csak folytatni a játékot. Ha többet játszunk, kétféle választásunk is van; **TOURNAMENT** módban teljesen egymás ellen küzdünk, míg **CHALLENGE** módban a gép megosztja közöttünk a már felderített részeket, így hamarabb teljesíthetjük a különféle pályákat. Ugyanis jó helyre löve a golyót, a felső képernyőn a kerettörténethez kapcsolódó videó bejátszások futnak, amit azzal befolyásolhatunk, ha megfelelő lyukba lövük a golyót, illetve van olyan is, amikor teljesen csak a videó pályán kell játszalnunk. Ekkor a flipper karjainak mozgásával irányíthatjuk figuránkat, hogy minél többet gyűjtsön össze a bónuszokból és elkerülje az aknákat.

A kerettörténet szerint egy időtörést idéző hullám tart a történelem hajnala felé és közel jár már a mi időnkhez. Ezt megállítani csak akkor tudjuk, ha visszautazunk az idő kezdetéhez, és a jövőből összegyűjtjük a szükséges kristályokat, hogy megalkothassunk egy szerkezetet ami szabályozhatja ezt a hullámot és megmentheti a világunkat. Nos izelítőnek legyen ebből elég ennyi, mindenki próbáljon annyit megmenteni a világából, amit csak tud. Elsőre kissé nehéznek tűnhet a játék, de a készítő gondoskodtak azokról is, akik (mint jómagam

legalább tudom, hogy azoknak a patkány játéktermeseknek milyen lehetőségeik vannak az igaz asztalok beállításánál. Nem csoda, ha néha - valódi flipperezés közben - az az érzésünk támad, hogy "csal" a gép. Még jó, mert ha a tulaj úgy akarja - és úgy állítja be a masinát - akkor a bűdös életben sem lehet elérni a szabadjáték ponthatárát! Ha ezt előbb tudom, egy Forintot sem dobtam volna bel Kíváncsi vagyok, hogy vajon a "golyóleszívó" mágnes is be tudják kapcsolni az igazi gépeken? Martin) Nem gondoltam volna, hogy egy flipper játékról ezt fogom mondani, de nem egy alkalomra szóló unaloműző, hanem hosszú távon jó szórakozás. Aki csak egy kicsit is szereti a flippereket, semmiféleképpen ne hagyja ki!

Gabor a poo



ÍME AZ ASZTAL A DIGITÁLIS KÉPZÉVEL

EZEK A NAGYFELBONTÁSÚ KÉPEK AZ ASZTAL KÜLÖNBÖZŐ RÉSZEIT MUTATJAK

TIMESHOCK!

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

- 1 JÁTÉKOS
- 1 MEMÓRIABLOKK
- ✓ TELJESEN ÉLETHŰ SZIMULÁCIÓ
- × SAJNOS CSAK EGY ASZTAL VAN

78%

A Saturn és a PlayStation után Duke Nukem bevette a következő generációs konzolok autolsó bástyáját is, a Nintendo 64-et. Az izmoltól dagadó, dalias szőke herceg, aki fehér ló helyett inkább jetpack-en közlekedik, elsőként – talán közismert – a PC-seket örvendeztette meg, s a konzolosoknak jó két évet kellett rá várniuk. A Duke Nukem 3D az "ember-szimulátorok" terén (ahol emberünk saját szemszögéből lövöldözhetünk) már a saját idejében sem számított technikailag újdonságnak, ám hogy mégis túllépett az egyszerű "Doom-klón" kategórián, az a briliáns játémenetének volt köszönhető. Az cselekmény félkomoly stílusával (ahogy például az elsőgépcsomagok felvétele mellett Duke attól is jobban lesz, ha könnyít magán a mellékhelyiségben) egészen új oldalról közelítette meg a hagyományos "gyilkolászat": humort vegyítettek a kőkemény akcióba. Duke megjegyzéseivel és beszélőaival (amiket úgy hébe-hóba megereszt) sokkal személyesebbé válik az élmény, nem csupán egy Doom katonát irányítunk, hanem mi vagyunk maga Duke Nukem, az egy-személyes hadsereg. Felveszünk egy jó kis fegyvert, mire Duke flegmán odaveti a gonosz idegeneknek: "Gyertek csak, kapatok belőle!" A terep kialakításánál pedig nem arra törekedtek, hogy minél bonyolultabb labirintusokon kelljen a játékosnak átverekednie magát, hanem Duke-ot egyszerű, hétköznapi helyszínekre helyezték. Bemehet például egy moziba, annak a gépházába, de még a vizesblokkjába is. Aztán nagy slyt fektettek arra is, hogy ezen a realisztikus terepen minden valósághason: mindent szét lehet löni (még a falon is ott maradnak a golyónyomok), sok tárgyat pedig akár használhatunk is – a klubban ha

kedvünk szottyan rá még biliárdozhatunk is.

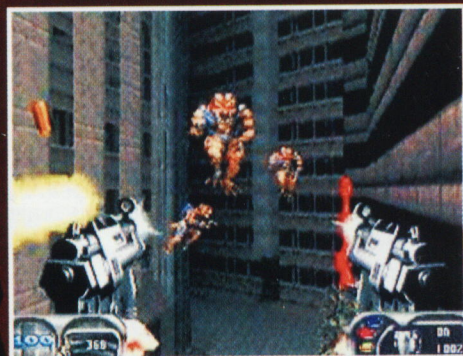
Duke Nukem egy elég elfoglalt manusa, a foglalkozását tekintve szuperhős. Legfontosabb teendői közé a Föld megóvása tartozik, a bolygókat ugyanis idegen hordák fenyegetik. A Duke Nukem 64 kezeltájának behelyezése után (ha egy játékos módot indítunk) Duke egy háztetőn landol, és roppant dühös a tropára ment gépe miatt: betárazza a gyorstűzelő fegyvert és már indul is elégtételt venni.

