

# 576

Számítástechnikai magazin

318,-Ft

KByte

VII. évfolyam, 6. szám, 1996. június



- TIME COMMANDO
- CONQUEST OTNW
- SHELLSHOCK
- CAPITALISM
- OFFENSIVE
- FIRE FIGHT
- BAD MOJO

Settlers  
 Megarace  
 Panzer Dragoon **2**

**FORMASONTÁS!**  
 A szabályok arra születtek, hogy áthádják őket!



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

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

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

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

## MD KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad ... .HÍVJ!

## SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad ... .HÍVJ!

## GAME GEAR KÍNÁLAT:

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

**SONY PSX KÍNÁLAT:** SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD .....69999.-

PSX és SEGA SATURN játékokról és az árakról információkat a 11-26-415-ös telefonszámon kérhetsz.

## GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GB alapgép játék nélkül ... .HÍVJ!

## MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép+2 játék+1control pad ... .HÍVJ!

## SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD .....69999.-

## KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER .1499.-  
 GAME BOY tölthető elem .....1999.-  
 MD ACTION REPLAY V2.0 .....9999.-  
 MD HI-FI KÁBEL .....1999.-  
 MD JOY - ARCADE JOYSTICK .....7999.-  
 MD JOY - ACTION PAD (6 gombos) 2499.-  
 MD JOY - SG6 (6 gombos) .....3499.-  
 MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos) 2999.-  
 MD SCART KÁBEL .....1999.-  
 MS JOY - CONTROL PAD .....1999.-  
 NES ACTION REPLAY .....5999.-  
 NES ARCADE STICK .....9999.-  
 PSX CONTROL PAD -  
 CONTROL STATION .....4999.-  
 PSX CONTROL PAD - P100 .....5999.-  
 PSX CONTROL PAD -  
 STATION MASTER .....5999.-  
 PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel .....1999.-  
 PSX memória kártya .....6999.-



ACTION PAD



CONTROL PAD



STATION MASTER

PSX összekötő kábel .....7999.-  
 SATURN CONTROL PAD -  
 TERMINATOR .....4999.-  
 SATURN CONTROL PAD -  
 VOYAGER .....4999.-  
 SATURN JOY hosszabbító kábel .....1999.-  
 SATURN NTSC adapter .....7999.-  
 SEGA Master System -  
 Game Gear KONVERTER .....3999.-  
 SEGA MEGA CD ADAPTER .....7999.-  
 SNES 6 JÁTÉKOS  
 TRI BAL ADAPTER .....3999.-  
 SNES ACTION REPLAY V2.0 .....9999.-  
 SNES CONTROL PAD .....3499.-  
 SNES JOY - ACTION PAD .....2999.-  
 SNES JOY - SPRINT PAD .....2999.-  
 SNES SCART KÁBEL .....1999.-  
 SUPER GAME BOY .....9999.-



VOYAGER



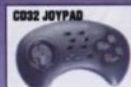
SPRINT PAD

## SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL 999.-  
 AMIGA MOUSE .....3999.-  
 CD32 JOYPAD .....3999.-  
 COMMODORE  
 FOOT PEDAL (pedál) .....2999.-  
 COMMODORE JOY -  
 ACTION CONTROL Pad .....2999.-  
 COMMODORE JOY -  
 Competition PRO 5000 .....2999.-  
 COMMODORE JOY -  
 CRUISER TURBO .....2999.-  
 COMMODORE JOY - QJ II TURBO .1999.-



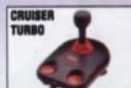
AMIGA MOUSE



CD32 JOYPAD



ACTION CONTROL PAD



CRUISER TURBO

DISK BOX - 30 db CD lemezeknek .....2999.-  
 PC JOY - COMPETITION PRO .....3999.-  
 PC JOY - EAGLE CONTROL PAD .....2999.-  
 PC JOY - EDGE II .....2999.-  
 PC JOY - FX 2000 .....2999.-  
 PC JOY - HAWK+ .....2999.-  
 PC JOY - NAVIGATOR STICK .....6999.-  
 PC JOY - PC100 CONTROL PAD .....3999.-  
 PC JOY - POWER PAD .....3999.-  
 PC JOY - SPRINT PAD .....4999.-  
 PC JOY - THRUSTMASTER  
 F-16 FLCS .....29999.-  
 PC JOY - THRUSTMASTER  
 FORMULA T2 .....34999.-  
 PC JOY - THRUSTMASTER RCS .....29999.-  
 PC JOY - THRUSTMASTER TQS .....29999.-  
 PC JOY - THRUSTMASTER  
 XL ACTION .....7999.-  
 PC JOY - TORNADO .....2999.-  
 PC THRUSTMASTER  
 ACM GAME CARD .....6999.-



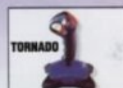
DISK BOX



NAVIGATOR STICK



POWER PAD



TORNADO

# STREET FIGHTER II™

## KULCSTARTÓK

Továbbra is kapható a nyolc alapfigura, darabonként mindössze **199 Ft.-ért!**



### SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

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

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

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



**AZ 576 KBYTE VISSZAMENŐLEG IS MEGVÁSÁROLHATÓ!!!**

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-
91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 96,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-
92/3 98,-	92/4 96,-	92/5 98,-	92/6 98,-	92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-	94/10 218,-	94/11 218,-
94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-	95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-	96/2 318,-	96/3 318,-	96/4 318,-	96/5 318,-	<p>Akció: Áron rendelési az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelésre díj 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglevő 7 szám pedig 1100 Ft-ért. Ha részben postai úton befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjelzés rovatra írd be, hogy "REGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az árak az eredeti árak + postaköltséget kell fizetned. Az árak megrendelhetők az újrag címén.</p>		

**VEGYÉL RÉSZT A  
TÖRTÉNELEM BŐL!**



SNOW JOB/3DO .....	7
FIRE FIGHT/PC .....	8
TIME COMMANDO/PC ..12-13	
XTREME RACING/AMIGA ..14	
WORLD RALLY FEVER/PC ..17	
WIPEOUT/SATURN .....	18
GOLDEN AXE/SATURN .....	18
PANZER DRAGOON 2/SAT. 22-23	
CAPTAIN COMMANDO/SNES .....	28
EURO96/SATURN .....	28
ALIEN ODYSSEY/PC .....	29
SHELLSHOCK/PC .....	32
MASK/SNES .....	33
MEGARACE 2/PC .....	36
STAR TREK: DS9/SNES, MD 37	
FINAL FIGHT 3/SNES .....	40
RIDGE RACER REV./PSX ..42	
BAD MOJO/PC .....	43
ADIDAS POWER SOCCER/PSX 47	

CONGO/PC .....	9-11
CONQUEST OTN WORLD/PC 19-21	
SETTLERS 2/PC .....	24-27
CAPITALISM/PC .....	34-35
OFFENSIVE/PC .....	44-45

HÍREK .....	4-6
TOPLISTA/REJTVÉNY .....	16
CINKELT LAPOK .....	30-31
CSEVEGŐ .....	38-39
COMIX CORNER .....	41
EXKLUZÍV: BOOM! .....	46
SZÍV TV: BENNE MARTINI! 48	

ADIDAS POWER SOCCER/PSX 47	
ALIEN ODYSSEY/PC 29	
BAD MOJO/PC 43	
BOOM! 46	
CAPITALISM/PC 34-35	
CAPTAIN COMMANDO/SNES 28	
CONGO/PC 9-11	
CONQUEST OTN WORLD/PC 19-21	
EURO96/SATURN 28	
FINAL FIGHT 3/SNES 40	
FIRE FIGHT/PC 8	
GOLDEN AXE/SATURN 18	
MASK/SNES 33	
MEGARACE 2/PC 36	
OFFENSIVE/PC 44-45	
PANZER DRAGOON 2/SATURN 22-23	
RIDGE RACER REV./PSX 42	
SETTLERS 2/PC 24-27	
SHELLSHOCK/PC 32	
SNOW JOB/3DO 7	
STAR TREK: DS9/SNES, MD 37	
TIME COMMANDO/PC 12-13	
WIPEOUT/SATURN 18	
WORLD RALLY FEVER/PC 17	
XTREME RACING/AMIGA 14	

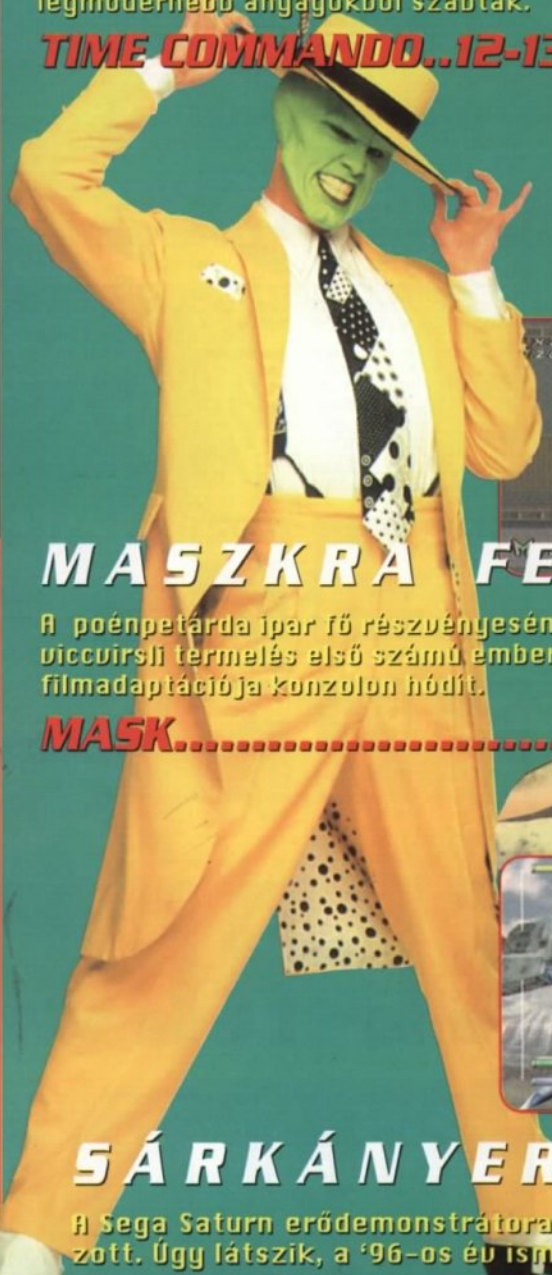
# tar

V I I . É V F O L Y A M ,

## IDŐZAVAR!

A '80-as évek sztárja, a Commando új köntösben. Idei "ruhakölteményét" a legmodernebb anyagokból szabták.

**TIME COMMANDO..12-13**



## MASZKRA FEL!

A poénpetárda ipar fő részvényesének, a viccvirosli termelés első számú emberének filmadaptációja konzolon hódít.

**MASK.....33**



## SÁRKÁNYEREGETÉS!

A Sega Saturn erődemonstrátora megint jelesre vizsgázott. Úgy látszik, a '96-os év ismét a sárkány éve lesz!

**PANZER DRAGOON 2**

**22-23**

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

ISSN 0865-8226

Nyomós: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/6-66-22)

Feladó: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

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

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132

Terjesztő: a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 Kbyte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132



## MANGARÁZDASÁG!

Manga srácok és csajok veszettül rázzák a rongyot és a világ útjain garázdálkodnak: egyszerűen mangarázdaság!

## WORLD RALLY FEVER.....17



## ÚTTÖRŐ!

A stratégiai játékok alapkövét az előd tette le. A második rész új utakat vág, hogy kirángassa a stílust a pillanatnyi kátyúból.

**SETTLERS 2**  
**24-27**

## AKTUÁLIS

Feltartóztathatalanul közeleg a nyár, amit nemcsak a kánikulai meleg 40 fok körüli tetőzése, a sorhasak hirtelen megjelenése és a mandulás Magnum árának drasztikus emelkedése jelez, hanem a cégek rohamunkája is, hogy egy-két éve húzódo fejlesztéseiket még a nyári uborkaszезon előtt piacra tudják dobni. A nagy hajításban néhány gyengébb eresztes is becsúszik, de jobbára hozzák a fejlesztők a tőlük megszokott színvonalat.

Főleg igaz ez a már második részüket megelő játékokra, amelyekből mostani számunkban egy csinos csokrot állíthatunk össze: Settlers 2, Panzer Dragoon 2, Megarace 2. Mindegyik a maga stílusának kiemelkedő alkotása lett. Persze ne feledkezzünk meg a stratégia játékok piacán folyó öldöklő iramról sem, melynek legnagyobb nyertesei mi, játékosok vagyunk. Négy műalkotás is verseng e hónapban a kegyeinkért. Az akciójátékok hívei pedig egyenesen kezet csókolhatnak a kiadóknak, annyi nekik való csemege lát mostanában napvilágot.

Két különlegességre hívnám fel még a figyelmet. Az első a rejtvényoldalunkon található. "Forma 576" néven találtok ott egy kétfordulós feladványt, amely az idei hungaroringi Forma 1-es futam tiszteletére fogat és nagyon értékes nyereményeket rejt. A fejtörő nagyon nehéz, de aki veszi a fáradságot és fellapozza az idevonatkozó szaksajtót és almanachokat, az számíthat arra, hogy testközelből élvezheti a verseny hangulatát.

A másik, komolyabb érdeklődésre számoltartó oldalunk a legutolsó: a 48. oldalon villanásnyi interjút olvashattok az Élő Legendával, Martinnal, aki az 576 Szív TV-beli műsorának kapcsán nyilatkozott múltról, jelenről és a jövődőről.



## VIRGIN INTERACTIVE

Fittyet hány a nyári kánikulára a kiadók gyöngye, hiszen sorozatban érkeznek hírek felőlük. Kezdjük a sort egy vérbeli akciójátékkal, a **PRAY FOR DEATH**-szel. A kiadó által "fantasy beat 'em up" kategóriába sorolt anyag fantasy eleme a játék előtörténetéből adódik. A Halál a vállalkozó szelleműeknek még egy lehetőségét ad, hogy visszatérjenek az élők



sorába: kiválasztott lelkek megküzdehetnek egymással az életben maradásért, majd végül a Halált is legyőzve visszatérhetnek a földi létbe. 12 féle bizarr karakter közül szelektálhatunk: skizofrén sorozatgyilkos, Bruce Lee leszármazottja vagy akár egyiptomi istenség bőrébe is bújhatunk. A játékban 5 harc típusban tehetjük próbára tudásunkat: 1-, vagy 2-játékos üzem-



mód, Tag Team lehetőség (hárman a többiek ellen), tréning és a Death Match, amiben maga a Halál az ellenfele. Természetesen minden karakter rendelkezik jónéhány speciális mozdulattal - mellékelt képeinken ezt próbáltam bemutatni. A hozzáértők azt is érzékelhetik a képekből, hogy ez nem a Virgin leglátványosabb játéka lesz: valóban, az ára is középkategóriás. Ez annak a tendenciának a jele, ami Nyugaton is felütötte a fejét, mely szerint már nem vásárol mindenki ész nélkül, néhány zsetonnal magasabb ár játékok sorsát döntheti el. Megjelenés július elején.

A fiatalabb korosztályt célozza meg a Lucasarts/Virgin páros nyáron megje-



lenő produkciója, a **MORTIMER & THE RIDDLES OF THE MEDALLION**. A 10-12 éveseknek szánt ismeretterjesztő játék a komolyabb Lucasarts fejlesztések szintjén mozog, főleg a videobetétek nagyon látványosak. A sztori dióhéjban



(apukák, anyukák figyelem!): a gonosz Lodus egy ellopott mágikus medállal állatok életerejét szívja ki, melyek azután kővé válnak. A mi feladatunk megtalálni a rossz célra használt meddát, mely azonban darabjaira hullott szét, s így számtalan helyen okozott az állatvilágban kővédermedést. Egy kislány és egy kislány, neomeg Lazlow professzor háziállata, egy repülő óriáscsiga indul útnak, hogy 24 óra alatt kiszabadítsa dermedt álmából a világot valamennyi állatot. A játék az állattani, környezeti ismeret, a reflex- és kombinációs készséget fejleszti játékos formában.

**SUPER STREET FIGHTER 2.** Van-e széles e hazában olyan valaki, ki ezt a nevet nem ismeri? Biztos, hogy nincs. Erre a



tényre blazirozik a Capcom/Virgin team is, akik több évvel a konzolos megjelenés után immáron PC-re is elkészítették a játék konverzióját. Az eredeti változathoz képest a 12 World Warrioron kívül helyet kap a játékban 4 "külsős" is: Dee Jay (a bivajerős jamaikai harcos), Feilong (a kínai küzdősport-specialista), Thunder Hawk (az amcsi wrestling hős) és Cammy (a brit különleges kiképzésű ügynök). Természetesen innen sem hiányozhat a tömegtelen mennyiségű speciális mozgás, sőt a 4 új belépő mind-



egyikének lesz titkos támadása is. A program öreg korára való tekintettel ez a játék is mérsékelt áron kerül majd a boltok polcaira. Megtekintését mindenképpen ajánlom, mert a fejlesztésénél külön gondot fordítottak a minél kisebb minimalkonfiguráció elérésére (486/33, 4 mega). Megjelenése a napokban várható.

És hogy az igazán ingyencsek se lógassák az orrukát, a mammutcég nekik is tartogat egy meglepetést. Világaszóoló csoda van készülöben a Cryo Interactive fejlesztésében, amire természetesen a Virgin harapott rá elsőként. A Wing Commander a maga 90 percnyi videobetéteivel farokbehuva bújhat



meg a **HARDLINE** 120 perces, fullakciós, több millió dolláros költségvetéssel készülő jelenetei mellett. Az első **IGAZI** interaktív játéknak titulált műben 1998 Amerikájában találjuk magunkat, amely addigra a drogok, bűnözés, prostitúció és fegyverkereskedelempiperafészkevé vált. Ez a szétzilált társadalom meleggáya a Szektaként emlegetett, idegen civilizációból érkezett, az emberi agyat megtámadó vírusnak, amely tízezerrel szedi áldozatait. A film - ugyanis nyugodtan mondhat-



juk annak - főhőse teljesen egyedül marad ebben az őrfítő közegben, szeretteit és valamennyi barátját elragadja tőle az ismeretlen eredetű kór. Kiválasztott ő, a Szepta Istenének egyedüli ellenfele. Hősünk viszont nem tud semmiről, csak azt érzi ösztönösen, hogy fel kell tartóztatnia a ragály terjedését akár az élete árán is. Az ő emberfeletti harcát az Ismeretlenlenn mutatja be az FMV új császára. A látványosságok között olyan, direkt a produkció kedvéért leforgatott jelenetek szerepelnek, mint amikor egy helikopter áttörve egy felhőkarcolóüvegtablát bezug a legfelső szintű irodahelyiségbe, vagy egy olajszállító teherautó betör egy raktárpépületbe, hogy ott aztán ripyára robbanjon. Voltaképpen nem is a film a játék betétje, hanem a köré épül fel a kaland és akcióelemekkel megspékelt akció. A cselekmény számtalan szílon fut, több mint 25 féle környezetben játszódik, 6 szereplő segít a rejtély megoldásában, 60 perces folyamatos soundtrack szolgáltatja a talpalávalót... Nehézbombázónak ígérkezik az anyag. A megjelenését harmadik negyedévre datálják.

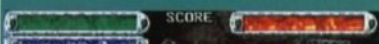


## CORE DESIGN

A szamurájok és császárok korában, a fiatal ninja, Kuwosawa azt a feladatot kapja, hogy hajtson végre orvtámadást a tartományi kormányzó ellen, aki a Sötét Erők hatalmába került és végveszéllyel fenyegeti a japán császárságot. A helyszínt démoni erők szállták meg, nemcsak emberi, hanem túlvilági és misztikus lények is feltartóztatták a missziója során. Mondanom sem kell, hogy a hőst mi ala-

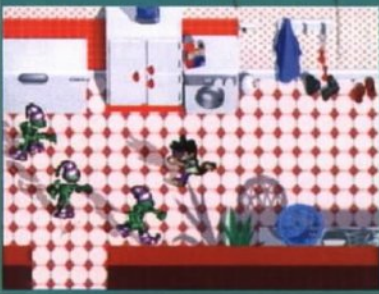


kítjuk, méghozzá a Core Design összes megjelenő játékában, a NINJA-ban. A japán környezetbe helyezett akció/kalandjáték izometrikus 3D-s ábrázolást használ a harcok megjelenítésekor



(renderelt figurákkal és texture mapping technikával kiegészítve), s a kamera állandó mozgásban van, hogy mindig a legjobb szögből láthassuk magunkat és ellenfelünket. 15 különböző helyszínen játszódik a keleti misztikára épülő sztori, s legalább félszáz féle ellenféllel hoz össze bennünket a sors. A bemutató képek alapján sokat sejtet a játék, de még elég sokat kell aludni a befejezésig, úgyhogy türelem.

A platformjátékok megreformálásán dolgozik a cég másik fejlesztőgárdája, akik a SWAGMAN című eposzt készítik ro-



hamléptekben. A sztori szerint Zak és Hannah, a testvérpár a gonosz Swagman mancsai közül akarja megmenteni a Szép Álomok Tündéréit, hálából a sok kellemes



álmóért, amivel bearanyozták az éjszakaiakat. A játék stílusa leginkább a puzzle/kaland/platformjáték kategóriákat ötvözi magában, a majd 20 helyszínen kulcsokat, varázstárgyakat és infókat kell szerezni a továbbvezető ajtók kinyitásához és a felsőbb szintekre jutáshoz. A helyszínek két fő kategóriába sorolhatók: a valós világban és a Swagman birodalomban, azaz a rémálomok síkján játszódóakra. A két szereplőt egyszerre irányítjuk, szimultán játszunk a két figurával. Egy az életünk, egy a halálunk. A képekre pisztolván láthatjátok, hogy a figurák 3D-s renderelési technikával készültek, melyek animációi tényleg lehenyerlőek (több, mint 100 fázis szereplőnként). Ami nem látható a képeken, az a cucci hanghatások, amelyek egy pillanat alatt átváltakan végzősítő zörejezzé, amint átsétáltunk egy tükrö-warpon a Rémmálomvilágba. Nos, forradalmink azért nem érzem, de jópofának mindenképpen. Majd elválik, hogy kinek lesz igaza - de csak ősszel.