Ettől a ponttól mi vesszük át Duke irányítását. Bár alapjába véve a hagyományos módon, azaz különböző színű kulcsok keresésével fog eltelni a játékidő, azért számtalan a fent említetthez hasonló dolgot kell megoldanunk, hogy megtaláljuk a pályák kijáratát. Három jókora helyszín vár ránk, a végükénél természetesen egy-egy veszedelmes lőszórnyel. (Sajnos N64-en nem választhatunk az epizódok közül, mindenképp a legelején kell kezdenünk.) Az össze-



26 szint városi utcákon, egy úrbázison, az idegenek rejtkehelyén játszódik. A Turok féle irányítás a Duke-ban is remekül működik: alapbeállításnál az analóg irányítóval nézelődhetünk, és a kameragombokkal mászkálhatunk. A program több játékos üzemmódot is tartalmaz, amit valaha készítették: egyrészt kooperálva, egymást segítve írhatjuk a szörnyeket, másrészt játszhatunk deathmatch meneteket (maximum négyen). A deathmatch játékokhoz szabadon választhatunk az egy játékos mód pályái közül, továbbá van még három pálya (például egy kalózhajó), ami kifejezetten ehhez az üzemmódnak készült. Fantasztikus ötlet, hogy egyedül is lehet deathmatch játékokat játszani. Maximum három ellenfelet állíthatunk be, s ugyanúgy ahogy az idegeneknek, "Duke-társainknak" is beállíthatjuk a keménységüket. A 9-10 fajta felvehető fegyver külsőre ugyan eléggé különbözik a PC verzióban látott eszközöktől, ám a hatásukat tekintve megegyeznek: van tehát shotgun, rakétavető, plazmafegyver és különböző bombák. Géppuska ugyan nincs, ám van helyette dupla géppisztoly. Ujdonság, hogy a kicsinyítő fegyverrel (piros kristályt rakva bele) nagyítani is lehet, a shotgunba pedig robbanó lőszer is

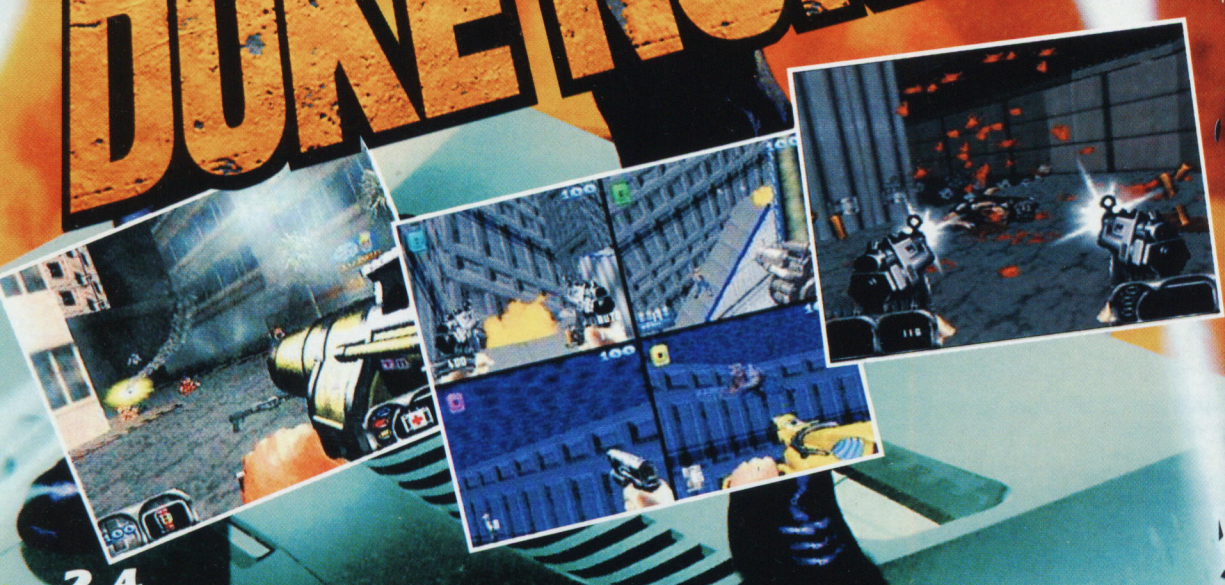
található. Természetesen a tárgyakat sem hagyhat ki, közülük a legfontosabb ugyebár a jetpack – rengeteg titkos hely fedezhető fel vele. A külsint tekintve a Duke Nukem 64 alig különbözik a 32 bites változatoktól, hiszen ugyanúgy 2D-s sprite-ok az ellenfelek, a fegyverek is csak rajzoltak, s látványeffektusokból is alig van több – szóval nem egy 64 bites színvonal. Igaz, hogy az utcák életszerűbbek, több a tereptárgy és a robbanások 3D-sek, de ugyanakkor a torkolattűzek fénye mondjuk Saturnon szebben kidolgozott. Aztán az is elég szánalmas, hogy egy 64 bites géppel nem csinálták meg a "real time" tükröket, helyette inkább már alapon ki van törve mindegyik. A leg-többben azonban mégis talán azt fogják kifogásolni, hogy az N64 verzióból mindent kihajítottak, ami károsan befolyásolhatja a feltörekvő ifúság erkölcsi tisztaságát. Nincsenek csúnya szavak, nincsenek fedetlen keblű táncosnők, és az idegenek által bebábozott nőket sem csak a halállal lehet megszabadítani, hanem egyszerűen le kell nyomni a "nyitni" gombot és mindenki happy. Érthetetlen, hogy a Nintendo munkatársai szerint patakokban