A cég igazi durranása a TOMB RAIDER lesz, amely egy kiváló perspektívájából szemlélte akció-kalandjáték lesz. A hozzá mellékelt infó alapján teljes mozgásszabadságot ígérnek a fejlesztők - s ezt



személyesen le is teszteltem még a londoni ECTS idején: valóban így igaz. A texture mappd hátterek előtt maximális szabadsággal mozoghatunk, futhatunk, ugorhatunk, léphetünk és mászhatunk hősnökkel, akinek egy ősi, mágius erővel rendelkező amulett megszerzése a célja. Az animációk minőségére elég egy adat: egyedül csak a női főszereplő mozgását 2000 animációs fázis képzil. A helyszínek az antik világból valók: piramisok belső járatai, katakombák, alagútrendszerek, földalatti paloták - mindezek négy hatalmas kiterjedésű és egymástól nemcsak hátterekben, hanem megoldandó talányokban, csapdákban és ellenfelekben is homlekegyenest különböző területre oszlanak



el. Minden szinten vannak rejtett, csak komoly erőpróbák során bevezhető termek, járatok, kiszögellések, amelyek a későbbiek során igencsak hasznos tárgyat



vagy fegyvert rejthetnek. Tehát abszolút nem kikaposott egyenes úton jutunk el az üdvösséghez, hanem keményen meg kell szenvedni érte. Főleg a maszási és reflexképességeink lesznek próbára téve. Az akciókat állandóan mozgó kamerák lencsén keresztül élvezhetjük, melyek igen látványos pillanatok "örökíthetnek meg". Az év egyik legnagyobb siker-várományos játékának megjelenése őszre várható.

Sokkal hamarabb, mitöbb a napokban várható a BLAM! MACHINEHEAD piacradobása, amelyről érdemes még egyszer néhány beharagzó szót ejteni. A science fiction történet szerint egy



örült génmanipulátor likvidálni akarja az egész emberiséget a saját maga által fejlesztett vírussal. Persze mi egy doktornő személyében belekópunk a levesébe és a már mutanizálódott óriás pókokkal, fertelmes legyekkel, denevérekkel felvesszük a harcot. Szabad 360 fokos mozgás, nagyon gyors és pontos hátterleképzési rutin, folyamatos akció, változatos helyszínek, pofás FMV átvezetőképsorok. Na és azok a bazinagy robbanások...

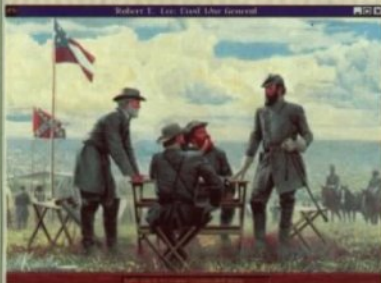


## SIERRA

Rendhagyó híresokrunkat az egyik legnagyobb múltú szoftver-guru alkotásaival zárjuk. A legközelebb megjelenő játéka az Impressions által fejlesztett **CIVIL-**



**WAR** lesz, amely az amerikai polgárháború vérvíztározó időszakába kalauzolja el a stratégiai játékok szerelmeseit. A játékban vagy Lee tábornok vagy a szövetséges"erők oldalán bocsátkozhatunk harcba és játszhatunk le 7 történelmi ütközetet. Mint minden hadvezérnek, nekünk is a taktikai lépéseken és hadmozdulatok



megtervezésén túl a saját hadseregünk moráljával és hírszerzéssel is foglalkoznunk kell; mindezt csak az egér használatára hagyatkozva. Az SVGA grafika látványos részletességgel ábrázolja a korabeli térképek alapján megrajzolt terepet, illetve a lovasság, gyalogság és tüzérség minden mozdulatát, sőt a történelmi hűség kedvéért leforgatott csotajelenetek és fontosabb megmozdulások filmbejuttatásokon is figyelemmel kísérhetők. Számos korbeli festmény és újkori reprodukció szabályos almanachhá teszi a játékot. Megjelenése június közepén várható.

A stratégiai játékok megszállottjai nem panaszkodhatnak, hiszen az Earthsiege alkotójától **CYBER STORM** címmel egy re-



mekbeszobott produkció kerülhet hamarosan a karmaik közé. A játékban az emberi irányítás alól kitört, fellázadt robotok ellen kell felvenni a küzdelmet. A sa-

ját mecháinkat, melyekből akár 25 féle is a rendelkezésünkre állhat, izlés szerint tápolhatjuk, felfegyverezhetjük, mardis tulajdonságait módosíthatjuk, hogy minél szívósabban tudjanak a lázadó robotok ellen küzdeni. Azonban vigyáznunk kell, hiszen a túlfűtött, állig felfegyverezett



mechák is öntudatukra ébredhetnek és akár ellenünk is fordulhatnak. Az intelligens pályagenerátornak köszönhetően soha nem fogunk ugyanazzal a helyzettel találkozni, mind az ellenfelek taktikája, mind a generált táj játékonként változik, a lejátszható missziók száma tehát gyakorlatilag végtelen. A rendszerelt figurák látványos mozdulatokra képesek, az akció folyamatos, pazar jelenetekben nem lesz hiány. A future-feelinget fokozandó állati szép animációs betétek, információs file-ok is tartoznak a játékhoz. A napokban debütáló játék csak Windows alá installálható.

Az I. Világháború légi ütközetei az emberiség egyik legisztább, legnemesebb és legnagyobb tudást igénylő harci cselekmények voltak. Az óriási tudást, tapasztala-



tot és az ellenfél maximális tiszteletét megkövetelő ütközetekben egy Manfred von Richtofen, alias Red Baron nevű férfiú tűnt ki leginkább vakmerőségével és eredményességével: egymaga több mint 80 gépet szedett le az égről. Az ő bőrébe és Fokker típusú repülőjébe bújhatunk immá-



ron másodsor a **RED BARON 2** című szimulátorban. A játék a korszak egészen fantasztikus adattárával (földtani, repülés-történelmi, történelmi adatokkal) rendelkezik, melyből minden indításkor újabb és újabb missziókat generál. Természetesen

nemcsak Fokkert vezethetünk, hanem 35 különböző, a legutolsó csapszégig korhűen leképzett gép is rendelkezésünkre áll, hogy kipróbáljuk tudásunkat. A program érdekessége a történelmi hűségen túl az ellenfelek intelligenciája: valóban taktikáznak, megpróbálkoznak a lehetetlennel is, csak hogy túljárjanak az eszünkön. A teljesítendő missziók között erős légvédelemmel támogatott stratégiai pontok: gyárak, raktárak, ellenséges repülőterek bombázása, kemény légi harc és még egy Zeppelin léghajó útjának biztosítása is megtalálható. Az SVGA grafika persze csak Pentiumon ajánlott, de a VGA módba kapcsolva is remek grafikával találkozhatunk majd. Piacra dobása ez év novemberében várható.

A szimulátorok kedvelői idén el lesznek kényeztetve, hiszen még egy baró játék napvilágot lát a Sierra prezentálásában, megközzé a közeljövőben a **SILENT THUNDER - RIO TANK KILLER 2** a sikeres A10 Tank Killer című szimulátor folytatása, feltuningolt változata. A legendás, "el-pusztíthatatlannak" titulált gépsoda az amerikai légierő kötelékébe tartozik és azt regélik róla, hogy égő motorral, sérült szárnnyal is visszatér a bázisra, annyira profi konstrukció. A játékban egy hétpróbás pilótát, Jack Haggartot személyesítjük meg, aki azt a feladatot kapja, hogy három, a világbékét veszélyeztető politikai



diktátort kifűstöljön a rejtékhelyéről: szám szerint 24 missziót kell teljesíteni a végképernyő eléréseig. A levegő-föld ütközetekre specializált, komoly fegyverzetet a hasa alatt cipelő legenda szimulálása hálás feladat: a jól kivitelezett pirotechnikai trükkök (robbanások, lovedékek becsapódása, füstfelhők) és a földközeli jelenetek



mind a látványosságot fokozhatják, ha jól vannak megcsinálva. Ezért is fordított a Dynamix oly nagy gondot ezeknek a részleteknek a kidolgozására; az erre a feladatra kifejlesztett grafikai rutin itt mutatja meg először, hogy mire képes. A helyszínek Kolumbiától, a Közép-Keleten át egészen Koreáig terjednek, ahol az alkotóknak olyan természeti jelenségek megvalósításához is volt kékük, mint égő fűró-tornyok, vízesések vagy kanyonokkal mélyen hömpölygő hegyi folyam. Mindez SVGA-ban, Win95 alatt, közvetlenül a CD-ről folyó hangeffektakkal. Már csak néhányat kell aludni...



# SNOWJOB

Javában tart a nyár New Yorkban, izzó betondzsungel a város. A bágyasztó hőség ellenére azonban a Gosoz nem alszik, egy veszedelmes kokain kartell hálózza be a várost. Nem számolnak viszont a fiatal és szép ügyésznővel, Lara Calabrezevel, aki rendíthetetlenül veszi fel a harcot a bűnözéssel. A banda főnöke egészen magas körből kapja az utasítást: ideje, hogy egy .357-essel nyugdíjazzák az ügyésznőt.

## Ki akarja eltenni láb alól a csinos ügyésznőt?

azzal együtt, hogy csak 15 év a javasolt korhatár, az eredeti helyszínek, a formás sztriptíz táncosnők, és a tökéletesen kiválogatott statiszták mind-mind azt a benyomást keltik, mintha valóban New York

A látszat ellenére nincs túl sok erotika.

ség elkerülésére azonban a játékba már eleve beépítettek egy cheat módot: az Interneten (mármost a játékban) a daily.hint címen az aznap szereplő összes tárgyhoz, személyhez rövid magyarázatot olvashatunk. S bár a pénz teremtésére a játékban is van lehetőség, az Interneten erre is van csalis.

### EGY KIS FILM-KRITIKA

Talán Tracy Scoggins egy kicsit furcsa a konzolidált ügyésznő szerepében, de azért meglepően jól alakítja, igaz ez el is várható tőle. A főszereplőnek már halványabb színészi teljesítményt nyújt, a Szomszédokba még elmenne, de hát egy ilyen produkcióba azért jobban válogathattak volna. A jelentéktelenebb figurák viszont - mint például hősiünk informátora, Luis, a laza stílusú piti bűnöző - maxi-

Ha a táncosnőt túl sokat maceráljuk, könnyen megjárhatjuk.

### FESZÜLT HANGULAT VER NÉLKÜL

A már jónéhány hónapja beharangozott SnowJob tehát megérkezett végre. Két okból már eleve sokat ígért: egyrészt, mert a Studio 3DO adta ki, másrészt, mert az előzetes fotókon, no meg a játék borítóján is Tracy Scoggint (egy hazánkban talán nem annyira ismert színésznőt) láthattuk feszes tüpiros lakkruhában egy pisztolyt szorongatva. Talán vannak, akiket most elkeserítettek vele, de a játék ennek ellenére egyáltalán nem egy "olyan" játék, ugyanis nincs benne túlfűtött erotika, vagy brutális, vértől fröcsögő erőszak. Aggodalomra azonban semmi ok, mind-

világi figurái között járnánk.

### ÚJ JÁTÉK-MENET

A képeink alapján bárki azt hihetné, hogy a SnowJob is csak egy szokásos FMV játék: az-az rengeteg video és nulla játék. Erről azonban szó sincs. Igaz a főbb események filmként peregnék - s ez nem is baj - ám a játék állóképeken, s nem is akármilyen állóképeken zajlik. A helyszíneket valamilyen különleges optikával vették fel, amit aztán a gépünk alakít vissza rendes képpé, és aminek az eredménye az, hogy eredeti, digitalizált helyszíneken 3D-ben, 360 fokos szögben bármire nézelődhetünk, vizsgálódhatunk. Sőt, a foto-CD-ket megközelítő minőségben a képek részleteire rá is zoomolhatunk.

### A FELADAT

A játékban a feladatunk tulajdonképpen nem is az

ügyésznő, hanem annak egy régi barátjának, Joek Lamontnak az irányítása lesz. Jockot, az new yorki ex-zsarut régi partnere, Wires hívja vissza a városba, aki egy kódolt üzenetet talált az Interneten, amiből az derült ki, hogy Snowman, a helyi bandafőnök utasítást adott ki Lara meggyilkolására. A "munkát" Lara születésnapján akarják elvégezni, tehát hét napunk marad, hogy összegyűjtsük a nyomokat, bizonyítékokat, megfejtsük a kódolt üzeneteket, titkos hang-, illetve videofelvételeket készítsünk, s így végül megmentsük a kedvesünket.

Mint az az iméntiekből kiderül, nagy szerepet kap az idő, minden napra megvannak a teendők, s ráadásul vannak olyan események, amelyeknél az adott nap adott órájában kell a megfelelő helyen jelen lennünk. A másik fontos dolog a pénz, ez ugyanis ha elfogy, szintén véget ér a játék. A túlzott nehé-

Ez a piros Sedan mindig 12.30 körül parkol itt. Ezzel szednék be a lóvét?

Hogy megtörjük Luis hallgatását, alkalmazzunk egy kis erőszakot.

A játéktérmi gép topistája egy kódot rejt magában.

9600

snowjob Kiadja: Studio 3DO

3 D O

90%



Shoot 'em up és PC. Két olyan fogalom, ami - mindezekig - szinte kizárta egymást. A ricegős scroll, a spritehibák és a komolyabb akcióknál zórára fékeződő képernyőfrissítés nem tette lehetővé, hogy élvezhető alkotások jelenjenek meg erre a gépre is. A shoot 'em up megmaradt a konzolok privilégiumának. A konfigurációk fejlődésével és

### JÓ BORNAK NEM KELL CÉGÉR

A szigorúan Windows 95 alá íródott anyag nagyon jó. Ezt előre le kell szögezmem, mert sok a hitetlenkedő: van, aki a stílusból, van aki a Windows-feülettől idegenkedik. Én sem vagyok egy nagy stílusbarát, de ezegyszer kivételt kellett tennem.

Az ellenséges hajókat kilőve bónuszfegyverekhez juthatunk.

ALL SHIPS DESTROYED  
BONUS WEAPON

a Win 95 forradalmi lehetőségeinek megjelenésével azonban a fejlesztők előtt olyan sugárutak nyíltak meg, amik segítségével ebben a stílusban is megvetheti a lábát a PC. Ezt bizonyítja az Electronic Arts pártfogoltja, az Epic Megagames fejlesztése, a Fire Fight.

Az izometrikus, többszintű scrollal, pazar látványeffektusokkal és hanghatásokkal felvértezett játékban egy űrsiklót irányítunk, amellyel a képernyő alján folyamatosan kiíródó feladatcsoportokat kell végrehajtanunk és közben minden ellenséges objektumot és repülő tárgyat elpusztítanunk. Az előbbi jócskán bővített



A látványos robbanások, amikről beszéltem. A tűz még ropog is...



A fák lombjai alól besuhanva sajnos nem hűsölhetünk zavartalanul.

mondat nem volt véletlen: végrehajtandó misszióink többlépcsősek, s elég sok zavaró tényező állja közben utunkat. A felségterületeket védő repülők még a legzárabb ellenfelek közé tartoznak; a hőkövetős rakétákkal operáló légvédelmi űtegek, a fák és egyéb tereptárgyak rejteké-

ből tüzelő ágyúk és a mozgásérzékelő aknáknak adják a játék sava-borsát.

○ Azért nem kell elcsüggedni, hiszen opcionálisan bekapcsolható sıklónk köré egy auragyűrű, ami az elsődleges célpontot (ajánlott haladási irányt) és a közeledő veszélyt is jelzi. Jó szolgálatot tesznek továbbá az egyre nagyobb hatóerejű, adott épületek vagy repülők szétlövésével hozzáférhető fegyverek, melyek azonban sajnos nem végtelen töltettel állnak rendelkezésünkre. A hajónk irányítása joystickkal, billentyűzettel, egérrel, vagy ez utóbbiak párosításával történhet - eléggé kényelmesen és megbízhatóan. Az éppen aktuálisan kitűzött feladat a képernyő alján villan fel, s menet közben is kapunk néha instrukciókat. Figyeljük a bal felső sarokban lévő számat, amely a tölteteink számát jelöli; ha nullázódik, ak-



A futurisztikus raktártelep az egyik legszebb helyszín.



Ugye milyen szép?

# FIRE FIGHT

## Az első igazán élvezetes shoot' em up WIN 95 alá!

Minden egy képbe sűrítve: robbanás, lombos fák, auragyűrű, ellenséges objektumok és gomolygó kód.

kor komoly zürbe kerülhetünk. Éppen ezért minden kiöltő ellenfél hűlt helyét nézzünk át (repüljünk át fölülte), hátha kizodott magából egy kis municiót vagy más csecsebecsét. A jobb felső sarokban - opcionálisan - látható szám a pajzsunk állapotát jelzi. Ha túl sok sebet kaptunk, hangjelzés is figyelmeztet a veszélyre: jobb lesz olajra lépni.

○ A játék nem tartalmaz forradalmi újításokat (ha csak az auragyűrűt nem vesszük annak), de minden annyira átgondolt és megtervezett benne, hogy csak jót tudok róla mondani. A hátterek 3-4 szintes mélységig kiképezettek, a parallax scroll sima, a gomolygó robbanások mellett elhaladva szinte érezzük a perzselő hőt, a vizuális orgazmus csúcса pedig az, amikor a fák lombja és hegyek bércei alá besiklik és el-ejtünk az űrhajónk.

fire fight

Kiadja:  
EOA

PC: 486/66, 8MB RAM, WIN95, VGA, CD

91%



# CONGO

## DESCENT INTO ZIN!

### MAJMOT REJT A DZSUNGEL MÉLYE!

A név sokak számára ismerős lehet: nemrég játszották a mozik több-kevesebb sikerrel. Most előrukkolt a Viacom Media a film kalandjáték adaptációjával, mely ott folytatódik, ahol a film abbamaradt. Jacket személyesítjük meg, aki Travis kérésére visszamegy Congoba, s az ősi romok alatt nyugvó bánya gy-

mantjainak ered nyomába. A játék csak Windows alatt fut, de túrhető sebességgel. A grafika tényleg nagyon élethű, s az egyik helyszínről a másikra vezető animációk is alig maradnak el az álló helyszínek minőségétől. A hangok remek "dzsungelhangok", tökéletesen illeszkednek a játékhoz.



**Satellite mapping:** műholdas fénykép a helyről, ahol kalandozunk. A Map layer funkcióval térképraajzolatot helyezhetünk rá, melyet a játék során találunk. A **Remap to position**-nel új felvételt készíthetünk tartózkodási helyünkről, a **Set homing signal**-al pedig megjelölhetjük jelenlegi helyünket, ahová ezután iránytűnkkel könnyedén visszatálíthatunk. A **Select tarcker**-rel a megjelölt helyek között válogathatunk (ilyen az imént leírt, vagy más adó-vevő szignálja).

**Image library:** A kézikameránkkal készített fényképeket (max. 10 db.) analizálhatjuk, az idegen nyelvű szövegeket lefordíthatjuk a gép segítségével.

**Communications:** A chip az adáshoz szükséges. Ha bent van, hívhatjuk Travist a **Travicom** gombbal, s segítséget kérhetünk tőle (egyszer ha ad a játék folyamán). A **Repeat message**-dzzsel az előző üzenetet hallgathatjuk ismét meg, a **File Access** gombbal pedig a rendelkezésünkre álló file-okba olvashatunk bele.

**Audio sampler:** A puskamikrofonunkkal történt hangfelvételeket játszhatjuk vissza.

Elég szegényes intróval kezdődik a játék: megkapjátok Travis üzenetét, majd elindultok egy repülővel Congo felé, s ejtőernyővel ugrotok le a sűrű dzsungelbe. Egyedüli cucc egy kés, mellyel keressétek meg a nem messze landolt Travicom csomagot, s pattintsátok fel a zárját. Benne amolyan modern túlélőkészlet lapul: a fentebb részletesen ki-elemzett digitális személyi titkár, egy kézi-kamera, mellyel hieroglifákat, térképeket vehetünk fel tárolásra, analizálásra, lefordításra. Emellett egy remek gumicsónak is birtokotokba kerül, mellyel majd utazgathattok a folyón - melyről jó tudni, hogy délről északra folyik. A játék elején még sűrűn üzenet Trarvis, persze teljesen feleslegesen, csak ösztökélni akar, hogy mihamarabb szerezzétek meg a "gyémántjait". Egy közeli expedíció

hölgytagjától is kaptok üzenetet: finoman visszakiád oda, ahonnan jöttetek, s arra kér, nehogy megzavarjátok az expedícióját holmi önös érdekből. Kerekedjétek fel a csónakkal, s az égér segítségével navigáljatok a keleti partra. Itt egy póruljárt fickóba botlotok, akit egy apró szuronyral tettek el láb alól. A kígyóval egyelőre nem tudtok mit kezdeni - semmi gond, ha meg-

mar, mivel ha meghaltok a játék onnan folytatódik, ahol a baleset történt. Pattanjatok be gumicsónakba, s evickéljétek át a nyugati partra. Itt egy hídra leltok, ami a romokhoz vezet, s nincs még leengedve. Emellett egy hieroglifákkal televéselt kővonalátok egy fűvócsövet, s a kő közepén lévő vajúban némi mérget, amiben feltétlenül fürdésétek meg a nyilacskát. Tegyétek a

mérgezett nyilacskát a fűvócsóba, majd keressétek meg ismét kígyó bácsit, aki egy jól irányzott fűvástól jobb létre szenderül, s szabad az út tava. S mit rejt a dzsungel mélye: egy kő majomfej, mely remek szolgálatot tesz a híd leengedésében. Menjétek vissza, s helyezétek a fejet a híd melletti kőlapra: láss csodát, a szerkezet beindul, és a híd leereszkedik.



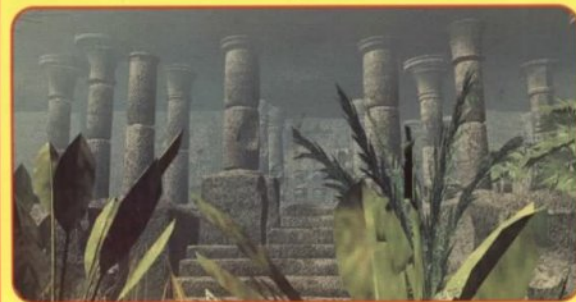


Hogy az izgalmak fokozódjanak, amint átértek, a híd szépen leomlik - így nincs visszaút - s egy segélykérő üzenetet is kaptok az expedícióvezető hölgytől, akit valakik megátámadtak a bányában, s most a teljes kétségbeesés határán a halál torkából küldi felétek talán utolsó üzenetét a hölgy. Azért ennek illik majd utánajárni.