folylhat a vér, ám egy kis meztelenség már rögtön erkölcsi fertőt jelent. A pályákat ennek megfelelően egy kicsit átalakították: a peepshow helyén fegyverbolt nyílt, a sztriptízbárt keresve pedig csak egy parkolóba lyukadunk ki. Ez a kis szépséghiba azonban ne kedvetlenül el senkit: bár az egyik fűszer hiányzik, azért a végeredmény még így is nagyon izletes. Már csak a zseniális több játékos mód miatt is érdemes ezt a játékot megvenni.

V.Z.

EZ AZTÁN VALAMI! DUKE NUKEM



DUKE NUKEM 64

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONNA

14 JÁTÉKOS
MENTÉS, KÉZÁRÉLAG
MEMORY PAK-RE

✓ TÖKÉLETES TÖBB JÁTÉKOS MÓD
HANGULATOS PÁLYÁK
× ÁTLAGOS GRAFIKAI KIVITTELEZÉS

81%

76 KONZOL

Elég gyanús dolgok forogtak a fejemben, amikor sandán rápillantottam a kis fekete gyöngyszemre, a játék képeire, és a sajtóanyagra. Hmmm. Maga a papíros mindenféle égi csodákat zengett arról, hogy végre 100%-os mozgásszabadságban lépkedhetsz, rengeteg fegyver, meg hogy ez napjaink Doom-ja – a BRAHMA FORCE. No hát, ha ez így van, akkor jó játékot fogtam ki, gondoltam, miközben a képek felé fordítottam a fejemet. Elborzadtam a látványtól, mert egy kicsit sötét, hol sivár, hol összevissza képeket véltem felfedezni. Bátorságom nem ismervén hátrált, úgy döntöttem, mégiscsak berakom ezt a CD-t a PlayStation-ömbe.

A történet szerint 2197-et írunk, amikor is az olyan öskövéletek, mint a tankok vagy a kamionok már rég csak a képzeletben élnek, amikor is robotok az urak minden felé (persze emberi irányítás alatt), s nem ritka az idegen civilizáció jelenléte sem. Nos, hős csapatunk éppen egy ismeretlen bolygóra fúródott hajótestre bukkan, ám felderítés közben mindenki odavész, csak érdekes módon mi maradunk életben, ott az ismeretlenben. Ám a pánik csak félig jogos, mert közben szabadon kommunikálhatunk bárkivel az űrbéli bázisról.

A játék tulajdonképpen egy igen jól kivitelezett Mechwarrior klón, bár egy kicsit átdolgozva. Itt is egy úgynevezett lépegetővel (itt BRAH-

ma lehet állítani. Például a kezelést is (de a memóriakártyás műveletek is elintézhetőek). Maga a program elég felhasználóbarátira sikerült, ugyanis szeretem azt, ha az embert elkényeztetik mindenféle csip-csup videóval. Félreértés ne essék, az sem jó, ha az játék átcsik a ló túloldalára, lásd mondjuk a Wing Commander-eket, de itt most tökéle-

szegletében. Tulajdonképpen innen től a te kezében van a sorsod, neked kell egyedül bemerészkedned abba a bolygóra fúródott csöbe. A játék nekem elég humánus volt, mert az elején tényleg csak olyan nehézségű szint van, amin be lehet gyakorolni rendesen. A szélölhető szörnyekből általában mindig fel-

volt, most talán foglaljuk össze úgy globálisan az egészet. A grafika érzékeny pontja a játéknak, inkább ne nagyon feszegessük, sajnos el kell fogadni, hogyha gyors játékot akarsz, le kell mondanod a szép

ROBOT BŐRÖBEN



A 'MŰSZERPAL' KISSE ÖSSZETETT



AZ ELLENFÉL BEFOGYA



A GÉP MEGMUTATJA, HOGY MI MIRE VALÓ

MA-nak hívják) kell mennünk, közben kipörkölni a rosszfiúkat, majd továbblépni a következő küldetésre. Ám a feladat csöppet sem ilyen egyszerű! Miközben az utunkat állják a gazfickó robotok, repülő szörnyetek és lépkedő vasvázak, a feladatunk kapcsolók keresgélése, kulcsok megtalálása és zárok kinyitása lesz majd (többek között). Természetesen felszedhető pajzsok, energianövelők és löszerek segítenek abban, hogy valamivel tovább élj ezen a kietlen robotanyán.