A híd túloldalán balra fordulva egy kőgolyóra akadtok - ilyenből még ötöt kell összeszedni. Keressétek meg az expedíció táborhelyét, s vegyétek magatokhoz a sátorvasat, s a bögrét a bokor alól. A táskáról készíthettek egy képet analízálás végett, s kiderül róla: kódkártyával nyílik. Egyelőre ilyen nincs, úgyhogy bolyongjatok egy kicsit a romok között: található két hasonló kis terem, melyek közepén egy-egy kőtárcsa lehet, melybe a bögrét betéve és elforgatva egy szinttel lejjebb lehet jutni. Mielőtt lemennétek, nézzetek körül a termekben: egyikben egy kis rádió-adót találtok, a másikban egy kódkártyát. Az egyik alsó szinten pedig ráakadtok a második kőgolyóra. A romok között található egyébként egy kőbe vésett térkép - érdemes lefotózni, analízálni, s felrakni a map layerrel, hogy tudjátok merre van a hat kőgolyó - ugyanis mind a hatot be kell gyűjteni, hogy lejuthassatok a bányába. Evvel a karcolt térképpel szemben leledzik egy kötél - csak arrébb kell lökni a rágurult kődarabot. A sátorvasat kössétek rá, majd vessétek be magatokat a dzsungel mélyébe. A sátrak és a romok között, a folyó partján egy köfej pihen, ami pechetekre a vízbe köt ki, amikor megpróbáljátok elvinni. A tendő csak megkeresni a folyó másik felét, s kihalászni a fejet. A dzsungel keleti részén keressétek meg a mérges gázokat pófogó valamit, s helyezétek rá a csónakot, majd kutassátok fel



a forró lávadarabkát, s görbítsétek meg rajta a sátorvasat. Nézzetek át a dzsungel nyugati felébe, s a ragacsos fa nedvével kenjétek be a adót. Mivel már nálatok van a kódkártya, kinyithatók a bördönt: benne egy sugárzás-detektorra, egy puska-mikrofonra, egy jelzőkészülékre és egy IC-re lelték, melyre komoly szükség is van, hisz a régi mostanába mehetett tönkre. Cseréljétek ki az IC-t, s hívjátok fel Tarvist, hogy segítsen kinyitni az audiózáras rekeszt a bördnek. Elmondja a kódot, s a benne rejlő két gépfegyvertár máris a tiétek. Most mondjuk nézzetek el abba a terembe, ahová a bögre forgatásával jutottatok le, és nem volt semmi benne: a fali mélyedésbe helyezétek a folyóból kihalászott fejet, forduljatok meg gyorsan, s vegyétek magatokhoz a a harmadik golyót.



Keressétek meg a bánya bejáratát, s a puskamikrofon segítségével vegyétek fel a lihegő vadmajom hangját, s keressétek fel felvételekkel a dzsungel keleti részén útban álló majmot: játsszátok le neki a felvett hangot, mire megijed, s eliszkol. Innen már csak né-

hány lépés a negyedik kőgolyó. Az ötödik nincs a helyén, de ha felkeresitek Amy-t, aki egy be-tanított majom, s kezére szerelt fordítókészülékével kommunikálni is képes, ráleltek a golyóra. A probléma csak az, hogy Amy játszogat veled, s nem adja oda. Dobjátok rá a raga-

csos adót, s a radaron követni tudjátok a mozgását. Kergessétek a nyugati részbe úgy, hogy a hármas kereszteződésnél legyen, majd szemből fussatok felé, s így zsákutcába fut. Itt némi gyözködés árán nektek adja a golyót. A hatodik golyó helyét állapítsátok meg ti a

térképről. Adaléknak csak annyi, hogy megszerzéséhez a kampós kötelet kell használni, s mászni egy nagyot. Valamikor illyentájt rátokcsörög az expedícióvezető, s elújságolja, hogy sikerült neki és néhány emberének beszorulnia egy föld alatti vereben. Szép kilátások!



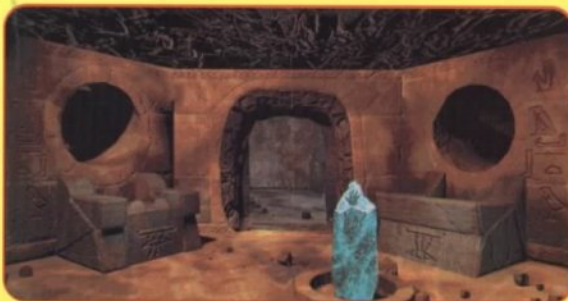


Innen csak egy lépés a bánya: a tölténytárolakat szereljük a két megfelelő gépfegyverre, s a tár felszerelése után azonnal kattintsatok a jelző-készülékkel a gépfegyverre, hogy ne benneteket lőjjön szitává. Ezután menjetek a bánya ajtajához, s kezdjétek betenni a golyókat: középső sor bal, jobb, felső sor bal, jobb, alsó sor jobb, bal (a helyes sorrendet a jobb és bal oldalon lévő oszlopokról lehet leolvasni a sugármérő segítségével).

A bányában egy kis labirintus-játék következik: irány balra, majd a sugármérő mérővel nézjétek meg, mely járatok felett van három csillag, s azokon menjetek tovább. A csontokkal teli teremben használjátok a puskamikrofont, hogy megtudjátok merre nem liheg gorilla.

Lássuk mire leltek az utolsó felvonás helyszínén: mehetek jobbra vagy balra, lemászhattok két csövön, vagy előre indulhattok. A bal cső érdekessége, hogy a különféle "váltókkal" többfelé is vezet. Menjétek először előre, s a rács mögül vegyétek magatokhoz Amy hátizsákját. A következő teremben a kristályt megérintve kinyílik egy kis köszekrény, s a bánya alaprajzát találjátok benne - készítsétek róla képet, s analizáljátok. A másik kristályt megnyomva elfordul a fal, s egy kijárat jelenik meg előttetek. Lépjétek be, s üssétek meg a gongot, aminek vegyétek is fel a hangját. A morgó gorilla elől fustatok a másik terembe, s amikor már majdnem belép, érintsék meg a kristályt, mire a elforduló fal bezúzza öklémét, csak a keze marad meg nektek - természetesen tegyétek el. Menjétek vissza a kezéshöz, s induljatok el balra. Az itt lévő kristályt a majomkézzel érintsék meg, s a mögötte lévő rajzot fotózzátok le. Állítsátok a kart balra, és menjétek tovább, s a három tekerőt addig forgassátok, amíg a híd le nem ereszkedik. Bent állítsátok a kart balra, majd menjétek ki a csöhöz, s guruljatok le rajta (irányítás az egérrel, lehetőleg ne a lábában kössétek ki). Lent vegyétek magatokhoz a combcsontot, majd állítsátok át az előbb átállított két kart az ellenkező állásba, s guruljatok le: lent tegyétek a "váltóba" a combcsontot, állítsátok át, majd a hídnál lévő váltót jobbra, s a másik váltót balra. Ha minden jól megy, az expedíciótól nem messze köttök ki, egy lézerefegyver és egy detonátor társaságában. A fegy-

vert vegyétek magatokhoz, s a detonátort hozzátok működésbe. Az eredmény: a többiek megmenekülnek, ti pedig egy ismerős terembe gurultok, s veletek gurul egy fura korong is. Na, innen csak néhány lépés a vég - ajánlom figyelmetekbe a jobbra lévő csövet és folyosót, melyeken át egy ráccsal elzárt gorillára akadtok, aki nagyon ideges Amy hangjára - mellest Amy-t is itt találjátok. Valahogy osonjatok be a vadmajomhoz... Aztán meg ott van az a gumicsónak, ami Amy hátizsákja mögött van, s éppen nem éritek el... Nőmeg a víz, sok-sok láva, és a gyémántok! Sok szerencsét hozzá!



**c o n g o** Kiadja: Viacom



486DX66  
8MB RAM  
SVGA  
2X CD ROM  
SB

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

A háttérrel valóban gyönyörűek, de ez kissé kevés manapság.

**83%**



A francia játékgyártás mára már világszerte kivívta magának az elismerést. Hogy ez minek köszönhető? Minden bizonnyal annak, hogy mindig minőségi, jól megtervezett játékokkal állnak elő, s ez az Adeline-ra különösképp igaz. Frederic Raynal 1993-ban hagyta ott az Infogamest, és alakította meg ezt a kis céget, s első műveivel, a Little Big Adventure-rel rögtön meg is alapozták (igaz inkább csak Európában) a karrierjüket. Raynal mindig valami újat akart létrehozni, s ez nem nagyon illett az Infogames kényelmes, Alone in the Dark klonokat gyártó üzletpolitikájába, ezért döntött az



"Gyere maci, nem fog fájni!"

"Sajnálom, de én erre a gladiátor cuccra igényt tartok!"



új cég alapítása mellett. Az Adeline filozófiája: ha valami olyat akarsz alkotni, amiről már tudod, hogy hogyan kell, inkább ne is fogj neki.

A Time Commando tulajdonképpen a Little Big Adventure második része előtt csak egy kisebb akciójátéknak indult, ám úgy tűnik, Adeline-ék nem képesek kis játékokat alkotni. Az alapötlet egy akciójáték volt, amit ugyanúgy, mint az Alone in the Darkot külföldi kamerarežetektől játszhatunk, csak azzal az "apró" különbséggel, hogy a



"Még ha te vagy Spartacus, akkor sincs esélyed!"

"Kőfaragó barátom, több megrendelést nem fogsz befejezni."



Ez a japán hölgyike a szó szoros értelmében megpróbál elcsépelni minket.



kamera mozog, követi a hősünket. A munka elindult, bár az alkotók sokszor voltak azon a ponton, hogy lehetetlen megcsinálni. Eredetileg a játékot '95 karácsonyára szánták, ám ez a dátum egy kissé eltolódott. Most azonban, hogy már láttuk az elkészült anyagot, elismerjük: megérte a fáradozást.

Egyelőre a PC-k sajnos még nem képesek tökéletes 3D-s grafikát valós időben mozgatni, így az alkotók - 3D Stúdióval illetve Softimage-dzel SGI gépeken - renderelt, tehát előre le-

gyártott pályákat készítettek. Ezeken egy irányban haladhatunk, esetleg egy-két titkos helyiséget találhatunk néhol. A szereplők azonban real time-os polygonos megoldással készültek, ráadásul a mai elvárásoknak megfelelően, texture borításokat kaptak, az összehatás tehát fantasztikus.

**EGY KIS MÓLTÁZAS**

A játék története valahol a nem is olyan távoli jövőben indul, amikor a mikroprocesszorok műveletvégo sebessége már a fénysebesség határait súrolja, s ezért a teljesítmény növelése érdekében a fejlesztők magát az időt próbálják manipulálni. A komputerek legbelső magját másik dimenzióba helyezik el, ahol az idő milliószor gyorsabban telik.

Hősünk, Stan, komputer karbantartóként tengeli az életét, csupán egy hobbija van: a body building. Stan a Hadörténelmi Központban dolgozik, ahol a letűnt korok legnagyobb harcosait

tanulmányozzák, s mindezt egy hatalmas szuper komputer segítségével végzik. A bajok ott kezdődnek, amikor a komputer adat-állományát egy veszélyes vírus fertőzi meg, ami a központban egy jökora robbanást okoz. Hősünk - szerencsétlenségére - pont ekkor van szolgálatban, a probléma orvoslása tehát rá hárul. Nem sejtethi még mi vár rá: a vírus tíz időzónát hozott létre, ezeken kell magát átverekednie, hogy végül a komputer magjához elérje, lekapcsolja az egészét.

**NÉHÁNY SZÓ A JÁTÉKRÓL**

Először is az őskorban kezdjük meg utunkat. Itt még csak kavicsok, bunok, dárda állnak a rendelkezésünkre, igaz a ránk támadó medvék, kardfogú tigrisek, és ősberek ellen még ezek is hatásosak. A játékmenet igen egyszerű: bonyolítani kell, és elvenni az ellenfeleink fegyvereit, amiket a számbilentyűkkel vehetünk.



Szerzetesek, katonák... Hát senki sem hagy nekünk nyugtot?



**TIME**  
**ROBBANÁS**  
**AVAGY EGY**



A párbajteremben a lovagokat könnyedén egymásra uszíthatjuk.







"Jó kis bárdod van, öregem!"

hatunk. (Ezek a helyeken egyébként a gép segítségképpen egy kis szignált is játszik, hogy ott keresséjük.) A fegyve-

időzónák változásával folyamatosan fejlődik, s természetesen ezzel egyetemben az ellenfeleink képességei is. A második pá-

reken kívüli találhatunk majd éleket, energiát és a vírus elleni szert is. Ez utóbbit a putzáló kúpoknál tudjuk használni, ez tulajdonképpen az időlimít kitolásának felel meg. A kúpok mellesleg ellenőrzési pontok is egyben, magyarul ezeken a helyeken - csak úgy mint a pályák végénél - a gép automatikusan állást ment, tehát mindenképp érdemes őket felkutatni. A haditechnika persze az

A játék hangulata döbbenetes jó. A csodálatos háttérképek gyakran maguk is aktív résztvevői a játéknak. Például a vadnyugaton fel kell robbantunk egy egész pajtát. Az el-

A conquistadorok lekasabolása után Cortezt megszegényítően irhatjuk az aztékokat.



egy western-filmben - még azt is láthatjuk, amint az ellenfeleink lövedékei néhány centire tőlünk befürödnek a talajba.



# COMMANDO

## A HADTÖRTÉNETI KÖZPONTBAN, KOMPUTERSZERELŐ IDŐUTAZÁSA



"Gyere te pribék, kardélre hánylak!"



telibe talált hangfelek párosulnak. Egy-egy ököcsopás hangosan puffan, a vadállatok ordítanak, a halálra sebzett katonák nagyokat nyögnek, a puskák zárvázata a töltéskor diszkrétan kattan. Erről jut eszembe: a játékban nincs össze-viszsa lövöldözés, a tárnaknak meg van az a kellemetlen tulajdonsága, hogy ki szektak fogyni, a muníció pedig elég szűkre szabott.

A jövő cyberhölgyei igen attraktívák, ám nem túl kedvesek.



Ez szerencsére az ellenfeleinkre ugyanúgy vonatkozik, mint ránk. Az irányítás és a küzdelem szintén tökéletes. Alig néhány gombot kell használnunk: az ugrás, a keresés és a küzdelem billentyűjét, no meg az irányokat. Háromféle támadás és egy védekezés van. Lőfegyvernél persze nincs védekezés, ellenben van töltés. Az ellenséges golyók elől csupán menekülni lehet, ilyenkor - mint

A játék tehát állati szuper, egy mondatban jellemezve: kihozza a maximumot, amit manapság egy PC-től el lehet várni.

<b>time commando</b>	Kiadja: EOA
	8MB RAM 486DX2 2XCD-ROM SVGA \$8, SBPRO, GUS, ROLAND
<b>LÁTVÁNYOSSÁG JÁTSZHATÓSÁG SZAVATOSÁG ZENEBONNA</b>	

Nocsak! Colorado Slim és bandája?



Egy kis Alone in the Dark mozgó kamerákkal.

# 94%



# XTREME

## RACING

### SUPER MARIO KART - IMMÁR AMIGÁN IS!

Amikor végre kézbe került a játék, már alig vártam, hogy kipróbálhassam. Az előzetesek szerint valami eszméletlenül lehetett szórakoztató, és hála Istennek nem

de támogatja a null-modemes, illetve a modemes játékok is. 8 különböző kocsival száguldozhatunk a pályákon. Az ellenfeleink intelligensek és ezáltal nehezebbé vá-

#### MITŐL DÖGLIK A LÉGY?

A játék 3 különböző típusú pályán játszható, lehetőség van Kupát vagy Bajnokságot játszani. A képernyőbeállításaink automatikusan elmentődnek.

Ezen kívül lehetőség van extra kamerák elhelyezésére a pályán. A kamera-akat bárhol rakhatjuk, akár egy másik autóra, a kocsi hátuljára, vagy pe-

külő emberekkel lehet találkozni, hanem fegyvereket is lehet szerezni. Most azt kérdezték, hogy minek. Azért, mert így igazolmasabb lesz a game, mivel szerintem elég jó érzéssel tölthet el, hogyha mondjuk szétlövőd egy téged pont megelőző csavó fejét. A lerakható aknáknak sem kutyák, sokszor jól jönnek, csak arra kell vigyázni, hogy rá nem menjünk. Ezen kívül található még különféle tereptárgyak is, ha netán keresztveződésbe kerülünk, akkor jól jöhet egy ugrató. A bajnoksági mód-ban minden megnyert menetért, illetve jó helyezésért pénzt kapunk, amiből tuningolhatjuk a kerekeinket, motorunkat, fékjeinket. Miután végigjártuk az egyik pályát, akár vissza is nézhetjük az egész futamot. Ezen kívül per-sze pergő zenét hallgathatunk az egész játék alatt, amit a kezdésnél választhatunk ki.

#### NÉHÁNY SPECKŐ

Nagy pozitívuma a játéknak, hogy HD install is jár hozzá, így a wincseszterrel rendelkezőknek nem kell a lemezöltögetésre várniuk. A játszhatóságról csak annyit, hogy kezdetben nehéz, de aki legalább kétszer-háromszor játszik vele, annak rövid idő múltán fekszik az irányítás. Nem sokkal a játék megjelenése után új pályákat és Tournamenteket is adtak ki hozzá, és várhatóan a napokban megerkezik a pályaszerkesztő is. Akkor viszont mindenki kedve szerint készíthet új pályákat, s így a stílus szerelmesei tuti nem fognak unatkozni.



Az osztott képernyőn akár három játékos is összemérheti tudását.



A különböző helyre letett kamerák megteszik vízűdis hatásukat.



Akkóra futni nem a legkellőbb dolog. De a legszebb órom a kárórom.



Magányos rendőrautó száguldoása a kietlen meszszezség felé...

kellott csatlakoznom. A játékot a Siltuna Software készítette és a Black Magic gondozásában jelent meg. Maga a játék egy Texture mapped grafikájú autóverseny, Super Mario Kart stílusban. Állítható a pixel-nagyság 2x2 1x2 1x1-es méretekben, és természetesen 256 színnel. A játék támogatja a bővítményeket is, és szerencsére van belőle CD32-es verzió is. Lehetőség van akár 8 játékos üzemi-módra is, 4-en tudják 1 gépen játszani,

lik a harc. Sok pálya közül választhatunk, játszhatunk vizes pályán éppúgy, mint radioaktív terepen. Ezen kívül lehetséges Battle mode-t is játszani, ahol az a lényeg, hogy mindenkit letakarítsunk a pályáról. Természetesen kilőtt ellenfeleink száma elmentődik.

dig a pálya bármely részére. Lehetőség van a kamera zoomolásának, forgatásának és követő módjának bekapcsolására is. Játék közben nagyon sokféle tereptárggyal találkozhatunk, úgyhogy ne lepődjön meg senki, ha egy Lemmingsgel, netán egy cüppával találkozunk a pálya bizonyos részén. Viszont nem csak mász-

**xtreme racing** Kódja: BLACK M.  
A1200, A4000, HD INSTALL

**88%**

### A helyszínek változatosságát jól példázza a képsorozat





## REJTVÉNY

Úgy látszik, túl könnyű lett a múlt hónap feladványa, mert többszáz megfejtő közül senki sem hibázott! A helyes megfejtés tehát a következő: 1. CYBERIA 2. FX FIGHTER 3. HEXEN 4. LEGEND OF KYRANDIA III 5. PYROTECHNICA

A szerencse egy nőnemű fanatikusnak kedvezett, név szerint **Csatai Juditnak, Egerből**. Reméljük szereti a baseball satyeszt! Az "állati ajándékcsoomag" tartalmát viszont nem árulhatjuk el, hogy meg ne rohamozzák érte.

Ebben a hónapban a Gremlin Interactive jóvoltából egy **totálisan abnormális Normality szuperpakkot** (póloval, napszemüveggel, mousepaddal, Normality-képeslapokkal és egyéb csemegékkel megspékelve) sorsolunk ki azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi egyszerű kérdésre:

**Az alábbi játékok közül melyik nem a Gremlin nevéhez fűződik?**

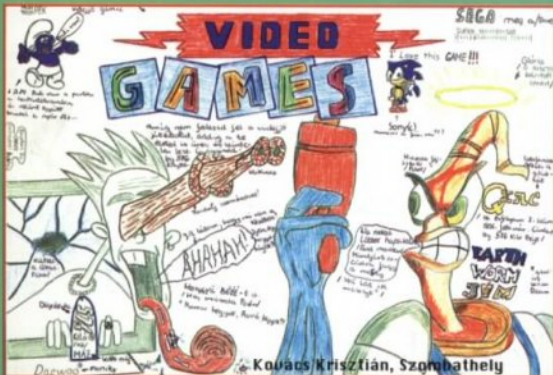
1. Impossible 2. Urban Strike 3. Lilil Divil 4. Desert Strike 5. Narco Police

## PIKTOGRAMOK



## BY OLVASÓK

Ha úgy érzitek, hogy Ti is vagytok ilyen ügyes "piktorok", küldjétek el műveiteket az újság címére. Jutalmatok nem marad el.



## C64

NEWCOMER  
STREET ROD  
BBURAGO RALLY  
ALIEN 3  
VENDETTA

## AMIGA

SYNDICATE  
HOLLYWOOD PICTURES  
ALIEN BREED  
LOST VIKINGS  
FLASHBACK

## PC

NEED FOR SPEED  
MK3  
WARCRAFT 2  
DUKE NUKEM 3D  
DESCENT 2

## KONZOL

MK3  
EARTHWORM JIM 2  
KILLER INSTINCT  
DONKEY KONG C. 2  
EARTHWORM JIM

## JELMAGYARÁZAT:

- = HELYBEN MARADT
- ◆ = ÚJ BELEPŐ
- ▲ = ELŐRE LÉPÉS
- ▼ = VISSZALÉPÉS

## FORMA 576 REJTVÉNY

Kinek ne dobogtatná meg a szívét a Forma 1-es autók, lenyűgöző látványa, dübörgése, fantasztikus sebessége, a versenyzők már-már valószínűtlen pontossága? Talán olyan is akad köztetek, aki figyelemmel kíséri a Forma 1-es futamokat, s ha lehetősége nyílik rá, augusztusban a Hungaroringen tölti a forró napokat. Nos, az **1996-os év szenzációja a GRAND PRIX 2 szimuláció megjelenése**. Ennek kapcsán a **Forma 1 Ostermann Kft.** jóvoltából 3 tribünjegyvet sorsolunk ki olvasóink között, s ez még nem minden! **Az eredeti GRAND PRIX 2 program vásárlói között további tribünjegyeket, a 16. életévüket betöltötték között egy V.I.P. jegyet és egy különleges szolgálati jegyet sorsolunk ki.** Ez utóbbit nem lehet megvásárolni, kizárólag a Forma 1 bennfentesei juthatnak hozzá, illetve a GRAND PRIX 2 vásárlói közül egy szerencsés nyertes.

Az újság olvasói "kétfutamos" tesztjátékban vehetnek részt, melyek a Hungaroringről (versenyzőkről, pályákról, csapatokról), illetve a Forma 1 szabályairól szólnak. **Júniusban és júliusban egy-egy tesztlap jelenik meg az újságban, melyeket kitöltve, a második futam végén egyszerre kell beküldeni a következő címre:**  
576 Kfyte, 1389 Budapest, Pf. 132.  
A bortékkra írjátok rá: **FORMA 1.**

**FONTOS!** Aki figyelmesen elolvassa a GRAND PRIX 2 szimulációs program magyar nyelvű kézikönyvét, sok segítséget kap a tesztlap kitöltéséhez.

Az újságban játszó és a programot megvásárló játékosok közül a végső győzelemért a 30-30 legjobb a Pozsonyi úti boltunkban körmerközésben mérheti fel tudását a kormánykerék mögött ülvé a GRAND PRIX 2 Hungaroring futamán. **Tehát ne csak az esz, hanem az izmait is ügyességre és döntőn, vezess a megszerzett tudással!**

### I. FUTAM: KI MIT TUD A HUNGARORINGRŐL?

1. Milyen hosszú jelenleg a Hungaroring versenypálya?  
a/ 4.014 m    b/ 3.810 m    c/ 3.968 m
2. Milyen hosszú volt a Hungaroring versenypálya megépítésekor?  
a/ 4.160 m    b/ 4.014 m    c/ 3.968 m
3. Ki tartja a hivatalos pályarekordot?  
a/ A. Senna    b/ N. Mansell    c/ A. Prost
4. Mikor rendeztek először Forma 1 versenyt a Hungaroringen?  
a/ 1985    b/ 1986    c/ 1987
5. Melyik évben dőlt el már a Hungaroringen, hogy ki lesz a Forma 1 VB győztese?  
a/ 1992    b/ 1993    c/ 1994
6. Ki nyert leggyorsabban a Hungaroringen?  
a/ M. Schumacher    b/ N. Piquet    c/ A. Senna
7. Hány pályaelőni poszt található a Hungaroringen?  
a/ 25    b/ 23    c/ 27
8. Hány box található a Hungaroringen?  
a/ 13 dupla    b/ 15 dupla    c/ 26 szimpla
9. Ki nyerte az 1995. augusztusi F1 futamot?  
a/ D. Hill    b/ G. Berger    c/ D. Coulthard
10. Mekkora sebességet érnek el a célegyenesben a F1-es autók?  
a/ 330 km/h    b/ 250 km/h    c/ 280 km/h
11. Hány kanyar van a Hungaroringen?  
a/ 9 jobb és 9 bal    b/ 9 jobb és 8 bal    c/ 7 jobb és 8 bal
12. Milyen széles a célegyenes a Hungaroringen?  
a/ 12 m    b/ 14 m    c/ 16 m
13. Melyik csapat nyerte az első hungaroringi versenyfutamot?  
a/ Camel Lotus    b/ Marlboro Mc Laren    c/ Williams Honda
14. Ki szerezte eddig a legtöbb pole-pozíciót a Hungaroringen?  
a/ A. Senna    b/ N. Mansell    c/ N. Piquet
15. Mi volt Gerhard Berger legjobb hungaroringi helyezése?  
a/ 2. hely    b/ 3. hely    c/ 4. hely
16. Melyik évben kellett az előirt körszámnál korábban leinteni a versenyt a Hungaroringen?  
a/ soha    b/ 1986.    c/ 1987.
17. Ki nyerte meg 1991. évben a magyar Forma 1 futamot?  
a/ T. Bousten    b/ A. Senna    c/ N. Mansell
18. Melyik évben volt a leggyorsabb edzésidő a Hungaroringen?  
a/ 1992.    b/ 1993.    c/ 1994.
19. Melyik évben futották a leggyorsabb versenykört a Hungaroringen?  
a/ 1992.    b/ 1993.    c/ 1995.
20. Melyik évben volt a Magyar Nagydíj versenytávja 78 kör?  
a/ 1986 és 1987. b/ 1986, 1987 és 1988.    c/ 1986 és 1988.



# TROLL KÉPREGÉNYTÁR

1067 Budapest, Teréz krt. 13.  
A Pepita City üzletházban,  
50 méterre az Oktogontól!  
Telefon: 322-6026  
Csomagküldő szolgálat is!

MELYIK STÍLUST CSÍPED?  
MINDEGYIKBEN OTTHON VAGYUNK!  
CYBERPUNK, EROTIC, SUPERHEROES,  
MANGA, BRUTAL, SCI-FI...

**AZ ANIME  
LEGJAVAI  
LEGENDÁS ÉS  
LEGFRISSEBB  
VIDEÓK!**



Nyitvatartás: H-P 9-17  
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.  
Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916  
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49

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

**HANGKÁRTYÁK:**

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE  
Sound Blaster 16 MCD  
Sound Blaster 16 IDE  
Sound Blaster 16 MCD ASP  
Sound Blaster AWE 32  
Sound Blaster AWE 32 VE  
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max  
Gravis Ultra Sound  
Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE  
Média Magic 16 SCSI

**CD DRIVE-OK:**

- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű  
- Külső és belső  
- At buszos, SCSI és saját vezérlés  
- Típusok: \* SONY  
\* PANASONIC  
\* TOSHIBA  
\* NEC  
\* PIONEER  
\* MITSUMI  
\* SANYO

Videódigitálizáló - és MPEG  
lejátszó kártyák, CD írók,  
MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

**HANGFALAK:**

- 7 W aktív hangfal (1 pár)  
- 12 W aktív hangfal (1 pár)  
- 50 W aktív hangfal (1 pár)  
- 80 W aktív hangfal (1 pár)  
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

Creative 4x-es CD drive	7.200,-
Sony 4x-es IDE CD	8.200,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.800,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	6.400,-
Gravis Ultrasound OEM 16 bit, WAVE táblával	10.400,-
28.800-as fax-modem (MWAVE) + h.kártya + üzenetrögzítő	23.600,-
RICOH 2x-es külső SCSI CD író + software	
+ 10 ajándék CD lemez	120.000,-
Pentium 100-as CPU	19.200,-
4 MB/32 bites RAM modul	5.200,-

*Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 @Tone üzemmodában*  
Komplett gépek, teljeskörű összeszerelésben, 386-tól Pentium 133-ig, 24 óráig teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!  
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkát!  
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.  
Kedvező lízingfeltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!



Kérd részletes  
árlistánkat  
üzletünkben!

Bp. V. ker. Vadász u. 36.  
Tel: \*131-0518/3 vonal, 11-66-96.  
Fax: 111-8671

Minden nap más-más két termékből  
**AKCIÓ!**  
Folyamatosan a legjobb áron!

**KOMPLETT KONFIGURÁCIÓ**

DX4-133	99.990 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 14" LR MONITOR, 840 MB HDD	
S3 TRIO 64 PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony	
PENTIUM 100 MHz	134.000 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 15" LR MONITOR, 1.3 GB HDD	
S3 TRIO 64 PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony	

4/36 RAM	4.992 Ft	8/36 RAM	9.992 Ft
DX4/133 CPU	6.600 Ft	16/36 RAM	18.480 Ft
P100 CPU	19.900 Ft	14.4 FAX	8.500 Ft
6xCD ROM	9.900 Ft	28.8 FAX	18.696 Ft
2GB SCSI	58.296 Ft	850 HDD	22.500 Ft
S3 32 VGA	4.512 Ft	S3 64 VGA	5.280 Ft

Áraink nettó árak.  
Termékeinkre 1 év garanciát vállalunk.

**AZ 576 KBYTE SAJÁT  
JÁTÉKPROJEKTJEIHEZ KERES  
PC-N NAGY TAPASZTALATOKKAL  
RENDELKEZŐ**

**BIZTOS KEZŰ GRAFIKUST  
GYAKORLÓT ANIMÁTORT ÉS  
PROFI PROGRAMIZÓT.**

A REFERENCIAMUNKÁKAT  
AZ ÚJSÁG CÍMÉRE VÁRJUK!

## MI NYÍLT LAPOKKAL JÁTSSZUNK!

Örömmel üdvözölünk előfizetőink népes táborában, mint új illetve mint régi hűséges olvasónk!  
Akciónkkal nem csak az újság árából takarítasz meg komoly összeget, hanem

**KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL**

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé tesszük vásárlásodat boltjainkban.  
Jó választásodat számok bizonyítják:

**ELŐFIZETÉSI DÍJ:**

1/4 ÉVRE: 850 Ft, (számonkénti megtakarításod 35 Ft)  
1/2 ÉVRE: 1.650 Ft, (számonkénti megtakarításod 43 Ft)  
1 ÉVRE: 3.200 Ft, (számonkénti megtakarításod 51 Ft)

Ami ennél is többet jelent, az a **KLUBKÁRTYA**, amely birtokában  
negyed, fél vagy egész éves előfizetés esetén

3, 6, illetve 12 alkalommal

**5.76 %**

árengedménnyel vásárolhatsz, de nem csak a boltokban, hanem a

**CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLTATUNK-tól is!**

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt küldjük. Címezz pontosan, hogy biz-  
tosan célba érjen a várt újságod. Ne feledd! A már korábban megjelent újságokat utólag  
is megrendelheted. Legyen teljes a sorozatod! Ha a Csomagküldő Szolgáltatást rendelsz,  
mellékeljük a kártyát, amelyet a csomagoddal együtt visszajuttatunk hozzád. A már amúgy  
is engedményes termékekre további engedményt a kártyáddal nem kaphatsz.





# World Rally Fever

Jó vásárt csinált az Ocean, amikor "vérszerződést" kötött a Team 17-nel, hiszen a banda kifogyhatatlan ötletgyárosai immár a második bombájukat robbantják az idei PC-s fronton. A World Rally Fever annak ellenére lehet az idei év legnagyobb versenyaútós slágerjátéka, hogy nincsenek benne a valóságos is meghazudtoló, Silicon Graphics járgánycsodák, FMV betétek és a felhőkarcok felett elhúzó repülőgépek - egyszerűen csak szórakoztató időtöltést biztosít.

A manga továbbra is hűdít, a ferde szemű izmos suhancok és bögös kiscsajok ebben a játékban is főszerepet kapnak. A 8 féle karakter mindegyike más és más tulajdonságokkal bír, egyiknek a gyorsasága, másnak a technikája kiemelkedő; ezen eltérések leginkább a hosszú egyenesekben avagy a girbe-gurba hegyi szertepinteken mutatkoznak meg. Sőt, ezek a technikai különbségek az ellenfelek mozgásán is megfigyelhetők, akik mindazonáltal nagyon fifikásak és mindent kihasználják, hogy kiszorítsanak bennünket a pályáról, vagy más módon kiűssenek a versengésből. Az éppen előzőt versenyző nem rest nekilőlni bennünket az útszéli kilométerkönek, vagy a kerekeink elé dobni egy rabbanó szeretetsomagt. Mivel a legjobb védekezés a támadás, ezért tegyünk mi is hasonlóképpen. A fairplay-t egy időre töröljük a memóriánkból.

A 16 pálya tíz ország területén helyezkedik el és változatosságára egy zokszavunk sem lehet. Az angliai

vidék szűk és kanyargós országútajaitól, a new yorki betondszungselt forgatagón át egészen a téli hegyvidéki szakaszokig mindenféle terep megtalálható a repertoárban. Minden szakaszunk meguannak a terepből adódó nehézségek, amelyek falakkal, kidőlő faronkokkal vagy kötérmelekkel, mint nehezítő tényezőkkel vannak megbolondítva. Ez utóbbi akadályok leküzdésére már a kormányzás sem elegendő, a jól időzített ugratás a megoldás. S ha már az akadályoknál tartunk: ne lepődünk meg, ha ez egyik kanyarban hirtelen egy birkacsordába botlunk...

Joggal kételkedhettek, hogy mindez élvezhető akár egy DX66-os gépen, pedig isten bizony az! A rutin olyan intelligens, hogy a közepes konfiguráción is pergő játékot produkál (33 képkocka/másodperc), míg ez



A cseresznyefák árnyékában nagy a tumultus.



Na erről beszéltem: a birkacsorda...



Csak azt nem tudom, hogy mitől sárosak a kerekeim...



Az olasz tengerparton találkozok egymással a régmúlt és a jelen.



Ha jól tévedek, ez a Nevada Sivatag.

w.r.fever Kiadja: US Gold

PC: 486, 4MB RAM, VGA, 2XCD, SB

88%



# WIPEOUT

amiknek a jogait a Sony visszatartotta - ki lett cserélve. A Saturn verzió végül is érdemileg csak egy dologban maradt el a PlayStation-ös változattól: sajnos az előzetes pletykákkal ellentétben ez a játék végül

Bizonyára minden Saturn tulajdonosnak kaján vigyort csalt az arcjára a nemrégiben felröppent hír, miszerint a **Psygnosis** és a **Sega** szerződést irt alá. Ez ugyanis gyakorlatilag annyit jelent, hogy az összes PlayStation-ös nagy durranás meg fog jelenni Saturnra is, míg mondjuk a **Sega Rally** igen valószínűtlen, hogy meg lesz valaha a Sony gépére. A megállapodás első eredménye már meg is született: a **Wipeout** Saturn változata, amit ráadásul hamarosan követ a **Discworld**, illetve a **Destruction Derby**. No de térjünk vissza a **Wipeout**-ra.

Mindaddig azt hallhattuk, hogy a PlayStation hardverből kezelt vektorgrafikája utólráhatatlan, ezért elég kíváncsávként, hogy mennyire fest a PlayStation eddigi büszkesége immár Saturnon. Amint az várható volt, a tüéles grafika ugyan egy kicsit durvább lett, de ami a lényeg: a grafika sebességéből a programozók egy jótányit sem engedtek, vagyis a játékminőség teljesen ugyanaz.

Az alapfelállítás változatlan: a jövőben jövünk, ahol egy gyilkos versenyen, a **Wipeout**-on kell résztvinnünk. Négy csapat

Azért legalább egy hetedik helyezést el kéne érni.



A hirdetőtáblák feliratait természetesen lecserelelték.



közül választhatunk, milyen színekben akarunk versenyezni, majd azon belül két jármű közül is szelektálhatunk. A biztonság megnyeréséhez összesen hat pályán kell rajthoz állniunk.

A versenyszabályok szerint minden megengedett: például a pályán lévő színes paneleknél különféle fegyvereket vehetünk magunkhoz (egyszerre csak egyet), melyekkel aztán az ellenfeleinket néhány másodpercre megbéníthatjuk.

A játék alatt ugyanúgy tombol a fergeteges techno zene, igaz három szám -

is még nem használja a hamarosan megjelenő linkkábelt. De ne legyünk maximalisták.

**wipeout** Kiadja: Psygnosis  
SEGA SATURN  
**91%**

# GOLDEN AXE THE DUEL

A címzetl valószínűleg sokaknak rögtön beugrik egy újklasszikus stílusú, amikor oldalra haladva mindenkit le kell kaszabolni. Nos, ezáltal azonban - ahogy azt az alcímként szereplő **Duel** is mutatja - mégsem arról lesz szó, hanem egy **Street Fighter**-féle verekedős játékról.

neküláni a csihi-puhinak. Gyakorlott Golden Axe-esek már régi ismerősöket köszönhetnek néhány szereplőben: itt van például **Death Adder**, a főgonosz az első

részből, aki valahogy visszatért a túlvilágról, vagy a már említett **Gillius**, a viking is. Szintén ismerősök lehetnek a kis rohangáló manók, akikből ugyanúgy mint az előző részeknél, most is varázslatokat üthetünk ki. Ha ezekből ötöt begyűjtünk (az A+B+C-1 lenyomva) extra erőre tehetünk szert, vagy ételeket vehetünk el tőlük, melyek az energiánkat növelik.

A grafika megjárja, bár Saturnon nem számít kiemelkedőnek, és az al-

Nocsak! Greennek is piros a vére?



kotók az animációval sem erőltették meg magukat. Mindegyik szereplőnek például csak egy speciális támadása van. A frankó tükröződések és árnyékhatások persze mindenképp pozitívumként értékelhetők, s jó dolog a zoom is, magyarul, hogy a kamera közelit-távolít a résztvevőkre, ám ezek sem mondhatóak már nagy újdonságnak. Összességében egy átlagos verekedős játékkal van dolgunk, de a **Golden Axe** rajongók azért biztosan szeretni fogják.

**golden axe** Kiadja: Sega  
SEGA SATURN  
**76%**

Az alapsztori az elődökhöz képest nem sokat változott: sok hold kell fel az elátkozott háború óta. De ahogy azoknak a sötét időknek az emléke halványodni kezdett, nyomban kitört egy újabb háború. Az idők homályából egy varázs bárd tűnt elő, azt beszélték ezzel a bárdal győzte le **Gillius** annak idején **Death Addert**, s hogy ez a bárd bármilyen hozzásegíti a tulajdonosát, amit a szíve kíván. Fiatal és öreg, jó és gonosz egyaránt a különleges tárgy varázserejéért szállt harcba. Egy új háború vette kezdetét, az **Arany Bárd** háborúja.

A játék célja tehát adott, most már csak választanunk kell a tíz szereplő közül, s



A játék elsődleges célja a teljes Amerikai kontinens meghódítása és vetélytársaink megsemmisítése. Ez persze általában nem sikerül a megadott időn belül, s ilyen esetben a gép az összegyűjtött pontok alapján hirdeti győztesét. Pontokat szinte minden tettünkkel gyűjtögethetünk. Bónusz jár minden földrajzi felfedezésért (a kontinens leghosszabb folyója például 200 pontot ér), csapatának elért sikerért a függetlenség kivívásáért és még az egyes körök gyors befedezéséért is.

A történet kezdetén egyetlen hajóval érkezünk az Új Világba, ahol az ismeretlen vidék hatalmas feketeségként vesz körül. A hajón néhány felfedező, katonák és egy csapat teleges utazik (előfordul, hogy öket egy későbbi hajón küldik utánunk), s egyetlen vágyuk, hogy kirágyzó kolóniát alapítsanak az új földjén. Keressünk egy kellemes partvidéket, tegyük partra az utasokat és fedezzük fel velük a környéket.

IRÁNYÍTÁS

Egy figura mozgatásához válasszuk ki őt, majd a tüzgombot nyomva tartva jelöljük ki az úticélt. Ha egy körben nem jut el odáig, a következő körben újra meg kell adnunk az irányt. Terepen mozgáshoz igazából csak a felfedezők értenek, ők viszonylag gyorsan haladnak min-

den körülmények között. A többi embert nagyobb távolságra érdemesebb inkább hajón fuvarozni, mint sétáltatni. Ha a nagy térképen elveszne valamelyik emberünk, a Next gombbal mindig a következő körben is emlékezni fog legutóbbi parancsunkra. Ezen túl itt nézhetjük meg az egység minden adatát és itt adhatunk ki minden rá jellemző parancsot is.

távolabbi vidékekre, erdőkre a fa, és végül hegyekre, az építkezéshez szükséges fém és arany kitermeléséhez. Ha még keresgélés közben kiválasztunk egy szimpatikus helyet és lenyomjuk a Z betűt, az ott létező település vonzáskörzete kivilágosodik.

A faluról információkat a központon való dupla kattintással kapunk. Itt felül olvashatjuk, mennyi arany, fém, fa, áru és gabona van raktáron, s a következő körben várhatóan hogyan fog ez változni. Új épületet a Build Building gombbal építhetünk. Itt a listában valamelyik épület gombjára rámutatva a felső sorban

káról szintén a két kattintásra megjelenő ablakból tudunk meg mindent.

A Population Detail gombbal a lakosságról kapunk adatokat. Itt a legfontosabb a szabad és lekötött munkások száma, valamint a rendelkezésünkre álló gabona. Ha a szabad munkaerő negatív, nincs elég ember a faluban a feladatok ellátására. Ekkor sorra állnak le a munkák, először a bányászat és kereskedelem. Ha sok szabad munkás van, újabb ipari épületek kell létrehozniuk. A Commodity Detail-ben a falu által egy körben termelt és elhasznált nyersanyagok listáját kapjuk.

## ÉPÍTKEZÉS

Minden építménynek négy szintje van. A házak első szinten készülnek el, de menet közben némi további nyersanyagért cserébe továbbfejleszt-

hetjük, ha többet kell nyújtaniuk. Első lépésként mindig a telep központját kell fejleszteni, ami a jobb működésen túl a falu méreteit is megnöveli. Ha valamit rossz helyre tettünk, a Demolish gombbal rombolhatjuk le. Ilyenkor a nyersanyagokat csak egy kis részét kapjuk vissza. A házak legfontosabb feladata, hogy a falu lakóinak otthont ad-

Ha teleges csapatunkkal egy kedvező helyet találtunk, építsük fel a telep központját. A települést igazából olyan környékre érdemes tenni, ahol a közelben minden megtalálható. Szükségünk lesz egy sík mezőre lehetőleg folyóval, ahol az élelmet termeljük meg, óceánra, melyen keresztül kereskedhetünk az anyországgal, s elhajózhatunk még

megnézhetjük, milyen nyersanyagok kellenek hozzá, s ezek közül mi hiányzik. A kiválasztott épületet a térkép világos részén, egy sík területen kell elhelyeznünk, s a



A hollandok elleni csata sajnos sok veszteséggel fog járni.



Az a vödörket cipelő néni alapítja meg első városunkat.

ház a következő körben kezd működni. A hely keresése közben, felül egy százalékos szám mutatja, mennyire fog jól működni az építmény azon a helyen. Később, ha valamilyen tevékenységre specializálódik a falu (azaz ilyen épületből van a legtöbb), ezek termelése tovább javul. Egy kész épületről, az ott folyó mun-

jon (néhány ember lakhat a farmokon és a falu központjában is). Ha nincs elég szállás, az emberek elhagyják a falut, míg ha van szabad hely, gyarapodnak és külső bevándorlók is érkezhetnek. Ezen túl a házakban toborozhatunk új telepeseket, akik további terjeszkedésünket biztosítják (Recruit Settlers).



A farmok az emberek számára szükséges élelmet adják. A normálnál nagyobb hely kell nekik és jó, ha van a közelben víz. 1 adag gabona 100 embernek elég egy körre, s ha kevés a kaja, az emberek elhagyják a falut.

**Dokk**at minden víz mellett építhetünk. Elsődleges feladata a kereskedelem bonyolítása. Ha olyan folyón épült, amelyen nincs kapcsolata az ócéánnal, rajta keresztül az anyaországba nem tudunk szállítani. Tengerparti dokkokban ezen túl hajókat is építhetünk.

**Fűrésztelepet (Mill)** erdőben, vagy a még jobb termelés érdekében dzsungelben, míg a bányákat fennsíkon, hegy és folyó közelében kell elhelyeznünk. Aranyat nagy valószínűséggel csak hőspikák hegyek lábánál találunk. Ercezt minden bányá termel, akármilyen rossz helyre is tetük, aranyat viszont csak ott lelünk, ahol felül a százalékos szám 100-nál nagyobb.

A **kereskedőházak (Commerce)** nyersanyagokból árucikket állít elő. Minden fajta nyersanyagból egynek rendelkezésre kell állni a kör végén, hogy a munka menjen. Amíg ilyen épületünk nincs, árut csak az anyaországgal való kereskedelemben lehet elég drágán beszerezni, s néhány épület létrehozásához mindenképpen szükségünk lesz rá.