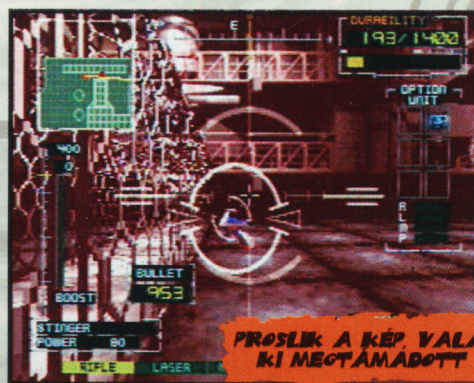
A menüben többnyire két dolog található: a Start Game és az Options. Míg az első ponttal kezdhet új játékot, addig a második pontnál léphetsz be a kalibrációs képernyőre, ahol igen fontos dolgokat is be-

tesen megfelelnek. Minden misszió elején egy ékes női hang elmagyarázza (szépen vizuálisan is demonstrálva), hol-mit kell cselekedni, mire kell vigyázni, hogy kijuthass a pályáról. Ezek után a valós terepre kerülsz. A képernyőn helyet kapott a magasságintéző (bal oldalon középen), alul láthatóak a fegyverek (a SELECT gombbal lehet választani közülük), mellette az energia értéke egy zöld csík formájában. A löszerek száma ezek felett látható, ám talán a legfontosabb a sérülékenységi mutató a kép jobb felső

szegletében. Tulajdonképpen innen től a te kezében van a sorsod, neked kell egyedül bemerészkedned abba a bolygóra fúródott csöbe. A játék nekem elég humánus volt, mert az elején tényleg csak olyan nehézségű szint van, amin be lehet gyakorolni rendesen. A szélölhető szörnyekből általában mindig fel-

szedhető valamiféle kedélyjavító kapszula (általában energijavító), vagy néha egy-egy kulcs. A pályán figyelembe kell venni a sokkal kisebb gravitációt, tehát a robot SOKKAL nagyobb tud ugrani, mint egy normális játékban, így lehet felfedezni például a titkos részeket egy ház tetején. Ismertetésnek ennyi is bőven elég

Bagó Péter



PROSLIK A KÉP, VALA KI MEGTÁMADOTT

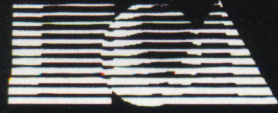
BRAHMA FORCE

L A T V A 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

1 JÁTÉKOS
 1 MEMÓRIABLÓK

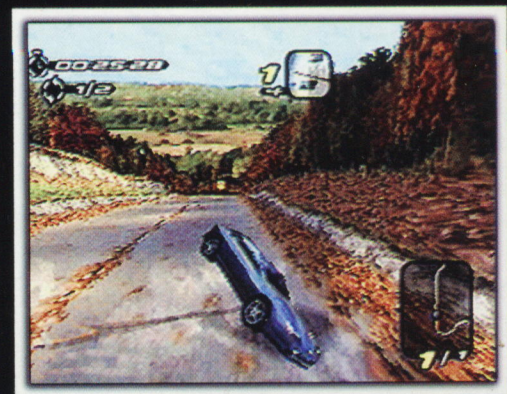
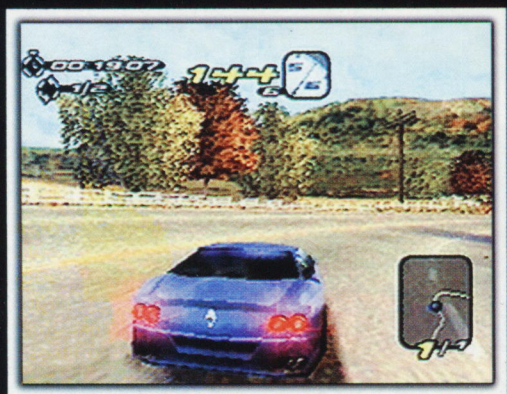
✓ SZUPER SEBESSÉG, ÁLLATRA
 ELTALÁLT JÁTÉKMENETTEL
 × HMMM, MOST VALAHOGY
 NEM JUT ESZEMBE

88%



MEGJELENIK ÁPRILISBAN!

ÁPRILISTÓL ÚJ FEJEZET NYÍLIK
AZ AUTÓVERSENYESJÁTÉKOK TÖRTÉNETÉBEN!



Noha a konzol-háború végeredménye ma már nem kérdéses, azért egy fronton a Saturn még változatlanul tartja magát. A veredős játékok kedvelői közül sokan még ma is a Virtua Fighter 2-re esküsznek, mely játék a konkurenciától eltérően – ahol mindenféle varázslatokkal és trükkökkel lehet egymást győztetni – a szüntiszta öklharcról szól. A játéktérmegekben a VF2 különösen közkedvelté vált, hiszen remek játszhatósága mellett a gyönyörű 3D-s grafikája is forradalmian újnak számított. A '96-

teljesen egyedi fegyverrel száll a ringbe. A távol-keleti harcművészet legismertebb eszközei mind itt vannak, szerepel például a tonfa, a nunchaku, vagy a sansetsu-pon (három farúd sora láncolva). Akik viszont jobban szeretik az egyszerűbb eszközöket, a megfelelő karakter kiválasztásával veredhetnek egy vascsővel vagy akár egy jókora fakalapáccsal. A figurák ráadásul nem csak a fegyvereiket használják másképp, hanem az általános ütéseket,

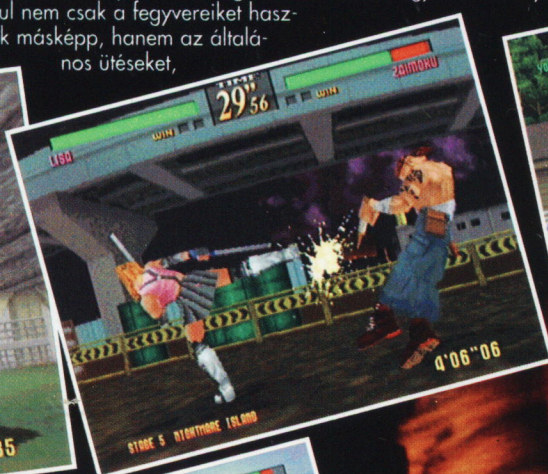
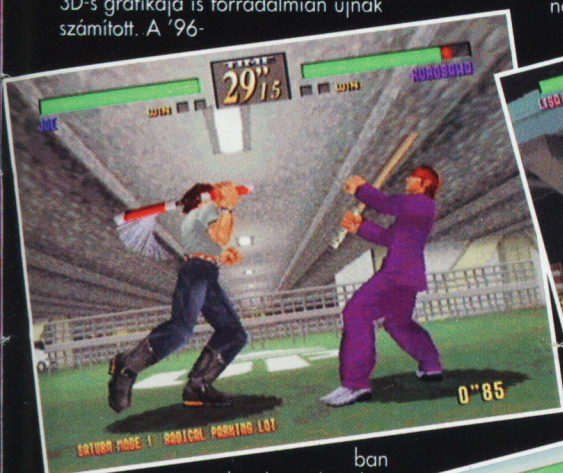
visszatért az élet a normális kerékvágásba, ám nemrégiben a Soul Crew vezérért meggyilkolták. Ismét kiújultak a harcok, de talán most véget vethet a vérengzésnek a Redrum gang felhívása, melyben egy mindent eldöntő, végző összecsapásra invitálják a bandák vezetőit. Harcias amazonok, forrófejű titánok, sötét gazemberek gyűlnek össze egy utolsó bunyóra.

(olyan minőségű, mint amelyet az int-roban is láthatunk). Van még továbbá egy két játékos VS mód, aztán egy Survival mód, ahol egy energiacsikkal kéne valamennyi ellenféllel leszámolnunk, és van egy Time Attack mód, ahol kifejezetten a gyorsaságra kell koncentrálnunk. A tréningezéshez választhatunk a célirányos kombó begyakorlást, vagy a szabad gyakorlást. A menüben láthatunk még egy Watch módot is, ezzel csupán nézőként veszünk részt a küzdelmekben, valamint ott van még a Movie és a Portrait opció is, melyekkel a jutalom animációkat és képeket nézgethetjük meg.

A meccsek 1-5 meneten keresztül tartanak, s persze csak győzelem esetén jön a következő ellenfél. A VF sorozattól eltérően a Last Bronx-ban nem lehet kiesni a ringből, mindenhol korlát veszi körül a küzdőteret – ezekre még fel is lehet ugrani. A játékmenetben a VF rajongók nem fognak csalódni: nincsenek amolyan végtelen kombók, inkább a megfelelő pillanatban a megfelelő mozdulat előhívásán van a hangsúly. A védekezés gombja sem csak dísznek van, s nekem nagyon tetszett az is, hogy a fekvő ellenfelet is tovább lehet püfölni.

A Last Bronx minden tekintetben kiállja a próbát a konkurenciával, úgy grafikailag, mint a szolgáltatásait tekintve. Negatívumot tulajdonképpen nem is lehet benne találni, hacsak nem azt, hogy egy kicsit kevés a 8+1 szereplő.

V.Z.



ban megjelent hasonló stílusú Last Bronx talán éppen ez utóbbi dolog miatt nem lett olyan sikeres: grafikailag ugyanis már nem volt egy áttörés a többi automatához képest. Am attól eltekintve, hogy nem volt olyan meleg fogadtatásban része mint az elődjének, a harcosok gyors és realisztikus mozgásait nézve még a vak is látja: ez az egyik legszebb veredős játék.

A Saturn konverziót tavaly év végén dobták piacra (már ami a PAL verziót illeti), és dicséretes módon szinte ugyanazt hozták ki a konzolból, mint a jóval fejlettebb Model 2B nevű játéktermi hardverből. Annak ellenére, hogy a figurák és a hátterek kidolgozása sokkal részletesebb, mint a Saturnos VF2-ben, ugyanúgy 60 képkocka/másodperces sebességgel perog az akció, és a program ugyanúgy a gép magas felbontását használja. Az előre beharangozott és a játék dobozán is feltüntetett 3D-s hátterek mondjuk nem teljesen fedik a valóságot, viszont a néhány 3D-s objektummal kombinált parallax scroll olyan zseniális, hogy ezt csak a szakavatott szem veszi észre. Különösképp igaz ez a parkolóháznál, ahol még a plafont is 3D-ben forgatja a gép. Grafikailag alig hagytak el valamit, csupán apróságokon módosítottak: például az árnyékokat egyszerűsítették le.

A Last Bronx távolról sem tekinthető egy egyszerű VF klónnak, ugyanis a nyolc választható szereplő mindegyike

gásokat is teljesen karakterre szabott mozdulatokkal viszik be. A hátterek mindegyike Tokió különböző pontjait ábrázolja, a történetet a gazdasági válság sújtotta

Japánban játszódik. Az átélés után a városban káosz uralkodott el: az alvilág vette át a hatalmat, terjeszkedett a Kinai Maffia, motoros bandák uralták az utcákat. A rivális bandák közötti versengés hamarosan utcai háborúba csapott át, amiből aztán a Soul Crew nevű csoport került ki győztesen. A Soul Crew irányítása alatt Tokióban egy rövid időre

A játék Saturn verziója jóval több mint a játéktermi gép, hiszen az Arcade mód itt csupán az egyik lehetőség. Az Arcade módban ugyebár mindössze annyi a teendőnk, hogy végigverjük a többi szereplőt, majd végezzünk a főellen-séggel, a felszemű, enyhén örült Red Eye-jal. A Saturn mód ettől annyiban különbözik, hogy Red Eye nem a legvégső, hanem csupán az utolsó előtti ellenfél, és mindegyik szereplő azzal küzd meg utóljára, akivel a saját története szerint találkoznia kell. Ez tehát egyfajta történetes üzemmód: az utolsó forduló előtt még egy kis beszélgetésnek is tanúi lehetünk, majd megnyerésként egy-egy rövid rajzfilmet kapunk