A **templomok** a bevándorló telepesek számát növelik, a **kocsma (Tavern)** pedig új felfedezőket toboroznak.

Az **erőd** szintén nagyobb helyet foglal. Azon túl, hogy védi a falut, itt képezhetünk ki gyalogosokat, lovasokat és tüzéreket. Az elkészült katonákat egy régi vagy egy újonnan toborzott kapitány alá kell beosztanunk, önmagukban nem kószálhatnak. Az irányításunk alatt lévő csapatok száma is az erődök számától függ, amíg nincs erődünk, legfeljebb 5 egységünk lehet.

Az **akadémián (War College)** katonai kutatásokat végezhetünk. Minden faluban csak egyet építhetünk, de ha több faluban is



Ez kis falunk környéke, néhány földrajzi nevezetességgel.



A még néptelenebb környék madártávlatból.

van, gyorsabban kapunk eredményt. A kutatásokat súlyos aranypénzekkel kell finanszíroznunk. Három fontos területet fejleszthetünk, katonáink találati valószínűségét (Improved Offensive Tactics), védekezésük hatékonyságát (Improved Defensive Tactics), valamint vezetőink mindenféle képességét (Leader Research). Ha az első kettőből sikert érünk el, az összes katonánk azonnal alkalmazni fogja az eredményt. A vezetői képességeknél a végén mindig három pontot kapunk, melyet csak új kapitányok kiképzésekor használhatunk fel.

**Új kapitányt** a Commission Leader gombbal képezhetünk ki. Ekkor néhány jellemzőjét (Leadership - hány egységet irányíthat, Attacks per Combat Turn - egy csatákörben a támadások száma, Movement - egy körben milyen messzire jut és Charisma - a katonák morálját növeli) a kapott pontokat felhasználva módosíthatjuk. A pontok számát a kapitány szintje és az akadémián összegyűjtött pontok határozzák meg. Egy győztes csata után a kapitány további pontokat kap, melyekből ezeket az értékeket növelhetjük (Assign Experience).

**KERESKEDELEM**

A falu központjában a Trade gombbal az anyaországgal, a bennszülöttekkel vagy más országokkal folytatott üzleteinket tehetjük rendbe. Egy új kapcsolat

létrehozásakor válasszuk ki a partnert, valamint azt, hogy mit adunk és mit kérünk. A kereskedelmi kapcsolatok száma függ a központ szintjétől és a dokkok számától.

Az anyaországgal akár vásárolunk, akár eladunk, csak aranyért kereskedhetünk. Mivel Európa elég távol van, egy-egy üzlet néhány kört is igénybe vesz. Kezdetben aranyhoz és árucikkekhez csak rajtuk keresztül jutunk. A bennszülöttekkel azonnal végbemegy a csere, s itt az árak is kedvezőbbek.

Ha több telepünk van, itt tudunk nyersanyagot az egyik helyről a másikra

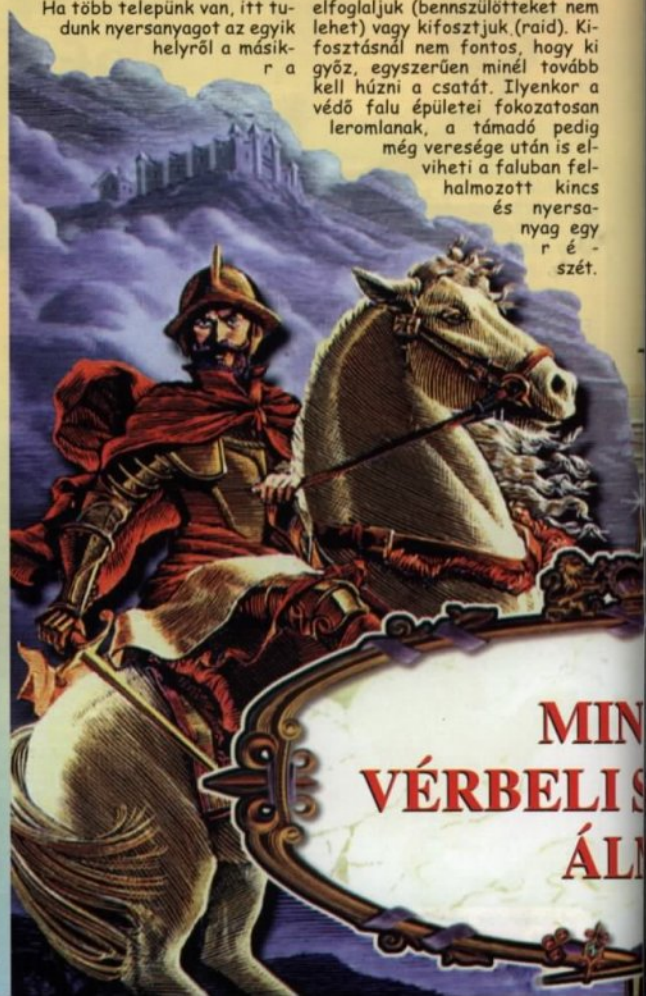
átszállítani (Transfer to Colony) és ugyancsak itt követelhetünk vagy ajánlhatunk fel ajándékokat (Tribute) vetélytársainknak. A létrehozott kereskedőutakat két kattintással módosíthatjuk és a Delete-tel szüntethetjük meg.

**CSATA**

Ellenséges falvakat és egységeket csak katonákkal vagy hajókkal támadhatunk meg. A támadáshoz katonánk úticéljaként az ellent jelöljük ki. Településnél választhatunk, hogy leromboljuk, elfoglaljuk (bennszülötteket nem lehet) vagy kifosztjuk (raid). Kifosztásnál nem fontos, hogy ki győz, egyszerűen minél tovább kell húzni a csatát. Ilyenkor a védő falu épületei fokozatosan leromlanak, a támadó pedig még veresége után is elviheti a faluban felhalmozott kincs és nyersanyag egy részét.



Néhány év alatt a település komoly faluvá cseperedett.







Ez a vidék egyáltalán nem emlékeztet Amerikára.



A játék végére már összeérnek a városok a tengerparton.



Csinos partmenti település.

Az ütközetek egy háromszor négyes táblán folynak, melyen a tűzerek csak az első sorig mehetnek előre. A mozgathoz és támadáshoz jelöljük ki a katonákat (egyszerre akár többet is), majd a cél téglalapot (ez villog, ha rálehetünk). Itt feladatunk vagy minden ellenséges katonát lelőni vagy az ellenfél zászlaját elfoglalni.

Lépni csak szomszédos mezőre lehet, átlósan nem. A gyalogosok és a tűzerek egy körben csak egyet léphetnek vagy löhetnek, míg a lovasok vagy kettőt lépnek, vagy legfeljebb egy lépés után lönek. Egyedül a tűzerek léhetnek távolabbra, abban az oszlopban, amelyben állnak. Egy kör lépéseit a Doneal fejezzük be.

A csata során jó taktikával növelhetjük a tárlat valószínűségét (a sérülés nagyságát azonban nem

tudjuk változtatni). Ha egy támadásban különböző típusú katonák vesznek részt, a csapás hatékonyabb lesz. Ilyenkor a lövés előtt minden támadót ki kell jelölnünk. A lovasok biztosabban támadnak, ha előtte léptek egyet. Szintén hatékonyabb, ha a támadók nem egy mezőn állnak, hanem körbeveszik az ellenséget. S végül, a tűzéréség közre pontosabban céloz, mint távolra.

Egy körben csak megadott számú katonával támadhatunk. Ez a szám a csapat kapitányának képességeitől függ (s a kapitány alatt látható). Az eltalált katonák veszí-

t e n e k

erejükből (a kis szám az ember lábánd). A legenyélt katoná gyéngébben támad, s eredeti erejét csak a csata után, egy településen pihenne nyeri vissza. A sérült katonák néha pánikba esnek és futásnak erednek. Ennek gyakorisága függ a kapitány karizmájától és az ellenfél vezetőjének hírnevétől.

Saját településeink védelme tulajdonképpen teljesen hasonló módon megy. Az egyetlen különbség az, hogy az ide rendelt katonák mellett minden itt állított erőd kivételében 1 tűzér, a falu lakosai, mint gyalogosok (fehér szám jelzi őket) és a közelben élő baráti törzsek harcosai is részt vesznek a harcban. Ha faluban több kapitány és katona is van, a harcot a legjobb társaság veszi fel a betolakodókkal.

Hajócsatában kétféle célunk lehet: az ellenséges hajó elsüllyesztése (Sink), illetve elfoglalása (Board). Elfoglalásnál, miután megközelítettük az ellenfelet, sima csata következik, ahol mindenki gyalogként vesz részt, a lovasok fele erővel (a tűzerek kimaradnak). A sérült hajókat a dokkban hozhatjuk rendbe.

## DIPLOMÁCIA

Diplomáciánkat elsősorban az anyaországgal tartott kapcsolat határozza meg. A jó viszonyhoz időben be kell fizetni az adókat (lehet automatikus, vagy kézi utalás), s nem szabad megtámadni szövetséges csapatokat (a pillanatnyi állapotot a Main Diplomacy ablakban látjuk). Más nemzetekkel csak azután lehet bármi kapcsolatunk, hogy felfedeztük egy településüket. Ezen a viszonyokon változtatni a megfelelő sorban való kattintással tudunk.

Mivel az adók és a diplomácia korlátozása elég kényelmetlen, egy idő után minden telepés függetlenségre vágyik. A függetlenségi háborút vagy az anyaország haragja (késlekedő adók) és hadüzenete, vagy saját lázadásunk előzi meg. Ekkor természetesen az anyaország csapatokat küld, melyeket három nagy csatában kell legyőznünk a végső sikerhez. Menet közben a Sue for Peace-

szel visszavonhatjuk a dolgot, két nyert csata után pedig a Sue for Commonwealth-szel nagyobb szabadságot és kevesebb adót érhetünk el, de egyben lemondunk függetlenségi törekvéseinkről is.

Bennszülötteknél függetlenség helyett a szövetség kiküldtása jelenthet nagy lépést. A többi bennszülött törzs persze ellenállni fog ellenünk, de a legyőzött törzsek katonai szövetségesek lesznek.

## ÉRTÉKELÉS

A doboz felirata szerint a játékot olyanok készítették, akik maguk is megszállott játékosok. Ez meg is látszik rajta, hiszen szép, izgalmas, akár hetekig is képes lekötni az embert. Az egyetlen problémám vele az, hogy igazán új ötletet nem találtam benne. Ez azonban lehet érdeme is, hiszen sok remek előd legjobb megoldásait sikerült összegyűjteni benne. Különösen izgalmas szórakozást jelent azoknak, akik ötven hatvan óráig játszottak és modemen vagy hálózaton keresztül mérik össze erejüket. Aki pedig a gép ellen vág neki, annak biztatásul csak annyit ír a kézikönyv: "A gép nem csal, de nehez szinten előnyösebb feltételekkel indul".

conquest otnw

Kiadja:  
Interplay



486DX/66  
8MB RAM  
SVGA  
2xCD ROM  
SB

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

Amerikát már sokan  
felfedezték, de ilyen  
látványosan még senki.

83%

DEN  
STRATÉGA  
MA!



# 1996 ISMÉT A SÁRKÁNY ÉVE!

Alig egy év telt el, s most ismét beléphetünk a Panzer Dragoon enyhén szürrealis fantáziavilágába. Lásuk, hova is érkezünk! Az ősi idők háborúi után egy genetikai mutáció következtében az emberiség majdnem teljesen kihalt. A háború miatt, ameddig a szem ellát, csak kopár pusztaságokat látni, a túlélőket mutáns fenevadak tizedelik. Néhány száz év elteltével azonban az emberiség alkalmazkodik ehhez a kegyetlen világhoz, még néhány vad teremtményt sikerült is megszelídíteni, köztük a struccszerű Khourieatokat.

A településeken irtóznak az újabb

gyorsabban vágtaák, és egyszerűen csak érzi, hogy emelkedik. Csodálattal tekint le a távolodó talajra, ám abban a pillanatban egy éles fény zavarja meg. Felpillant, s elszörnyed azon, amit lát: a faluját egy hatalmas léghajó bombázza le. Hallott ugyan már a két törzsről, a Mecchanikusokról és a Birodalmiakról, akik ősi fegyverekkel

vinni, ez tehát az első szembeötlő újdonság az első részhez képest. Ettől azonban nem kell megijedni, ahogy telik az idő, sárkányunk megtanul repülni, sőt - attól függően, hogy milyen teljesítményt nyújtunk egy-egy pályán - egyre nagyobbá, keményebbé, erősebbé fog átalakulni.

"Lubickolj csak, már úgysem sokáig teheted!"



bénázní, ugyanis például, ha nagyon gyengék vagyunk, nem jön a játék végén föllenség, ha viszont vesztes és állásmentés nélkül megyünk végig, az options menüben megnyílik az úgynevezett Pandora's Box menüpont, ahol többek között pályát választhatunk, köztük egy gyakorló szintet is, ami az első rész rejtett pályájához hasonlítható.

## A SATURN ISMÉT JELESRE VIZSGÁZOTT

A játék grafikája - reméljük a képeinken is látszik - valami elképesztő. Konzolon még ilyen minőségű 3D-s grafikát nem pipáltam. Hatalmas, egész képernyőt betöltő, tökéletesen kidolgozott és árnyékolt objek-

Az erdőben jól megtermett hernyókkal találkozhatunk.



# PANZER DRAGON II zwei

MUTACIÓKTOI, EZERT TÖRVENYEKET HOZTAK ellene. Abban a hitben, hogy az újabb mutációk visszahozhatják a rettegett ősi időköt, minden Khourieatot, amelyik zöld fénnel a torkában születik, azonnal megölik.

Történetünk hőse azonban nem veszi figyelembe a törvényt, és életben hagy egy mutáns Khourieatot. Lagi nem csak a torkában lévő zöld fénytől különleges, hanem mert két apró szárnya is nőtt. Hősünk arról álmodozik, hogy egyszer ez a két szárny mindkettőjüket izgalmas kalandokba repíti.

Lagi egyre növekedik, így emberünk úgy határoz, kipróbálja a szárnyait. Talán, ha Lagi tudna repülni, az meggyőzné a falubélieket, hogy ne öljék meg a mutáns állatot. Hősünk felpatn Lagi hátára, egy gyorsabban és

háborúznak, ám most a saját szemével látta, amint a Birodalmiak megsemmisítették a lakhelyét. Azt még nem tudta, hogy miért tették, ám egy dolgot biztosan tudott: hogy bosszút fog állni. Levágatott a romok közé, felvett egy elhagyott lézerpisztolyt, és azzal megkezdte küldetését...

## A MÁSODIK RÉSZ SAJÁTOSÁGAI

A faluban kezdődnek tehát a kalandjaink, ahol először is a menekülő léghajókat vesszük üldözőbe. Mint az a történetből is kiderült, Lagi egyelőre csak gyalogosan tud minket a hátán

A másik fő újjítás a játékmélet. Igaz, itt is csak 8 pálya van, ám mindegyik pályán legalább két választható út van, tehát miután egyszer végigjártuk a pályát, még mindig marad bőven felfedeznivaló. A különböző utakat kipróbálva lerövidíthetjük az utunkat, ez főként a barlangos pályára érvényes, ahol egész termetet, jól megtermett ellenfeleket hagyhatunk ki, kerühetünk el.

Jelentősen javítottak a nehézségi szinten is, az első résznél én ugyanis nagyon kevésnek találtam a folytatási lehetőségek számát. Ezúttal azonban örök continue van. Ez persze nem azt jelenti, hogy nyugodtan lehet

A kisebb léghajók nem valami erős tákolmányok.



Az első jelentősebb akadályt ez az ágyúkkal megspékelt kapu jelenti.

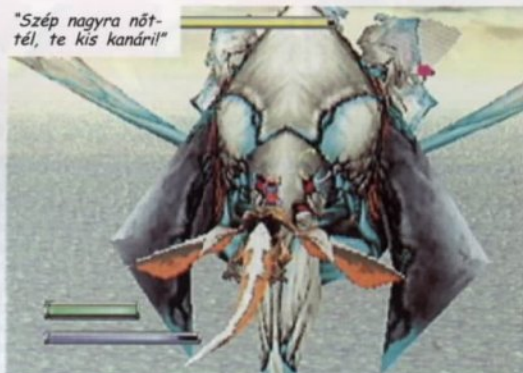






A birodalmi anyahajón engedjük szabadjára vandál ösztöneiket.

"Szép nagyra nőttél, te kis kanáril!"



Kezdetben még gyalogszerrel indulunk.



Az ellenséges repülők párcentre húznak el felettünk.



Körülöttünk mindenütt a pokol tüze, de mi rendíthetetlenül folytatjuk útunkat.

tek cikáznak a képernyőn, nem is beszélve a háttérben lévő hegyekről. A hullámzó tenger effektusa már az előző részben is gyönyörű volt, ám a mos-

tani rész vizes barlangja minden képeletet felülmúl. Ezt tényleg egyszerűen látni kell.

Az irányítás maradt szerencsére a jól

bevált régi, tehát a sima lövésen kívül a tüzt nyomva tartva faghatjuk be az ellenfeleket, forgolódni pedig a felső gombokkal tudunk. Újdonság azon-

ban a beavadulás "berserk" támadás, ezt az X,Y,Z gombokkal tudjuk aktivizálni, ám csak akkor, ha van rá energiánk, amit az életerőnk csíkja felett láthatunk. Tehát, ha az a jelző zölden áll, akkor lehet beavadulni. Ez egyébként majd a kisebb ellenfelek megsemmisítésével fog újratöltődni.

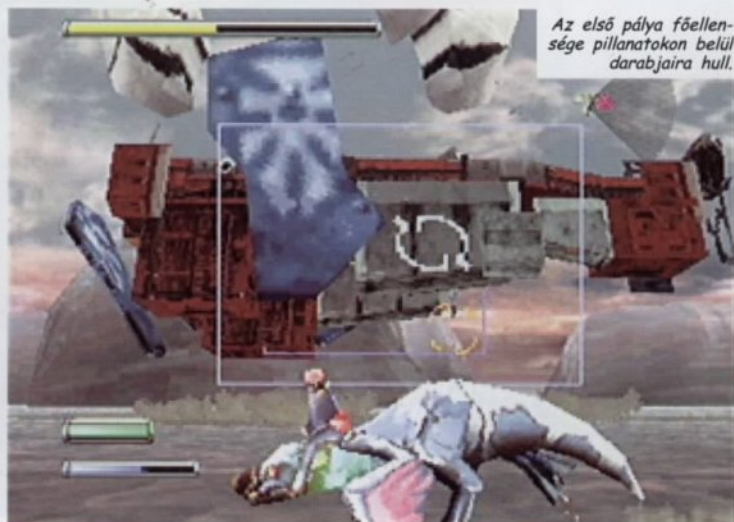
Minden pálya végén hatalmas föllenségek várnak ránk, mindegyik valami extrém támadással rendelkezik, a későbbieknél már jól kitervelt taktikára lesz szükségünk a győzelemhez. A játék a rengeteg rejtett rész miatt szinte megunthatatlan, jómagam is már többször végigjártam, de ahányszor csak nekifogok, mindig ottragadok a képernyő előtt. A japánok ismét megmutatták, hogyan is kell játékot készíteni.



"Hű, de szép vagy!"



Ennél a főellen-ségnél csakis a sima lézert használjuk!



Az első pálya főellen-sége pillanatokon belül darabjaira hull.

**p. dragon 2** Kiadja: Sega



LÁTVÁNYOSSÁG 6  
JÁTSZMAYOSSÁG 6  
SZAVATOSSÁG 6  
ZENEBONNA

A japánok ismét bebizonyították, hogy tudják, mitől döglök a légy...

**94%**



# VENI, VIDI, VICI

## JÖTT, LÁTOTT, GYŐZÖTT IMMÁR MÁSODSZOR!

Immáron két éve annak, hogy először kezembe kaptam a Settlerst. Akkortájt még egy Amigát nyűstöltem igen vadul, amire nem túl sűrűn írtak igazán színvonalas stratégiai játékokat. Tán emiatt is zártam szívembe különösen a Settlerst, ami a maga műfajában valóságos csodának számított. Hangulatos grafika, fantasztikus zene és rengeteg képi humor - akkoriban ennyi elég is volt az üdvösséghez. Azóta nagyot fordult a világ, immáron a PC-k uralkják a piacot, a Pentium alaplap és 16 Mb Ram alapkövetelmény, a monito-

megával is, s a 2X-es CD-Rom is bőven elegendő. Ez utóbbi állítást még alá is írom, de a memória-igény azért enyhe túlzás. Kétségtelen, hogy a játék egy DX2/66-oson 8 Mb Rammal kifogástalanul működik, de pár opció csak 16 mega környékén hajlandó működni. Például viking, távol-keleti vagy afrikai kultúrákkal nem igazán tudunk játszani, valamint a pálya mérete illetve a játékosok száma is limitált. Igazán sima, folyamatos scrollozásról pedig Pentium alatt nem is álmodjon senki, és az 1280x1024 felbontáshoz sem

árt egy komolyabb konfiguráció. Mindezek ellenére egy rossz szavam se lehet a játék túlzott hardware igénye miatt, hisz már egy közepesnek mondható 486-on is remekül elszórakozhatunk vele.

### AMI VÁLTOZOTT, ÉS AMI MARADT A RÉGI

A játék irányítása és alapötlete nem sokat, mondhatni semmit sem változott az első rész óta.

A játék egyik új településfajtája, a viking falu.



ról pedig Mark Hamill borostás képe vigyorog ránk. És egyre nehezebb a digitalizált filmbetétek és ray trace animációk tengeréből valami játékra emlékeztető dolgot előbányászni...

Igazság szerint roppantul meglepődtem, mikor megpillantottam a Settlers II dobozát. Igaz ugyan, hogy a Blue Byte elég régóta ígérgette már a játékot, de karácsony előtt nem igazán számítottam a megjelenésére. Egyébként jómagam mindig is gyanakodva szoktam a valaha nagy sikert aratott játékok folytatásait fogadni, de a Settlers II-ben egy pillanatig sem kételkedtem. Egyrészt a Blue Byte nem sokott gyenge programokkal előrukkolni (Battle Isle III ide vagy oda), másrészt az első rész alapötletét és hangulatát már művészet lenne elszúrni.

### MEMÓRIA-IGÉNY ÉS EGYÉB NYALÁNKSÁGOK

És ezzel el is érkezünk kedvenc vesszőparipámhoz... Azt már most leszögezem, hogy a Settlers II hardware igénye miatt nem fogok átko-  
kat zengeni a Blue Byte programozóira. A gyári kézikönyv tanulsága szerint ugyanis a játék tökéletesen fut 8

Királyi palotánk a nyűzgő plebs-ekkel.