BRONXI MÉSE LAST BRONX

LAST BRONX
LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

12 JÁTÉKOS
✓ KÉTSÉGTENŰEN A
LEGSZEBB VEREKEDŐS JÁTÉK
× LEHETNE EGY KICSIT TÖBB
KARAKTER

92%

LEL-TÁR

WARCRAFT II

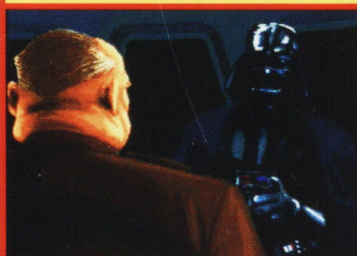
playstation



A real time (tehát a valós időben játszódó) stratégiai játékok között a Warcraft II legalább akkora név mint a Command & Conquer – a stílus kedvelői gondolom már ismerik is a címet. A történet egy meglehetősen furcsa, középkori fantasy világban játszódik: az Orkok és az Emberek háborúznak egymással, és ami furcsa az egészben, hogy a hagyományos középkori fegyverek (mint például a balta) mellett hajókkal, léghajókkal, sőt tengeralattjárókkal csatáznak egymással. Ha akarjuk, lehetünk a civilizáltabbnak mondható emberekkel, ha viszont ahhoz van kedvünk, irányíthatjuk a vad Orkokat is. Mint minden stratégiai játékot, a Warcraft II-t is felülnézetből játszhatjuk, a mutatóval görgethetjük a képernyőt. Az irányítás maximálisan le van egyszerűsítve a PlayStation irányítójához: az X-szel jelölhetjük ki az egységeket, illetve hajthatjuk végre a parancsokat, a négyzetet válogathatunk a parancsok közül, a körrel törölhetjük a kijelöléseket, végül a háromszöggel kérhetünk információt. Csakúgy mint az említett C&C-ben, ebben a játékban is egyszerre több egység is kijelölhető, vagyis kisebb csapatokat is mozgathatunk egyszerre. A másik érdekesség a terep intelligens kirajzolása: csak azokat a helyeket láthatjuk, amelyek már egyszer felderítettünk, de a felderített terepen is csak akkor látjuk, mi történik, ha az egyik egységünknek vagy egy kábel-toronyunknak rálátása van az adott helyszínre. Összesen 52 küldetésnek foghatunk neki: persze ahogy haladunk előre, az ellenség egyre erősebb, a győzelemhez egyre agyafürtebb taktikai fogások szükségesek. Eleinte még csak a "hátország" kell biztosítanunk: fakitermelést kell megindítanunk, farmokat kell építenünk, majd aztán egyre komolyabb harcokat kell kiképeznünk, és kikötőket, üzemeket, sőt – egy fantasy játéktól elég meglepően – olajfúrótornyokat kell építenünk. Majdnem mindegyik küldetés legalább egy óra játékidőt jelent, de a végkifejlet felé ez még több is lehet. A játék grafikája tökéletes a maga kategóriájában: mindig jól kivehető, hogy az apró kis figurák éppen mit művelnek, a történet fő fejezetei között pedig nagyon klassz átvezető animációkat csodálhatunk meg. A bennfenteseknek talán ez is mond valamit, hogy a játék tartalmazza a Tides of Darkness és a Dark Portal kiegészítő csomagokat egyaránt.

DARK FORCES

playstation



Ha egy játék a Csillagok Háborúja eposzsal van kapcsolatban, az már fél sikernek számít. A LucasArts munkatársai folyamatosan gondoskodnak róla, hogy e téma ne merülhessen feledésbe, mindig kitalálnak valami újat, tovább fűzik a filmben látott cselekmény egy-egy elvarratlan szálát. Azt például már jól tudjuk, hogy Leia hercegnő hogyan csúszott ki a Halálcsillag terveivel Vader nagyúr kezei közül, de azt, hogy hogyan jutott hozzá azokhoz a tervekhez, csak a Dark Forces végigjátszásával ismerhetjük meg – pontosabban fogalmazva: Kyle Katarn bőrébe bújva mi magunknak kell megszereznünk azokat a terveket. Kyle az egyetlen ember, aki képes megoldani ezt a feladatot; ugyanis mint ex-birodalmi katona, jól ismeri a járást azon a bázison, ahol feltételezhetőleg a terveket tárolják. Amikor a Dark Forces '95-ben megjelent PC-re, technikailag az egyik legjobb első személy perspektívából játszható lövöldözős anyagnak számított, de ma már persze elavultnak tekinthető. Ez a játék még a hagyományos, 2.5D-s megoldással készült, tehát csak a helyszínek három dimenziósak, viszont a ránk támadó rohamosztagosok, droidok és egyéb ellenfelek csak egyszerű sprite-ok, és még a fényeffektek is nagyon kezdetlegesek. Két dolog számítot akkor igazán újdonságnak: a grafika szempontjából a látható lézer-lövedékek, a játékmenetet tekintve pedig hogy számtalan helyen az ellenség irtásán túl pontos ugrásokra van szükség. A Dark Forces ezen túlmenően egy kicsit kalandosabbra sikerült mint az addigi vetélytársai: a küldetések már nem csupán a kulcsok és az ajtók megkeresése a cél, hanem mindig valami egyedi feladatot kapunk. Ha pedig ezeket a feladatokat sikeresen teljesítjük, rövid "rajzhímeken" és computer animációkon láthatjuk, hogyan alakul tovább a történet. Sajnos túlzás lenne azt állítanunk, hogy a tavaly megjelent PlayStation verzió nagyon jól sikerült, igazság szerint gyengébb mint a jóval régebbi PC változat. Noha a grafikában nincsen semmi különös (hiszen szinte végig csak szürke falak között bolyongunk), a képernyőfrissítés nagyon akadózik – ha például egy távolra belátható terepen fordulunk, az akció szemmel láthatólag lelassul. A játék PAL verzióját különösképp elhangyolták: nem elég, hogy boxban (kerettel) fut a játék, még össze is van nyomva a képernyő.

ALIEN TRILOGY

playstation



Arról lehet vitatkozni, hogy a moziban nemrég bemutatott Alien 4 jó film-e vagy sem, s hogy a forgatókönyvírónak érdemes volt-e feltámasztani Ripley-t vagy sem, ám az vitathatatlan, hogy az Alien Trilogy egy nagyon frankó PlayStation játék. Két éve, amikor a játék elkészült ugyebár még csak a film harmadik részénél tartottunk, a játék cselekménye tehát az addigi eseményeket öleli fel. Ripley-t a saját szemszögéből irányítjuk – egy mozgásérzékelő detektorral és csupán egy szimpla pisztollyal felfegyverezve vág neki az idegen lények irtásának. Pedig van belőlük bőven: a szétlöhözt lödőlőből az a bizonyos arca tapadó, csápos embrió ugrik elő, a folyosókon kifejlett példányok rohagnak, a helyszínek végén pedig igazi királynővel hoz minket össze a balsors. Még szerencse, hogy az idegenek azért itt nem annyira ellenállóak, mint a filmben: ugyan jó néhány pisztolygolyót belejük kell eresztőnünk, ám az ütközben fellelhető shotgun-nal, géppuskával és lángszórával jelentősen könnyebb lesz a dolgunk. Meg aztán ott vannak a hordók is, amiket felrobantva szintén hathatósan irtathatjuk az ellent. A több mint 30 pályán ráadásul nem csak a földönkívüliek, hanem még a saját fajtánknak képviselői is az életünkre törnek; tehát azokat a katonákat is likvidálnunk kell, akik az idegen életformát biológiai fegyverként akarják hasznosítani. A játék vérszjósó hangulatát a sötét és eredeti helyszínek szavatolják: láthatunk például hibernáló ágyakat, megfordulhatunk az űrbázis laborjában, az idegenek hajóján, tojásokat is találunk dögvél – szóval minden "jóban" részeseülünk, amivel csak Ripley a filmben is szembe nézett. A cselekményben amúgy semmi különlegesség nincs, főbbnyire csak a kijárat elérése a cél – csupán a Doom-os hagyományoktól eltérően a kapukhoz kulcsok helyett itt elemeket kell használnunk. A 3D-s grafika szép és gyors, továbbá külön említést érdemelnek a főbb részek közti renderelt jelenetek: amikor például hőseink megérkeznek a planetára, szinte a moziban érezhetjük magunkat.

SPEEDSTER

playstation



Noha jómagam nem vagyok túlzottan a felülnézeti autóversenyek rajongója, a Micro Machines sorozat három dimenziós tagja még engem is megfogott. A Psynosis féle Speedster szemléltetést a Micro Machines V3 babéjaira próbált törni, csakhogy a Speedsterben "matchbox" és miniatűr pályák helyett nyolc realiztikus kialakítású helyszínt találunk – különböző városi közutakból vannak elkerítve a versenypályák. A környezetet kidolgozása magáért beszél: egyszer homokos tengerparton, pálmákkal szegélyezett útonalton tép a mezőny, másszor meg hóval borított vasúti vágányok között kanyargunk, majd ráfordulunk egy befagyott folyó jegére, amikor is az egyik vesztelő szerelvény még ránk is dudál. Néhol két felé ágazik az út, és mondjuk az egyik irányba bitumen-, a másikba pedig földút vezet – a választásunkat ilyenkor nyilván az is befolyásolja, hogy sportosabb vagy inkább terepre való járgánnyal jöttünk. (Összesen 16 kocsit közül szelektálhatunk.) Ez persze eddig mind szép, de lássuk, mi az, ami kevésbé dicséretre méltó. Nos, a Speedster a tetszetős külsőn kívül nemigen nyújt semmi mást, esetleg még az irányításra foghatjuk rá, hogy kielégítő – habár egy ilyen stílusú játékhoz képest szerintem kissé túlzottan valóságú. (Nagyjából olyan érzésünk támad, mintha egy helikopterről kéne távirányítással vezetnünk egy igazi autót.) De hát hol marad az izgalom? Hol marad a kielezett verseny? A legnagyobb hiba a Speedsterben, hogy egyrészt az iram túl lassú, másrészt pedig az ellenfelek elképesztően jól mennek, így szinte csak perfekt autózással érhetünk el eredményt – magyarul kezdetben semmilyen sikerélményben nem részeseülünk. A programozóknak el kellett volna dönteniük, hogy realiztikus versenyt akarunk vagy játéktermi hangulatú, ugyanis a lassú játékmenethez párosítva az igen szűkre szabott időlimitet csak az érte el, hogy nem engedik a játékos végigmenni a pályán. Például már éppen elérnénk valami dobogós helyezést, amikor egyszer csak a gép kiírja, hogy elfogyott az időnk. Roppant szórakoztató... Kár, mert amúgy minden aké lenne: van bajnokság, különböző futam, szellem kocsi időmérő körök, és még két játékos üzemmód is.