# The Settlers II

rész óta. Természetesen megjelent jöpar új épület, a játék kezelése egyszerűbb lett, a grafikát illetve a hangot is alaposan feltuningolták, de alapjait tekintve a játék vajmi keveset változott. Az mindenesetre kellemes újítás, hogy négy különféle népet is irányíthatunk (rómaiak, vikingek, valami afrikai törzs, japánok), és a játéktér is hatalmasra nö-

vekedett az első rész óta. Egyébként kolóniákat létesíthetünk más szigeteken, földrészekben is, ilyenkor hajóval szállíthatjuk át a létfontosságú utánpótlást telepeseinkhez. Aztán a geológus mellett megjelent még egy érdekes figura: a felderítő. Őt a hirtér közelében érdemes szelnek

ereszteniünk, mivel össze-vissza mászkálva jökorra területeket tud felderíteni. Mindent összevetve maga a játék nem változott sokat, viszont a játszhatóság rengeteget fejlődött az első részhez képest. Mint arra már utaltam, a játéktér hatalmas lett, s emiatt egészen elképesztő méretű birodalmakat építhetünk ki.



Viking erőd néhány kiszolgáló épülettel.



# Settlers II

## AZ ÉPÜLETEK

**Favágókunyhó:** a fatermelés szempontjából nélkülözhetetlen épület, már a játék legelején érdemes belőlük legalább kettőt felhúzni. Nem árt a közelükbe egy erdészt is telepíteni, a fiúk ugyanis gyorsan dolgoznak és hajlamosak a környékükön lévő fákat igen hamar kipusztítani. Ez persze nem mindig baj, elvégre ezzel a módszerrel igen komoly területeket nyerhetünk későbbi építkezéseinkhez.

**Erdészház:** csak akkor érdemes felépíteni, ha már fogytán vannak az erdők vagy nagyon sok sik terüle-

tünk van. Egy erdész nagyjából két favágót tud "eltartani". Egyébként erdészeinknek van egy roppant bosszantó tulajdonsága: facsemetéiket még véletlenül sem a kiirtott erdőbe, hanem útjaink, épülő farmjaink közvetlen közelébe telepítik...

**Kőbánya:** sziklák közelébe érdemes felhúznunk, innen nyerjük a nagyobb építkezésekhez létfontosságú alapanyagot. Sajnos kövejtünk viszonylag hamar felélik a rendelkezésükre álló nyersanyagot, így időről időre új és új kőbányákat kell építenünk. Ez a módszer persze csak addig célravezető, míg gyors ütemben

Csendélet királyi palotával meg szélmalommal.



A földművelésnek nincs túl sok értelme ezen a kietlen vidéken. A kavics viszont vigan elvan.



Örtornyukból szemmel tarthatjuk az oszlakos népszokat.





tudunk terjeszkedni. A játék későbbi részében egyre inkább gránitbányákra leszünk utalva.

**Halászkunyhó:** a bányák élelmiszerellátásának ténylegényelmesebb módja néhány halászkunyhó felépítése. Az egyetlen dolog amire vigyáznunk kell az, nehogy túl sokat teleptsünk egymás mellé. Ez esetben ugyanis igen rövid idő alatt lehalásszák a "közös vizet", majd kénytelenek a világ végére elvándorolni. Érdemes halászkunyhóink között egy képernyőnyi helyet hagyni.

**Vadászház:** szintén kaját termel, bár jóval több gond van vele, mint mondjuk a halászkunyhóval. Először is ki kell szúrunk egy helyet, aminek a környékén elég sok vad rohangál, s itt húzzuk fel a házikót. Ez főleg erdőkben vagy azok környékén szokott előfordulni, épp ezért az állandóan mázskáló és szorgosan "vagdalkozó" favágóink hajlamosak elzavarni a vadat. Néha meg egyszerűen kifognak négylábú barátaink, szóval érdemes vadászaink lényekedsét állandó figyelemmel kísérni.

amiből majd a pékségben kenyeret sütnék. Érdemes a parasztgazdaságot, a malmot és a pékséget közvetlenül egymás közelébe telepíteni, s lehetőleg a bányától se legyenek túl távol.

**Pékség:** itt készül a kenyér. Működtetéséhez liszt és víz kell.

**Vasolvasztó:** a fegyver és szerszámgyártás szentélye, itt olvasztják ki a nyers fémrögökből a vasat. Vasérc és szén kell a működéséhez. Főleg ez utóbbi problémás, mivel rengeteg épület valósággal falja a szenet, viszont vastermelés nélkül egész iparunk meg van lőve. Szóval nem árt a vasolvasztó prioritását a széntermelésnél már a játék legelején maximumra venni.

**Lakatosműhely:** egy másik kulcsfontosságú hely, ugyanis itt készülnek a különféle szerszámok. Majd minden épület működtetéséhez szükségünk van egy szerszámra. A játék kezdetén ugyan elég komoly készletünk van mindenféle és fajta eszközből, de az idő előrehaladtával bizony szükségünk lesz az utánpótlásra.

*Na, mit hozott a hajó? Remélem Túró Rudi is van a raktérben...*



**Kovácsműhely:** a játékban három dolog kell a háborúhoz: kovácsműhely, kovácsműhely, kovácsműhely. Itt készülnek a fegyverek, amik nélkül ugye elég macerás lenne szerszámjainkat leigázni... Noha a játék első szakaszában túl sok hasznát még nem látjuk, igyekezzünk legalább kettőt minél hamarabb összehozni. Az állandó terjeszkedések és háborúskodások miatt a játék

közepe felé már rengeteg katonára lesz szükségünk.

**Pénzverde:** a bányáinkból jövő aranyrögökből vernek itt díszes pénzt, amit zsoldként rögtön ki is osztanak katonáink között. Katonáink ebből a zsoldból "fejlődnek", azaz javulnak harcbelli képességeik. Noha a játék kezdeti szakaszában a "sok lúd disznót győz" elv szokott érvényesülni, de a végjátékban né-

*A frissen kilonizált területeken békésen megfér egymással a faviskó és a palota...*



**Kút:** innen nyerjük a vizet (ki hitte volna...), épp ezért érdemes már a játék legelején felhúzni egyet. Előbb persze a geológussal fel kell túrtnunk a környéket, míg végre rá nem akad egy forrásra (kék pötty). Na, kizárólag ide érdemes kutat építenünk. Amúgy víz kell a pékség, sörfőzde, sertéstenyészet és szamarštenyészethez is, tehát idővel nem árt több kutat is fúrunk.

**Fűrészüzem:** itt készíthetünk a nyers farönkökből deszkát, ami nélkülözhetetlen az építkezésekhez. Egy fűrészüzem két-három favágót tud kényelmesen ellátni, s egy nagyobb birodalomnak legalább két fűrészüzemre van szüksége (a lakatosműhely, illetve hajógyár is zabálja a deszkát).

**Mészárszék:** a sertéstenyészetből jövő malacokat vághatjuk itt le, tehát az élelmiszertermelés szempontjából igen lényeges épület. Egy mézárszék kényelmesen ki tud szolgálni legalább két sertéstenyészetet.

**Malom:** a parasztgazdaságból jövő gabonát tudjuk itt lisztzé örölni,

*Navigare necesse est!*





Néhány épületünk még szerkezetkész állapotban...



hány veteránnal már csodákat művelhetünk. Épp ezért mindig fordítsunk kellő figyelmet pénzverdéinkre...

**Sörfőzde:** a pénzverdéhez hasonlóan katonáink harci kedvét javítja, működtetéséhez víz és gabona kell. A játék kezdeti szakaszában túl sok értelme még nincs, de komolyabb határvillongások idején már jól jön.

**Parasztagzdaság:** az egyik legfontosabb épület, bányáink élelmiszerezésében kulcsfontosságú. Az itt termelt gabonát zabálják a disznók, valamint ebből készül a kenyér és a sör is. Építésénél nem árt figyelembe venni, hogy minél több szabad terület kell az épület körül, egyébként elég gyér lesz a termés. Igyekezzünk minél több jól működő parasztagzdaságot építeni már a játék elején, a későbbiekben a bányászoknak rengeteg élelemre lesz szüksége.

**Sertéstenyészet:** dolgos kanászaik itt nevelik a disznókat, amik a bányászok kedvenc eledelei közé tartoznak. Érdemes egy parasztagzdaság közvetlen közelébe építeni, ezzel is lerövidítve a szállítást. Amúgy sertéstenyészetet csak akkor érdemes felhúzni, ha legalább két jól működő farmunk már van.

**Szamártenyészet:** rendkívül hasznos épület, az itt felnevelt szamárak ugyanis nagyban megkönnyítik teherhordóink munkáját. Szamáraink automatikusan a legforgalmasabb útvonalakon fognak járőrözni, megduplázva teherhordóink gyorsaságát. Egyetlen hibája, hogy igen gyors ütemben fogyasztja a gabonát, ami pedig az élelmiszertermelésben igencsak lényeges.

**Hajógyár:** csak akkor érdemes építenünk, ha már legalább egy kikötőnk is van. Csónakokat ugyan mindenképp tudunk építeni, de csak a miatt aligha éri meg egy ekkora épület felhúzása... A hajók amúgy lakatlan szigetek kolonizálásához nélkülözhetetlenek, bár erre csak a legnagyobb pályákon van lehetőség.

**Barakkok/Őrszoba/Őrtorony/Erőd:** katonai épületek, kizárólag méretükben különböznek egymástól. A határ közelébe felépítve őket, területünket növelhetjük,

valamint ellenfeleinket is ilyen épületekből támadhatjuk meg. Terjeszkedéshez tökéletesen elegendő egy-két barakk vagy őrszoba felhúzása, de egy ellenséges határ kör-

Komolyabb határvita van kialakulóban!



nyékére már őrtornyot vagy erődöt érdemes építenünk. Amúgy minél nagyobb egy katonai épület, annál gyorsabban fejlődnek a benne állomásozó katonák.

**Kémielő torony:** egy ellenséges határ környékére felhúva rendkívül hasznos tud lenni, így ugyanis állandó megfigyelés alatt tarthatjuk az ellenfél hátszögét. Érdemes egész határvidekünket teleépíteni kémielő tornyokkal.

**Katapult:** hát ez egy nagyon gonosz épület... Az ellenfél határ közelébe katonai épületeit lövi folyamatosan, és minden találattal egyfelváltva csökken annak befogadóképessége. Ha az neadjsten nullára csökken, az épület szép csendesen leég. Tán mondanom se kell, a katapultok mind támadásnál, mind védekezésnél igen hasznosak.

**Kikötőépület:** csak nagy kiterjedésű, nyílt vizeknél érdemes építeni. Hajóinkat innen indíthatjuk világtelfedező illetve világhódító útjukra. Mint már említettem, csak a

nagyobb pályákon vesszük az efféle expedícióknak igazán hasznát.

**Főhadiszállás:** birodalmunk központja és szíve, kezdetben ez az egy épület áll rendelkezésünkre. Itt

gránit, fekete-szén, sárga-arany, piros-vas), mérete pedig a lelőhely gazdagságára. Idővel ugyanis a legnagyobb lelőhely is kimerül, s akkor az egész bányáépítést lehet előlőli

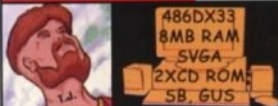
...illetve néhány hét múlva immáron felhúzza.



kezdeni. Szénbányából különösen sokat érdemes felhúzni, mivel a szén fogja a leggyorsabban. Amúgy a bányászok igen falánk népek, csak akkor hajlandóak dolgozni, ha kaptak valami kaját. Kenyér, hús, hal egyre megy - a lényeg, hogy ehető legyen.

Mi mást mondhatnék még el a Settlers II-ről? Tán csak annyit, hogy a Blue Byte programozói megint valami maradandót alkottak. Nem mintha a játék olyan hü de sok új és eredeti ötletet tartalmazna az első részhez képest, de sikerült szinte maradéktalanul kijavítani annak összes hibáját. Jőmagam csak gratulálni tudok a játék készítőinek s remélem, hogy megérem e méltán nagy-sikerű sorozat harmadik részének megjelenését is.

**settlers 2** Kijadja: Blue Byte



LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Ha a komolyabb konfiguráció igényt leszámítjuk, a legjobb kolonizátor játék!

**96%**

**Bányák:** bányákat kizárólag hegyoldalaire lehet építeni. Érdemes a terepet néhány geológussal felderíteni, s az általa kitért kis táblák alapján felhúzni bányáinkat. A táblán lévő pötty színe az adott helyen lévő ásványi kincsre utal (fehér-



Bevallom, nem vagyok nagy focira-jongó. Sebaj, a fociprogramokkal azért más a helyzet, a joypad segítségével mindig szívesen nézek egy közvetítés elébe, mert ugye a mai játékok látványban már felérnek egy közvetítéssel. A fociprogramokat olyan tökélyre fejlesztették, hogy tulajdonképpen már mindegyik szuper, s szövetségos-gatásnak is tűnhet a most követező kritika, melynek cél-pontja ezúttal a Euro96.

A játék aprójául a '96-os UEFA kupa szolgál, tehát mind a 16 elő-döntőbe jutott nemzet szerepel a választható csapatok listáján. (Hazánk fiai természetesen nincsenek köztük.) Három módon foghatunk a játéknak: gyakorolhatunk a Practice-szel, barátságos mérkőzést is játszhatunk a Friendly

opcióval, és persze indulhatunk a baj-nokságon (Euro). Bajnokság esetén a csapat kiválasztása után a gép össze-

meccs után lehetőségünk lesz az állás kimenté-sére.

# UEFA EURO 96 England



állítja a négy cso-portot, ezután változtathatunk a csa-patunk felállításán illetve az irányításon, majd indulhat is a küzdelem. Minden

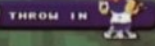
Az irányí-tás igen egy-szerű, csupán négy gombra lesz szükségünk: lövés, passzolás, gyorsí-tás és a legközelebbi emberre való át-

váltás. Ez mondjuk elég kevésnek tű-nik, ám a gombok kombinációival még egyéb mozdulatokat is előhozhatunk. Hatféle ka-meranézetből játszha-tunk, de sajnos egyik sem a legjobb: vagy ki-csi a belátható terep, vagy az emberek nagy-gyon aprók.

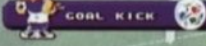
A motion capture technikával készült játékosok nagyon szépek, roppant élethűen mozognak, és a pálya kidolgozása is - néhány pályaszéli poligon bevilágítását leszámítva - kifogás-talan, ám az összhatás még sem telje-sen tökéletes. A grafikusok bármennyi-re is lelkiismeretesen dolgoztak, sajnos a játék kódolása hogy még némi kívá-nni valót maga után. A játékosok kissé hirtelen indulnak meg, bizonyos animá-ciók pedig nincsenek szinkronban az adott mozgással, vagy mozdulattal. Mindezek ellenére is a Euro 96 az egyik legjobb fociprogram Saturnon.



Az ellenfél bedobáshoz készülődik.



Na, most kinek rúgjam?



<b>euro 96</b>	Kiadja: Gremlin
SEGA SATURN	
<b>81%</b>	

A nem is olyan távoli jövőben gonosz mutánsok lépik el az egész tejútrendszerünket. Végso céljuk, hogy az összes planéta felett uralkodjanak, majd azután az egész univerzumot ők irányít-sák. Senki sem mer velük szembeállni, míg-

hiszen a banda vezetői közül nem egy vesző-lyes, jól képzett, gatlástalan bűnöző.

A Captain Commando egy immár ki tudja hanyadik, egy kaptafára készült

Capcom játék, egy újabb oldalra scrol-lozódo bunyós anyag. Még elkésertőbb a do-golomban, hogy semmilyen eredeti ötlet nincs a játékban, hőseinknek a speckóikkal együtt is csak alig néhány mozdulatuk van, s a pályá-kon elszórt felvehető fegyvereket is egy keze-men össze tudtam számolni. Mindössze kilenc pályát találunk a kártyán, a játék tehát kb. egy óra alatt végigjátszható. A játékmenet is

za az ellenségeit, végül Baby Head, a szu-perzeni csecsemő a saját maga tervezte pán-célöltőzettel cséPELLI a mutánsokat. Hát nem mondom, ennyi badarságot kitalálni! Pedig a kézikönyvben ennek még a sokszorosát olvas-hatjuk. Még tiszta szerencse, hogy idegen nyelven van írva, így legalább a magyar ifjú-ság megmenekül ettől a sok marhaságtól. Böven elég az is, amit a játékban láthatunk.

# CAPTAIN COMMANDO

nem a Földről egy elit kommandó ma-gára nem vállalja a nehéz feladatot. Captain Commando és három hűséges bajtársa



Ninjánknak ez a robusztus sem jelent akadályt.

elhatározzák, hogy kisöprik a bűnöző-ket a Földről, és az egész ga-laxisból. Persze ez nem lesz túl egy-szerű do-log.



Pop-pant primitív: nem szükségel-tetik semmi taktikát.



Kissé felforrásodtak a kedélyek...

csak rá kell tapadni az ütőgombra, s haladni előre. Indulásnál négy karakter közül választhatunk. Captain Commando, a csapat főnöke, a tipikus izompacsirta akcióhős. Mack the Knife, egy élő múmia, aki egy mindenkit elporlasztó különleges késsel rendelkezik. Ginzu, a ninja fötélmetes kardjával atomi részecskéire szesz-káz-

<b>captain c.</b>	Kiadja: Capcom
SUPER NINTENDO	
<b>62%</b>	



Egy idegen bolygó mindig tartogat meglepetéseket. Tudta ezt Psaph Abal is, de gyakorlott pilóta és felderítő lévén nem rezelt be holmi rutinleszállástól. A csoport, melyhez tartozott az univerzum születésére keresi a választ jó ideje. Idegen fajok után kutatnak, bolygókat derítenek fel, hogy minél több információhoz jussanak. Abal behuppant kis egyszemélyesébe, végighallgatta a "3.2..1" indítószignált, majd a zsilipkapu

# Alien ODYSSEY

VÉGEZTÜNK

Miután végigkúzdódték magatokat a bunker szintjén, a bánya kö-vetkezik, mely hasonló az erdő FMV részhez. Az

Célozz, lőj, lőj, lőj - és persze vigyázz a gránátokra és Gaara.



## ÉBREDÉS AZ ERDŐ SZÉLÉN

Abal eszméletlenül feküdt a roncsoktól néhány méterre. Egy fura, bogárszerű lény kecses mozdulatokkal szökölt felé, s az erdőből kisikló Dakokat néhány jól irányzott lövéssel leterítette, majd Abalhoz ment, s egy lila

részünk (és ez ér-vényes a játék többi részére is).

Ha van egy jó egerünk sok gondunk nem lesz: a felénk dobott gránátokra ügyeljünk első-sorban, s ha épp nem reptenek felénk a Dakok ilyen szer-kezetet, őket vegyük célba. Gaanra nagyon vigyázzunk: sokszor bevág elénk, s ha reflexből lelőjük, akkor a játéknak vége - egyedül nem győzhetünk.

Gaan faja napról napra gyengül - nem bírnak el a Dakok fejlett technológiájú gépeivel és robotjaival. Úrhajójuk miért is lenne, úgyhogy ránk hárul a segítségnyújtás feladata: Gaannal egy esztelen küldetést vállalunk, s felkereskedünk a Dak erőd átkutatására, vezérük megsemmisítésére - s talán egy úrhajó is lapul az erőd mélyén, ki tudja.

Egy leszakadt palló, s máris csúszhatunk az alsóbb szintre.



széthúzódása után elindult az ismeretlen bolygó felé. Célpontul egy erdői vidéket képlékeny valamivel visszadta Abal egészséget. Beszélgetésre nem volt idő,

Legyen az ember bármilyen ügyes, gyakorlott - egy elektromos vihar bárkit csúnyán megtréfálhat. Abal az erdő felett egy félelmetes elektromos viharba keveredett, s minden egyes istennyi egy funkcióit ottlött ki a gépén. A számítógép monitorján sorra pirosodtak be a nevek: főmeghajtó, sugárhajómű, katapult, vésztartalék, fegyveröböl... Végül a fedélzeti számítógép képernyője is elsötétült. Nem volt mit tenni: a sors kezére hagyatkozott.

Egy jól irány-zott lövés a hordók középebe, s máris szabad az út...



légi robotokra pattantak, s elindultak a Dakokkal teltüzdelt erdőn át Gaan falujába...

A játék egy full motion videós részsel kezdődik - előre letárolt, filmet ját-szanak vissza, s nekünk csak a kurzor, azaz a célkereszt mozgására kell figyelnünk, és persze a folyamatos lövésre. A hangokra külön érdemes figyelni, vagyis fülelni - ha megfelelő hangkártyánk van, s a setup menüben beállítjuk a 16 bites sztereó hangzást, s hihetetlen élményekben lesz

## PUSZÍTÁS AZ ERŐD MÉLYÉN

Miután bejutottunk az erődbe, Gaant elrabolják - így magunk maradunk, s egy Bioforge-szerű akció-kaland (inkább akció) részbe csöppenünk. Sajnos a hátterek szürkébbek, egyszerűbbek, az emberek nem annyira kidolgozottak, a tárgyak száma jóval kevesebb. Ennek ellenére izga-lomban és ötletekben nem lesz hiány! Változatos ellenfelek, terminálok, hatalmas propellerrek, sugárát jelentenek majd ezernyi (enyhe túlzás...) talányt. A terminálokra nagyon figyeljete: sok akadályt (rács, hiányzó sugárút, zárt ajtó) innen lehet kezelni, kikapcsolni. A legtöbb terminál kezelésére megfelelő Dak-kezetek kell, hogy legyen: csak ezekkel lehet működésbe hozni a terminálokat, úgyhogy kezet gyűjteni! Jónéhány ajtó csak hang-kóddal nyílik ("A" gomb alapesetben) - ehhez meg kell találni a kártyaolvasót, s hozzá a megfelelő kártyákat.

Íme fő-hősünk, aki nem kelhetne birokra a Bioforge emberével - se erőben, se minőségben.



alien odyssey

Kiadja:  
Viacom

8MB RAM  
VGA  
486DX/66  
2XCD  
SB. GUS

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Szeretted az FMV-t és a texture mappéd akciójátékokat?  
Akkor NE ezt próbáld ki!

68%



# GNKELT LA

**CIVILIZATION  
 60 TIPP  
 A MEGNYERÉSHEZ**

1. A játékot az nyeri meg, aki gyorsabban fejleszt, és nagyobb lesz a gyártási kapacitása (városok).
2. Ne sokat tétovázzunk az első város alapításával. (Csak időt veszünk.)
3. Ha BC 3500-ig nem jönnek be a felfedezések (a földrajzi felfedezésekre a felderítés szót használom), akkor jobb újra kezdeni, mert később már nem jön be.
4. Kezdjük a Horseback Ridinggel. Két lovas képes felderíteni az egész kontinensünket.
5. A barátok tanyáit felderítés közben ne támadjuk meg, mert elpusztulhatnak a felderítőink.
6. Ha a kontinensünkön találunk más kultúrát, kössünk vele békét, és megkerülve folytassuk a felderítést.
7. A felfedezéseit köszönettel elfogadjuk, de a mienket ne adjuk át. Csak békét ígérünk.
8. A második felfedezésünk feltétlenül a bronzkor legyen. Ha megvan, szervezzünk minden városunkhoz 2-3 phalanxot. Ez elég a barbárok támadásai ellen.
9. A következő felfedezés a kerék és a vaskor legyen. Kialakítható a védelem (Phalanx) és a támadóerő (harci szekér) első generációja.
10. A város védelmének megszervezése után gyártunk le néhány settlert,

melyekkel újabb városokat létesíthetünk.

11. A városokat folyókra, erdőre telepítsük. Kerüljük az arktikus helyeket.
12. Már a játék kezdetén a költségvetés 100%-át állítsuk be felfedezésekre.
13. A városainkat 8-10 mezőre telepítsük egymástól.
14. Tengerparti városunk lehetőleg kevés legyen, de azok stratégiaileg fontos helyen. (A kikötőket a hajók is támadhatják.)
15. Valamivel több settlert készítsünk, mint a tervezett városok száma. Ez a többlet kezdje el az utak építését (R), a csatornák és bányák létesítését.
16. A csatornaépítés előtt a város térképén nézzük meg, hogy hol van már termőterülete. Ott kezdjük el a munkát.
17. Kezdjük el a szárazföldi hadsereg második generációjához (lovag, katapult) szükséges felfedezéseket.
18. A lovagi rend felfedezése: alphabet, építészet, ceremónia, törvények, monarchia, feudalizmus, lovagrend.
19. Szorosan kövesse ezt a matematika (katapultok gyártása).
20. A lovag + katapult gyártási aránya nagyjából egyenlő legyen, de lehetőleg minden városunk kapjon még egy lovagot.

21. A barbárok támadására aktivizáljuk a lovagot. Várjuk meg a támadás megtörését, majd a lovag erédjen a barbár vezér nyomába, és fogja el. (100 arany a kincstárnak.)
22. A szárazföldi hadsereghoz szükséges felfedezések után a hajózásikat kezdjük el. Ezek: térkép, miszticizmus, asztronómia, navigáció, fizika, mágnesesség. Az utóbbinál már fregattot is építhetünk.
23. Fedezzük fel az írást. Valamelyik város készítsen diplomatát. Az új kontinensek felderítésekor vigyünk magunkkal, s az első partmenti városba küldjük be követtséget létesíteni.
24. Magasabb fokozatnál minél előbb jusson be a városba (mielőtt agyonvernék), mert értékesek lesznek az információi.
25. Hajózzuk körül a felderítendő kontinenst, s kiválaszthatjuk a későbbi part-raszállás helyét. Néhány partra tett katonánk a szárazföldet is felderítheti, de ne bocsátkozzanak harcba.
26. Körülbelül három fregattunk (2 lovag + 2 katapult) elég egy hadjárat megindításához (olykor az egész hadjáratához is).
27. Az ellenséges városhoz lehetőleg egyidőben érkezzenek és vegyék körül a csapataink, így kisebb lesz a veszteségünk és átütőbb a támadásunk.
28. A város elfoglalása után szervezzük meg a védelmét (Phalanx, lovag).

29. Mindig csak egy országgal háborúzzunk.
30. Először a legerősebbet verjük le (ugyanis később már nehezebb lesz).
31. Egy viszonylag erős városát (de csak egyet) hagyjunk meg a békekötés után. Később a kereskedelemben hoz hasznot.
32. Ha levertük (tökéletesen legyengítettük) az ellenfeleket, akkor már csak a barbárok és az idő lesz az ellenfelünk.
33. Háborúk során kerüljük a "mezei" csatákat, ha nem térhetünk ki, akkor az erős támadóegységeket lőjük ki, mert azok csúnyán visszalöknek (katapult).
34. Egy mezőre ne tegyünk több egységet, mert egyszerre csapják agyon őket.
35. Ha már magasabb technikai szinten vagyunk, és még harcolnunk kell, jó szolgálatot tesz a gőzhajó és a csatahajó a kikötők elfoglalásánál. Addig lövik a kikötőt, amíg a program nem közli, hogy csak szárazföldi csapat foglalhatja el. Ekkor egy milicista is beszélhet.
36. Kisebb (5 alatti) városokban hamar helyreáll a rend. A nagyobbak egy templom építésével lecsillapíthatók.
37. A fronttól távolabbi helyeken áttérhetünk a "béke-termelésre". Gyártunk különböző építményeket, majd adjuk el ezeket, így bevételre tehetünk szert (hiszen minden pénzünket fejlesztésre költöttük).





újak hamarabb elkészülnek).

48. A "füstös" gyáraink köré építsünk sűrű vasúthálózatot, amelyen az "ügyeletes" settler hamarabb odaér (P).

49. 67 féle felfedezés van. Ha mindegyik a birtokunkban van, minden továbbiért 5 pontot kapunk a végelszámolásánál.

50. A megfelelő felfedezések birtokában megkezdhetjük az űrhajók gyártását. Az alkatrészeket a 45. pontban említett városok készítsék (ott készülnek el leghamarabb).

51. Legtöbbet a struktúrából kell gyártanunk. Legalább 4 modul és 4-6 hajtómű kell 10,000 ember szállításához.

52. Űrhajót csak egyszer építhetünk. Minden 10,000 ember után 50-50 pontot kapunk, ha a játék befejezése előtt célbaér.

53. Értékelés: minden várostérképen látható emberért 1 pontot kapunk, a boldog emberekért kettőt. A Világ Csodáinak mindegyike 20 pontot ér, maximum 420 pontot. Ehhez jön a 67 felfedezésen túli felfedezésekért és az űrhajózásért járó prémium.

54. Az utolsó 100 évben ne háborúzzunk, mert ez is 100 pontot ér.

55. Legyünk "szobatiszták"! Minden otthagytott koromért 10 pont levonás jár.

56. Az értékelési százalék a nehézségi foktól függ (az első szinten 878 pontra 17%-ot, a negyedikén 782-re 62%-ot kaptam, ami 100%-ra számítva az elsőnél 5164, a negyediknél csak 1261 volt az elvárás.)

57. És még! Az F1 adatainál a gyártás kiírása után halványan látszik egy törtszám. A nevező a szükséges, a számláló a teljesített ráfordítás.

58. A befejezés előtti 100 év előtt nézzük meg (F7), hogy kinek a kezében van Világ Csodája. Azt a várost foglaljuk el.

59. Ha minden várost (lelkésedésünkben) elfoglalunk, befejeződik a játék, s csodálhatjuk a gyenge eredményt.

60. A játék mindenkor állás a az F9-el látható. Azonban vegyük figyelembe, hogy melyik szinten játszunk. Mindegyik magasabb szint 20 évvel rövidíti a játékot, de csökkenti az elvárt pontszámot.

És hogy ne mondhasdátok, hogy nincsenek kódok, végezetül néhány csalás következik népszerű játékokhoz. A konzolosok most hoppon maradtak, de semmi gáz, a nyári összevont számban kód hegyeket kapnak ajándékba...

### REBEL ASSAULT 2 (PC CD)

Most, hogy már ismerjük a játék összes pályakódját, evezünk ismerősebb vizek-



re és vessünk egy pillantást a már ismertebb gombkombinációs módszerre:

Az ALT + W, LETGO szócskával a FORCE MODE-ot kapcsoljuk be, amely ezeket a csatlásokat engedélyezi:

ALT + E: plusz élet

ALT + L: örökélet

Az ALT + U, ISONTRY szócskával bekapcsolhatjuk a YODA MODE-ot:

ALT + J: szintugrás

ALT + P: a komputer játszik helyettünk

ALT + M: az átvezető képsorok megtekintése

Az ALT + U, JOINME szócskával pedig a DARK SIDE MODE-ot aktivizálhatjuk:

ALT + S: szuperpilóta

ALT + D:?

ALT + C:?

### WING COMMANDER 4 (PC CD)



Katonák, WC4 -chickenel indítsatok! Ezáltal rendelkezhetek egy-két szupertitkos gombkombinációval:

CTRL + W

ALT + CTRL + L

Ha WC4 -chicken 4 \*\* -gal

csináljátok ugyanezt, és a két csillagot egy kétjegyű számmal helyettesítitek be, az adott pályáról kezdhettek.

### STREET FIGHTER II (AMIGA)

Válasszátok az egyjátékos üzemmódot, majd a választókeresztet vigyétek BLANKA-ra (de ne nyomjátok meg a gombot!). Most szép lassan írjátok be: PATIENCE. Ha mindent jól csináltatok, akkor egy hangnak azt kéne "nyomnia": CHEAT. A későbbiekben az F10 gombbal tuningolhatjátok fel az energiát, s ha PAUSE közben beírjátok: 7KIDS, kétjátékos üzemmódba kapcsolhattok át.

### WITCHAVEN (PC CD)

Veri a királyt? Lehetséges, de addig is míg ez véglegesen eldől, nesze nektek egy kis könnyítés: a játék során, ha bármikor beírjátok 3DTERMINALVELOCITYP, csontig feltöltött fegyverekkel és energiával vághattok neki a nagyvilágnak.

### SIM ISLE (PC CD)

Eléggé megszolanak a vélemények SIM sorozat legutolsó darabja, a Sim Isle-vel kapcsolatban, hallottam róla jót, de hallottam rosszat is. Személy szerint nekem nagyon tetszett (ezt itt a reklám helyel), ám voltak pillanatok



mikor elkejt volna egy kis segítség. És jött is! A játékot a következő szavak alatt kell elmenteni és bizonyos előnyökre lehet így szert tenni:

SIMONCHICKENB  
IAINTECHICTO  
DEESEKTRAPIHEL  
RAGSCHOCOLATESTACH  
MARKSANCHOUPPIZZA



## A BÉKE MINDENRE ELSZÁNT VÉDELMEZŐ!

1994-ben, a dél-szláv válság idején a Különleges Erők egyik egysége, ami egy civil teherkonvojt védelmezett, heves ellenséges tűz alá került. Az Egyesült Államok hadvezetése minden katonai segítséget megtagadott, az egy-

### JUS' KEEPIN' DA PEACE

A Shellshock semmi más, csak egy tankos játék - ahogy nemes egyszerűséggel a Core Design reklámozza. Am aki érti az angol nyelvet, az a fenti alcímöb, mely egyben a játék mottója is, már bizonyára sejti, milyen stílusban tállalt anyaggal van dolgunk. A hiphop zene

elég egyértelmű, hogy a főhadiszálláson ki miben fog segíteni, csupán még egy dolgot emelnék ki: Dogg-Tagg-nél a szerejnyeket kinyitva állásokat tudunk menteni. Maga a játék frankó, roppant gyorsan mozgott 3D-s terepen zajlik, ám nem is annyira látvány, vagy a tár-



A teherautók sérülékeny célpontok, nem csoda, hogy erősen védik őket.



Hárman egy ellen?!!



Mindig csak a gyilok, meg a pusztítás....

seget egyszerűen leirták. A konvoj megsemmisült. Csupán öt ember élte túl a támadást.

Jelenleg 1997-et írunk, New York City egyik elhagyatott katonai javítóműhelyében, Jackson Islanden egy öttagú zsoldos egység működik, akik magukat csak úgy nevezik: "A Felügyelők". Mindenre elszántan arra vállalkoz-

szermesei legalábbis biztos, hogy vevők lesznek a dologra, ugyanis már rögtön az introban egy kockaról-kockára zenére vágott videoklipben ismerhetjük meg az öt, laza mozgású (és szövegű) boxsképű barátunkat, de majd a játék közben - közvetlenül a CD-ről - ugyanilyen muzsikákat hallhatunk. Ezek közül hármat a Bar None nevű csapat kifejezetten ehhez a játékhoz írt.

### A BÉKEFENNTARTÁS MIKÉNTJE

De hát mi köztünk van nekünk ehhez az öt kemény kötésű fickóhoz? Nos, a sok kapitány meg hadnagy közé dukál ugyebár egy zöldfülű közlegény is: ezek lennének mi. Magyarul nekünk kell elvégezni a piszkos munkát. A minden poklot megjárt hadflak közül tehát - 9-1-1-t kivéve, aki a légi támogatást fogja nekünk nyújtani - csak D-Tour fog szervesen résztvenni a harcokban, ő lesz a társunk a tankban. A többiek közül Dogg-Tagg az eligazításokat fogja tartani, Earshot segítségével a - maximum nyolc résztvevővel játszható - képzési játékba léphetünk be, Props pedig az a pasas, akitől mindig minden beszerezhető, tehát ő fogja a tankunk "csinosításához" szükséges eszközöket biztosítani. Így már azt hisz-

sunk laza bekurjongatása, hanem inkább az irányítás és a játékmenet egyszerűsége biztosítja a garantált sikerélményt. Csak a legszükségesebb dolgokra kell ügyelnünk a képernyőn, melyek a következők: felül láthatjuk a tájoló, rajta egy háromszög jelzi az adott küldetés következő célpontjának a helyzetét. A játéktér alatt pedig az energiánk, a kommunikációs képernyő, a radar, az aktuális fegyvert ábrázoló monitor, és a sebességmérő kapott helyet.

Többféle küldetésben a világ különböző pontjain kell majd résztvennünk, így nem csak csetinikkel, vagy usztaakkal, hanem többek között még bantukkal is meg fog gyűlni a bajunk. Legtöbb a pusztító küldetés, ahol épületeket, vagy egyszerűen csak a tankokat vagy a teherautókat kell rommá lőnünk, de lesznek békefenntartó feladataink is, mint például kővoji védelmezése, vagy tőszet kiszabadítása. Igazság szerint azt, hogy mit kell csinálnunk, eligazítás nélkül is tudhatjuk, ugyanis a kommunikációs képernyőn

mindig láthatjuk az adott feladat diagrammját, mellette pedig a szám a még hátralévő célpontok számát jelenti.

Ha sikerrel vesszük a küldetéseket, némi pontszámot, de ami fontosabb: pénzt kapunk. Ebből Propsnál a tankunk javításán kívül különböző extrákat vehetünk, köztük például SAM-eket (föld-levegő rakétákat), uránium páncélatot, célzóberendezést, sőt még a légi támogatást is itt rendelhetjük meg.

### BÉKEFENNTARTÁS NÉHÁNY TIPP

Nyílt terepen könnyedén végezhetünk ellenfeleinkkel, ha csupán a radart figyeljük, ugyanis ha látóhatáron kívülről tüzelünk, ők nem lőnek vissza. Sohase menjünk szembe az ellenséggel, inkább fordítsuk el kicsit a tornyot, és úgy tüzeljünk. A géppuskafészek és a helikopterek ellen pedig a géppuskát használjuk! Hát akkor: Let's do it, man!



Ezek a tüzokok egy kissé el vannak kényeztetve. Integretnek helyett, hogy idefáradnának.

tak, hogy a világ bármely pontján szembeszállnak a terrorizmussal, az elnyomással és a korrupcióval. Egy igazságtalan világban ők az igazság védelmezőinek utolsó bástyái.

shellshock Kiadja: Core Design

PC: 486DX33, 8MB RAM, VGA, 2XCD, 5B

83%

# SHELLSHOCK





Jim Carrey humorát valaki vagy imádja, vagy ki nem állhatja. Ennek az embernek már alapfelszerelésben nincs rendben minden a fejével, normális szerepben gyakorlatilag nem is lehet elképzelni. En ugyan kedvelem a stílusát, de bevallom az Ace Ventura 2 vízióvas jelenete egy kissé már engem is lefárasztott. Véleményem szerint az eddigi legtökéletesebb alakítása a Mask volt. Ha esetleg valaki nem látta ezt a műremeket, most röviden ecsetelném, miről is szólt a történet.

Bizonyára mindenkinek vannak titkos vágyai, álmai, amik persze sohasem teljesülnek be. Stanley Ipkissnek, az egyszerű bankalkalmazottnak szintén volt egy ilyen reménytelen vágya:

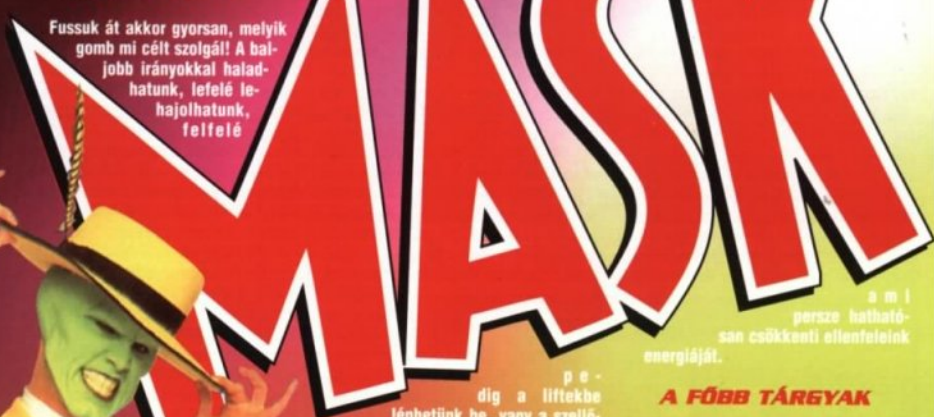
Tina Carlyle, a Coco Bongo Club széke bombázó táncosnője.

A magafajta szürke alkalmaszaltakat persze álmai nője figyelemre

átváltozást véghez vihetjük. A másik dolog ezzel összefüggésben a komplex játkmenet: nem csak ugrálni és bunyózni kell, a speciális mozdulatokra is gyakran szükségünk lesz.

### AZ IRÁNYÍTÁS

Fussuk át akkor gyorsan, melyik gomb mi célt szolgál! A bal-jobb irányokkal haladhatunk, lefelé lehajolhatunk, felfelé



ami persze hathatósan csökkenti ellenfeleink energiáját.

### A FŐBB TÁRGYAK

pedig a liftbe léphetünk be, vagy a szellőzőrácsokon, majd később az odúba szippantathatjuk be magunkat, illetve a

A speciális mozdulatok sajnos csökkentik az ún. Morph energiánkat, cseket le-

## Jim Carrey SNES-en folytatja az ökörségeit!

sem méltatta, ám Ipkissnek különös fordulatot vett az élete: teljesen véletlenül egy ősi maszkra bukkant, mely különös varázserővel rendelkezett. Ipkiss magára öltve a maszkot igazi szuperhőssé vált, akár egy rajzfilmsztárnak, onnantól fogva számára sem volt semmi lehetetlen. Ebben az állapotában már azt is meg merete kockáztatni, hogy szembezálljon a város rettegett gengszterével, a Coco Bongo Club főnökével, Dorian Tyrellel.

Dorian ugyanis éppen arra készült, hogy a város legfontosabb embereivel, no és Tinával együtt felrobbantsa a klubot. A film alapján készült játékban tehát ennek a megakadályozása lesz a feladatunk. Az anyag egy egyszerű platformjátéknak tűnik, ám két fő dolog miatt messze kiemelkedik a hasonló stílusú SNES-es játékok mezonyéből. Az egyik a fergeteges animációk: hőszünkkel szinte az összes, a filmben látott idétlen mozdulatot,

Elég bizarr a pasi: egy bazookát rejteget a párnája alatt.

A töredezett padlórszeket a kalapácsunkkal áttörhetjük.



Ha Ipkiss egyszer pepörög, senki sem állhat az útjába.



kapcsolókat gathatjuk. Osonni a bal felső gombbal tudunk rohanni a jobb felsővel, mindkettőt nyomva tartva pedig kilöhetjük magunkat, mint a puszkagolyót. Az Y-nal ugor-

hatunk, az Y-fel-lel extra magasra ugorhatunk. Az X-szel a kalapácsunkat vehetjük elő, amivel a megpedezett talajrészek törhetők át, illetve a felfelé iránnyal együtt a "kis" kürtünket szólaltathatjuk meg. A B-vel a bokszkesztyűinket vehetjük használatba, illetve a le iránnyal együtt lefelé ugorhatunk néhány helyen. Az A gombbal a tornádóként száguldozhatunk magunk elől mindenkit elsőpörve, ha pedig a fel irányt is használjuk hozzá, akkor egy rakás fegyvert varázsolhatunk elő,

hát csak korlátozottan használhatjuk. Szerencsére azonban a pályákon mindenfelé találhatunk energiabónuszokat. A Morph energián kívül még a maszk energiájára kell ügyelnünk a bal felső sarokban, ha ugyanis elfogy, egy életet elvesztünk.

Az energiabónuszokon kívül még majd két fontos tárggyal találkozhatunk: a maszkkal, ami extra életet jelent, és a kalappal, ami ellenőrzési pontnak felel meg, tehát egy élet elvesztése után onnan

állít-folytathatjuk a játékot. Érdemes a helyszí-

"Csókolom ház mesternél Mi az a kezében? Egy puska???!!"



neken hőszünk kutyáját is felkutanni, az eb ugyanis jótékony hatással van mindkét fajta energiánkra. Hát akkor, maszkra fel!

mask  
New Line Productions  
SUPER NINTENDO

Kiadja:  
87%



A napokban az Interactive Magic kiadásában egy számomra teljesen ismeretlen fejlesztőgárda, az Enlight Software programjával találkozom. Első ránézésre azt hittem, hogy a Monopoly társasjáték nagyobb számítógépes változata. De miután elalvástam a doboz hátán az ismertetőt, láttam, hogy a dolog ennél sokkal érdekesebb. A játék ugyanis egy olyan komplett gazdasági szimuláció, aminek hasonlóval még nem találkoztam. Feladatunk ugyanis egy multinacionális vállalat elnök vezérigazgatójaként, a cég összes ügyének irányítása, ellenőrzése. S itt nem csupán üzletek megkötéséről, tőzsdézésről és a haszon felhalmozásáról van szó, hanem nekünk kell a nyersanyag kitermelé-

vezető szerepet kell elerünk. Ez hihetetlenül nehéz hiszen rengeteg ellenfelünk és még több problémánk lesz a célig. A verselés persze sokkal könnyebb. Elég, ha egy vetélytársunké lesz az irányító szerep, egy cég megszéri részvényeink 51 százalékát vagy egyszerűen csődbe megy a vállalatunk. A játék képernyőjén végig négy ablakot látunk. Bal felül a teljes világ térképén mozoghatunk, melynek egy részét az ablak jobb alsó sarkában lévő gombbal nyithatunk és kicsinyíthetünk. Az ábra melletti gombokkal a térkép állapotát változtatjuk. Az elsővel a domborzati és gazdasági térkép között válthatunk.