87%



71%



80%



70%



MEGA DRIVE

S N E S G A M E B O Y

Fogy. ár Akciós ár

Fogy. ár Akciós ár

Fogy. ár Akciós ár

Fogy. ár Akciós ár

BELLES QUEST	7990.-
NFL 94 FOOTBALL	5990.-
ONSLAUGHT	6990.-
OUTRUNNERS	5990.-
SOCKET	7990.-

PAL CARTRIDGE.OK

AERO THE ACROBAT	5990.-
BEAVIS & BUTTHEAD	9990.-
BUBBLE & SQUEAK	5990.-
CASTLEVANIA	7990.-
CHESTER CHEETAH	5990.-
DRAGON'S REVENGE	7990.-
DYNAMITE HEADY	9990.-
ECCO THE DOLPHIN	7990.-
FIFA 98	13990.-
GARFIELD COUGHT IN THE ACT	9990.-
LAND STALKER	8990.-
LIGHT CRUSADER	6990.-
LION KING	9990.-
NBA JAM TE	9990.-
NHL 97	6990.-
OTTIFANTS	8990.-
PSYCHO PINBALL	7990.-
REAL MONSTERS	7990.-
RUGBY WORLD CUP 1995	7990.-
SMURFS 2	11990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12990.- 9990.-
STAR TREK :DEEP SPACE NINE	12990.- 7990.-
STREETS OF RAGE II	9990.-
SUB TERRANEA	8990.-
TAZ ESCAPE FROM MARS	9990.-
THOMAS THE TANK ENGINE	7990.-
VECTORMAN	9990.-
XMEN2	9990.-
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7990.-

BEST OF THE BEST C.K.	6990.-
CRAZY CHASE	5990.-
D FORCE	5990.-
DOUBLE DRAGON V	9990.-
F ZERO	5990.-
FIRE POWER 2000	5990.-
HARLEY'S ADVENTURE	5990.-
HOLE IN 1 GOLF	5990.-
KENDO RAGE	5990.-
PHALANX	5990.-
PUSH OVER	3590.-
UNTOUCHABLES	5990.-
X KAUBER 2097	8990.-

PAL CARTRIDGE-OK

ASTERIX	11990.-
BEAVIS & BUTTHEAD	9990.-
BIG SKY TROOPER	11990.- 7990.-
BOOGERMAN	12990.-
DONKEY KONG COUNTRY	14990.-
DONKEY KONG COUNTRY 3	14990.-
FIFA 98	14990.-
KILLER INSTINCT	6990.-
KIRBY FUNPACK	14990.-
LION KING	9990.-
MECHWARRIOR 3050	6990.-
MOHAWK & HEADPHONE JACK	9990.-
PILOT WINGS	6990.-
PRIMAL RAGE	9990.-
REAL MONSTERS	9990.-
REVOLUTION X	12990.- 9990.-
SMURFS	11990.-
SUPER MARIO WORLD	9990.-
SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI ISL	14990.-
SUPER METROID	9990.-
SUPER TENNIS	6990.-
TETRIS ATTACK	6990.-
WEAPONLORD	12990.- 9990.-

GAME BOY BASIC SET:
GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL HIVJ

CARTRIDGE-OK

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	6990.-
ANIMANIACS	6990.-
ASTERIX	6990.-
ASTERIX & OBELEX	7990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
CHASE HQ	6990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DESERT STRIKE	6990.-
DONKEY KONG	6990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-
DONKEY KONG LAND 2	6990.-
DONKEY KONG LAND III	7990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DUCK TALES	6990.-
FIST OF THE NORTHSTAR	5990.-
FLINSTONES	6990.-
GREMLINS 2	6990.-
HUNCHBACK OF NOTREDAMME	9990.-
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-
IRONMAN XO MANOWAR	6990.-
JAMES BOND 007	7990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JURASSIC PARK	6990.-
KILLER INSTICT	6990.-
KIRBY S DREAMLAND	6990.-
KIRBY S PINBALL LAND	5990.-
LION KING	6990.-
LOONEY TUNES	6990.-
LUCKY LUKE	6990.-
MICRO MACHINES	6990.-

NIGEL MANSELL WORLD CH.	6990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINBALL MANIA	5990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
PRIMAL RAGE	6990.-
RETURN OF THE JEDI	7990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBIN HOOD	7990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMURFS	6990.-
SMURFS 2	7990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SPEEDY GONZALES	6990.-
SPIDERMAN XMEN	6990.-
SPY VS SPY	6990.-
STAR WARS	6990.-
STREET RACER	6990.-
SUPER BATTLE TANK	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND 2	6990.-
TALESPIN	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
TETRIS 2	5990.-
TRUE LIES	6990.-
WARIO LAND	6990.-
WATER WORLD	6990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WORMS	7990.-
WWF RAW	5990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-

GAME GEAR

Fogy. ár Akciós ár

MEGA MAN	7990.-	4990.-
WIZARD PINBALL	8990.-	4990.-
WWF RAW	5990.-	3990.-

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszonzeladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb PSX és N64 játékaikat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat.

Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonzeladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz.

Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576**-os telefonszámunkat.

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az **576**-ban meghirdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért.

Telefon: 3295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.



AZ INFOGRAMES HIVATALOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJA

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós áraink csak ezzel a szelvénytől egyúttal érhetőek el. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosult!



576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!



A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.
TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: **35-90-576**

576 KBYTE A PÓLUSBAN IS!

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