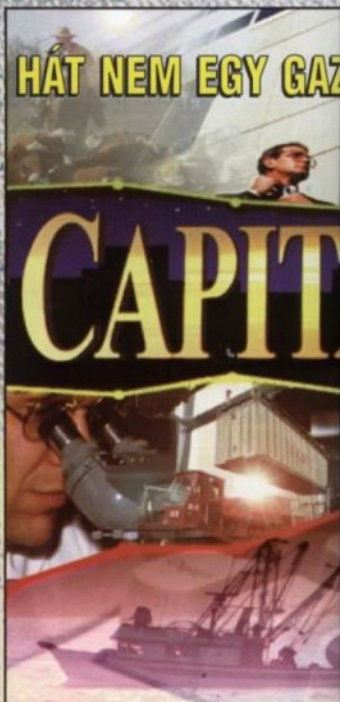
meg mindent. A második a vállalkozás felépítését mutatja, míg az utolsóban üres területekre új épületeket húzhatunk fel.

**VÁLLALKOZÁSOK**

Egy új vállalkozás megkezdéséhez először válasszuk ki az építési felteket és az épület típusát. Ha az ár megfelelő (a terület + az építkezés ára), a Build gombbal tehetünk pontot az I-re. A játékban a beindítható vállalkozásokban tulajdonképpen nincs nagy választék, indíthatunk bányát, farmot, gyárat, áruházat és kutató laborot. Természetesen általában nem mindegy, hol kezdünk építkezni. A farmot oda kell raknunk, ahol a kiválasztott növénynek megfelelő a klíma, az áruházakat pedig városok közepére, lehetőleg sok lakos és kevés vagy gyenge versenytárs közé. A felsoroltakon kívül a városokban léteznek még TV adók és lapkiadók, de ilyenek nem lehetnek a tulajdonunkban, automatikusan alakulnak és fejlődnek.

Ezután váltunk telepítés módba. Ekkor jobboldali kért kis négyzet jelent meg, melynekbe az üzem egy-egy munkacsoportja kerülhet. Itt egy négyzetet két kattintás után listából választhatjuk ki az egység típusát (terméses közben figyelem a feldolgozó költségét, és a szükséges munkások számát) hiszen minden dolgozónak havi 2000 dollár fizetést kell adnunk). Az egység felállítását a Setup gombbal fejezzük be. Végül az egységek közötti kapcsolatokot kell meghatározunk (pl. áruházban beszerzük és eladók között), hiszen enélkül mindenhol megáll a munka.

A farmokon a legfontosabb egységek a növénytermelők (ők a munkát csak a vetés hónapjában kezdik meg) és állattenyésztők. Ugyanitt a felnevelt állatokat egyből fel is dolgozhatjuk, ami nagyobb bevételt jelent. Végül minden előállított termékhez egy külön eladó társaságot kell rendelnünk. A bányák hasonló módon mennek. A gyárakban a sort egy vagy több beszerző csapat kezdi (őknek meg kell adnunk, hogy hol és mit vegyenek), utána következnek a gyártók, s a végén szintén eladók következnek. Áruházakban új dolog a reklám. Őket az eladók után kell kötnünk, s minden terméket külön kell reklámoznunk. Meg kell adnunk, hogy a város melyik újságjában vagy TV adójában hirdetünk, s havonta mennyit szánunk erre. Minden vállalkozásnál szükségünk lehet raktárakra (vagy ezért, hogy a beérkező nyersanyagot tároljuk inségesebb időkre, vagy az előállított árut rakjuk bele, amíg megnő a kereslet). Emellett van egy érdekes csapat, a



**Product Class** Electronic Products  
**Necessity Index** 302

**Revenue Graph** (1990-2000) (197,000) (130,000)

**Market Share** (Pie chart)

**Price Quality** Local: 1135.00, Avg: 1142.03, Concern: Concern  
Brand: Local 21, Avg 38, Concern  
Local 28, Avg 38, Concern  
Local 26, Avg 37, Concern

City	Local	Avg	Concern
Local 21	1135.00	1142.03	Concern
Local 28	1135.00	1142.03	Concern
Local 26	1135.00	1142.03	Concern

**Quality** Product: 56, Production: 21/70, Raw Material: 26/30, Production Technology: 30

**Brand** Brand Strategy: Unique Brand, Brand Rating: 2, Brand Awareness: 2, Brand Loyalty: 3, Advertising Spending: 30.00

**Price** Selling Price: \$150.00, Total Cost: \$53.90, New Price: \$193.90

**Table:**

Producer	Retailer	Price	Quality	Brand	Overall
Overses Producer	21st Century	\$150.00	56	2	40
Overses Producer	Power Company	\$150.00	56	2	40
Overses Producer	Happy Resource	\$150.00	56	2	40

Hogy a piacra jó stratégiát válasszuk, át kell rágunk magunkat ezeken az adatokon.

sétől, feldolgozásról kezdve új technológiák felfedezésén át a kész termék reklámozásáig, eladásiáig minden lépést meg kell tenni.

**A JÁTÉK KEZDETÉN**

A legfontosabb a kezdő jöke meghatározása. Cégünk részére kapunk 5 millió dollárt, s ha ezt kevésnek találjuk, az összes részvények kibocsátásával növelhetjük. Ez persze azt jelenti, hogy a cég kisebb része lesz birtokunkban, s ha 50 százalék alá megyünk, elveszítjük az egészet. Ezért a dologgal érdemes várni, hiszen részvényeket később, végszükség esetén is kiadhatunk.

A normál játék megnyeréséhez minden iparágban

lyet az ottani kincs kezdőbetűje jelöl). Ezután jövedelmesség térképe jön (zöld a nyereséges, piros a veszteséges vállalkozásoknál), majd a nyersanyag forrástól a felhasználásig vezető utakat kapcsolhatjuk be. Az utolsó három gombbal a térképen csak néhány adatot hagyhatunk fenn. (Egy cég üzemei, egy iparág vagy termék. Ha valamire kíváncsiak vagyunk, a megfelelő gombon a jobb egérgombbal kattintva egy listából választhatjuk ki.)

A jobb felső ablakban a térképen téglalappal kijelölt területet látjuk nagyítva. Alul az itt kiválasztott négyzetben kezdhetünk tevékenykedni.

A kép alsó részének tartalma mindig az épp kiválasztott település kényeségétől (középen az első három gomb) függ. Az elsővel információs módba jutunk, ahol a kiválasztott egység működéséről tudhatunk

címkező. Ezek más cégek termékeire ragasztják a saját emblémánkat. Az egyetlen nem közvetlenül termelő vállalkozás a kutatás. Egy laborban 9 csapat dolgozhat a kutatás mindegyiké, illetve a gyorsabb eredmény érdekében dolgozhatnak együtt (össze kell kötni őket). A felfedezés fontossága függ a kutatás idejétől, az együttműködő csoportok számától és szintjétől, valamint a felfedezendő dolog fejlettségétől.

**Financial Overview**  
**Stock Overview**  
**Press Overview**  
**Business Relation**

Company	Cash	Annual Revenue	Annual Profit
21st Century (1 year)	\$3,306,489	\$117,500	(\$209,012)
Blue Spade (1 year)	\$62,084,172	\$14,385,314	(\$4,710,804)
Energy Enhanced (1 year)	\$127,312,794	\$2,741,577	(\$5,127,021)

Cégek születtek, s mennek tonkre, s mindez néhány óra alatt.

**Manufacture Guide**

**Leather**  
1 lb  
Q:30%  
More

**Cotton**  
1 lb  
Q:5%  
More

**Rubber**  
1 lb  
Q:5%  
More

Quality is Production Raw Material

INPUT Prev





hogy e termékek eladhatók legyenek, három dolog szükséges: jó minőség, alacsony ár és ismert márkanév. Információs módban egy termék mellett két függőleges oszlop látszik. Az elsősében a sárga rész az ár, a zöld a minőség, a narancs pedig a márkanév vonzó hatása. Mellette a piros csík a termék piaci részesedése. A két csík alatti szín a márkanévet bejegyző céget jelzi. Ezek alatt a vízszintes kék csík a kínlat, a piros pedig kereslet mértéke. Itt állíthatjuk be az eladási árat, az Internal Sale gombbal pedig azt érjük el, hogy az árú versenyársaink nem vásárolhatják meg. Ha egy gyártó termékét több cég forgalmazza egy városban, a Price Agreementtel a gyártó megszabhatja az eladási árakat.

Egy termék minősége mindig két dologtól, a nyersanyag minőségétől és a gyártó üzem technikai színvonalától függ. Az, hogy a két összetevő közül melyik a meghatározó, árucikkenként változik. A nyervek és átlak minőségét a terület klímája és az itt dolgozó egység szintje, a nyersanyagokét pedig a talajtípusnyi anyagok határozzák meg. A gyártást pedig a felfedezésekkel tudjuk egyre jobbra tenni. Az előállított termék mennyisége a dolgozók ügyességétől függ. Egy új egység felállításakor minden dolgozó teljesen tapasztalatlan. Ha ezen változtatni akarunk, némi pénzt kell fordítanunk a munkások képzésére és a felszerelés javítására (Training and equipment). Ha mindenki ügyesebb lett (piros köpeny), az egység egy szinttel feljebb lép (1-9). Minél jobban kihasználunk egy munkást, annál gyorsabb a fejlődés üteme.

A márkanév csak idővel alakul ki, jó áru folyamatos hirdetésének köszönhetően. Ezen a területen három stratégia közül választhatunk: forgalmazhatunk minden terméket egy márkanévvél, az egyes termékesortokat köthetjük össze vagy minden cikknek más nevet adunk. Az első előnye, hogy amikor új termékkel jelenünk meg a piacon, annak már ismert lesz a márkája. Az utolsónál minden név ismerettség nélkülötínt, de a rosszabb termék nem rontja a jók megítélését.

### PENZÜVEK

Pénzügyi dolgainkat az Action menü, Financial pontjában intézhetjük el. Itt vehetünk fel és fizethetünk vissza kölcsönt, fizethetünk részvényeinknek osztalékot (ami nem kötelező, de meghatározza a részvényeink iránti keresletet, így árukat is), valamint kibocsájtathatunk újabb részvényeket. Ez utóbbi gyors bevételt bizto-

sít, de csökken a vállalati részesedésünk, így nő a veszélye, hogy egy cég 50 százaléknál több részvényt szerez meg és átveszi a céget. A részvényeket adni, venni a tőzsdén tudjuk. Itt felül a részvényt kibocsájtó cégek, közepeán a kijelölt cég részvénytulajdonosai láthatók, alul pedig akik nevében vásárolhatunk. A részvények nagybefektetők és magánemberek (Public) kezében lehetnek. Vásárláskor válasszuk ki a részvényt és a tulajdonost, majd a mennyiséget. Ha befektetőtől vásárolunk, nem a normál áronkapjuk meg őket, ennél magasabb ajánlatot kell tennünk (Offer). Egy cég

ban remélem elegendő arra, hogy mindenkinek felhívja a figyelmet erre a kivételes játékra. Kivétel, hiszen hirtelen nem tudok olyan programot, amire emlékeztetne, melyből az áttekelt koloncsonvitelek. A program felülete kellemes és könnyen kezelhető. Az oktató pályák és a rengeteg help pedig teljesen egyértelművé teszi, mit miért kell csinálnunk. Ha pedig ezen túljutot-

tunk, jöhet a pénzhalmozás. Bár az sem egy rossz dolog, amikor az első saját gyártású kocsit eladjuk valamelyik áruházunkban.

Ha már túl sok vállalkozásunk van, célszerű egy ügyvezető igazgatót alkalmazni (Person Report). Ezután minden vállalkozásról eldönthetjük, hogy ki irányítsa. Egy területen tapasztalt igazgató minden egység szintjét megnyeli. A vállalkozáson belül minden döntés (beszerzés, felépítés, árak, reklám) az övé, de megszabhatjuk árpolitikáját (normál, agresszív és nagyon agresszív).

### ÉRTÉKELES

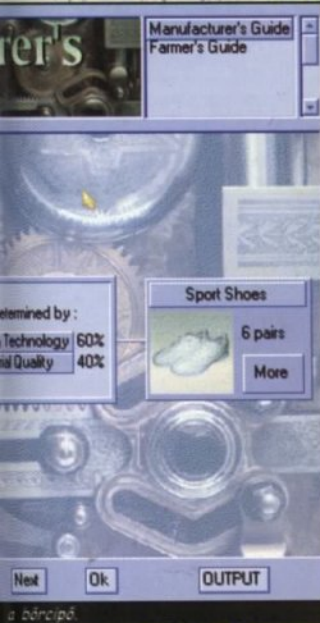
Sajnos helyszüke miatt csak a program lehetőségeiről és irányításáról tudtam írni. Ez azon-



Ez a vidék talán jó lesz búza termesztésére.



A sörgyár felépítése.



capitalism Kiadja: I. Magic



LÁTVÁNYSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSÁG  
ZENEBONA

Játék a pénzről,  
hatalomról és  
gazdagságról.

92%



A Megarace első részére talán már nem sokan emlékeznek, hiszen ez a játék annak idején a CD-ROM technika első szárnypróbálgatásának számított. Akkoriban még szenzációs újdonság volt, hogy egy autóverseny futamait egy teljes mértékben digitalizált pási konferánja be, s hogy maga a verseny gyönyörű pre-renderelt pályákon zajlik. A látvány valóban fantasztikus volt, ám a csoda csak három napig tartott, ugyanis a játékelmény a béka hátsó fertálya alatt tanyázott. Az előre letöltött pályákon nem túl realiztíkusan mozgatott, és alig pár animációs fázissal rendelkező kocsikkal versenyezhetünk, ráadásul egyszerre mindig csak egy ellenféllel találkozhatunk. A játékból tehát "csupán" a verseny hangulata hiányzott. Nos, azóta sokat fejlődött a technika, s bátran állíthatom, hogy a most megjelent második rész ég és föld az elődhez képest, pedig az emittett dolgok ellenére az sem volt olyan sikertelen.

**A TÖKÉLETES UTÓD**

Ha elindítjuk a játékot, még nem sok újdonságot tapasztalunk, ugyanaz az

idétlen pasi, Lance Boyle - igaz immár SVGA-ban - kezd szövegelni, ám ezúttal egy kis csinibába is a segítségére van. **Ismét a jövőben járunk, ahol egy virtuális autóverseny egyik pilótáját alakítjuk.**

A játék alapszisztémája megmaradt: előre letöltött pre-renderelt terepen száguldozhatunk, ám a pályák sokkal szebbek lettek, a "kamera" sokkal látványosabban van mozgatva, a kanyarokban ide-oda csapódik, ha lejtőhöz érkezzük fel-emelkedik, hogy beláthassuk a terepet. A másik fő újdonság a kocsik kidolgozottsága, ugyanis ezúttal real time-os, texture

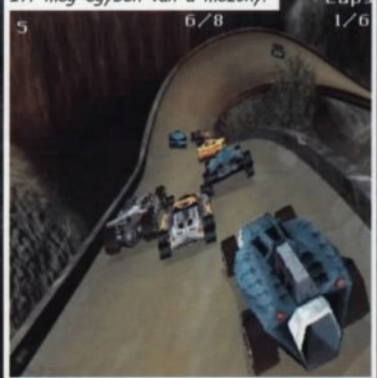
mapped, és tökéletesen árnyékolt poligonos grafikával készültek. Az összeháiban így immár nincs hiba: a kocsik a terepviszonyoknak megfelelően bukdácsolnak, realiztíkusan háládnak a pályán, gyakran megesis, hogy a mezőny hatalmas tumultusokba tömörül. Ráadásul a kifűstölt járgányok ezúttal a pályán marad-

almssa mindent, s felteszi a kérdést: hogyan lehetesges ez? Nos, egyszerűen: ha tolatunk, vagy űtközünk, vagy bármi oknál fogva lemaradunk a képernyő-scrollról, a játék állóképekre vált át, s amíg ismét fel nem gyorsulunk, az Alone in the Darkhoz hasonlóan álló kameranézetekből láthatjuk az autónkat.

A kocsi felületén az árnyékhatások tökéletesek.



Itt még egyben van a mezőny.



# MEGARACE 2



A nem mindennapi konferaniszépáros.



## SZEBB GYORSABB BRUTÁLISABB

nak, amik aztán gyakorlatilag terep-akadályként funkcionálnak. Az irányítás szintén minden igényt kielégít: a kanyarokban tök jól érezhető a tehetetlenségi erő, az éles kormánymozdulatoknál a kocsink még meg is csúszik. Sőt arra is van lehetőség, hogy tolassunk. Aki már látott hasonló kivitelezésű játékot, az most bizonyára hitetlenkedve

A maximális látványon túl ráadásul a játékmélet is tartogat számunkra újdonságokat. A pályák néhol két-téágaznak, tehát ha például az egyik úton tömegkarambol van, a másik úton simán a többiek elé vághatunk. A fegyverarzenálunk is jelentősen kibővült, több különböző rakéta közül választhatunk, magunk mögött pedig olajoltokkal, vagy aknákkal kedveskedhetünk a sereghajtóknak. A terepen egyébként már alapszerelésben is lesz néhány akadály vagy akna.

Érdemes a háttérre is vetni egy pillantást.



Az első pozíciót nem túl könnyű megtartani.



Ha végünk egy futammal, kommentátor párosunk néhány szóban elemzi a teljesítményünket, ha pedig akarjuk, vissza is játszhatjuk a verseny leglátványosabb epizódjait. Az M2 tehát kétségtelenül az eddigi legszebb autós játék, ami PC-re valaha megjelent. S talán az sem mellékes, hogy nem feltétlenül szükséges hozzá Pentium "erőmű".

**megarace 2** Kiadja: Mindscape  
PC: 8MB RAM, SVGA, 486DX2, 2XCD, SB

# 96%



Star Trek rajongóknak bizonyára jó hír, hogy egy újabb Megadrive-ra illetve SNES-re készült játék foglalkozik a kedvenc sorozatukkal. A híres történet főszereplői ezúttal egy akciójátékban kaptak helyet, melyet egyébként a Novotrade fejlesztett. A játék során több szereplő irányítását is átvehetjük, ám túlnyomórészt Sisko parancsnokot fogjuk irányítani, a feladatunk pedig a galaxis legnagyobb űrállomásának, a Deep Space Nine biztonságának a megőrzése lesz. Persze ez a megbízatás cseppet sem lesz problémamentes, hiszen az állomást ismeretlen terroristák támadják meg. Kettős feladat hárul tehát ránk: először is megmenteni az állomást, aztán kideríteni, hogy kik állnak a történetek mögött. A Star Trek sorozat-

nűnk, ahova elvitte javíthatni. Végül előkerül a ruha, de nem tudjuk megvizsgálni, mert elromlott a tricorderünk, amit ezért a szerelőház kell vinnünk stb... A kaland elem magyarul leginkább csak primitív

shoot'em up-ok mintájára készültek, ám nagyon könnyűek, ellenfél tulajdonképpen nincs is, vagy csak egy van, az aszteroidákat meg egy lövéssel eltakaríthatjuk az űtunkból.

A játék SNES és Megadrive verziója nagymértékben megegyezik, ezért is döntötünk a közös ismertetés mellett. A grafika erősen átlagosnak mondható, és ugyanez jellemző a játék nyújtotta audió élményre is. Számomra egyébként különösképp zavaró

A bombákat telepítő hapsikat egyszerűen likvidáljuk, majd hatástalanítjuk a bombát.



A bázis mindenkiel beszéljünk, sose lehet tudni, kitől hallunk valami fontosat.

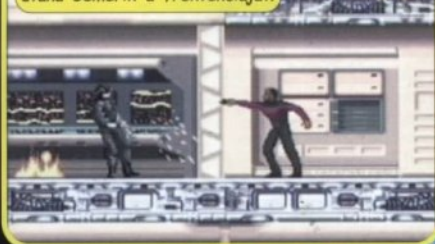


SENSORS DETECT SOME ANTI-PROTON EMISSIONS IN LOUVER PYLON 3.

# STAR TREK DEEP SPACE NINE

## KALANDOZÁS AZ IDŐK KERESZTÚTJAIN

A Borgok ellen csak egyszer használhatjuk a phasert, utána bemérik a frekvenciáját.



Nyírjuk ki az őrt, és repítjük a levegőbe a generátort.



hoz híven persze ezúttal is egy szövvényes ügyről van szó, a megoldás érdekében hősünknek még a múltjába is vissza kell térnie...

### A JÁTÉK MENET

Az akciós oldalra scrollozó pályákon folyik, ám játékba egy kis kaland elemet is vegyítettek, ugyanis a küldetések nem egymás után következnek, hanem az állomáson különböző fickókkal és a bajtársainkkal kell beszélgetnünk, tehát így bonyolódik a cselekmény, s így jutunk el mindig a következő küldetéshez. Igaz a cselekményszál nem túl eredeti, sőt egy kissé erőltetett. Például megtámadnak az állomáson egy papot, akinek a ruhájáról kéne nyomokat gyűjtenünk, ám eltévedt a köpenye, ezért a szabóhoz kell men-

ide-oda mászkálásból, és kérdés-ködsből áll, minek következtében egy kissé vontatottá válik az egész. Maga az akciórész viszont már élvezetesebb: platformokon ugrálhatunk mint a Prince of Persiában, liftezgethetünk, lövöldözhetünk, kapcsolókat kell működtetnünk, tárgyakat használhatunk és minden pályán valamilyen speciális feladatunk van. Először például a bombákat kell megkeresnünk, amiket hatástalanítanunk kell, s mindezt persze időre. Aztán később ahogy bonyolódik a cselekmény többek között fel kell robbantannunk egy reaktort, különböző zárok, kapcsolók működésére kell rájónnunk.

A mászkálás részekén kívül néhány helyen egy kis űrhajós repkedésben is részünk lesz. Ezek az epizódok a hagyományos balra scrollozó

### AZ IRÁNYÍTÁS

Sajnos az irányítással cseppet sem voltam megelégedve. Mint már említettem többször is időre kell néhány dolgot teljesítenünk, ilyenkor ropogtat idegesítő tud lenni, amikor fel akarunk kapaszkodni valahová, és milliméter pontosan kell beállnunk az adott platform alá. Még szörnyűbb az az eset, amikor egy távoli, és magasabban lévő helyre kell felmászunk; mire ennek elsajátítjuk a technikáját, beletelik egy kis időbe, hiszen az alkotók azzal is kedveskedtek, hogy az ilyen helyeken legalább három emeletnyit essünk, ami persze azonnali elhalálozással jár... Egyetlen pozitívumként a sűrűn kapott pályakódokat tudtam értékelni.

volt, hogy a pályák nem egyre nehezedő sorrendben vannak, ahogy azt az ember elvárná, hanem például amíg a bombák keresgélésénél már a hajunkat tépjük, addig az azt követő néhány szintet meg rohogva át- visszük. A kaland stílusjegyhez pedig - a kor követelményeinek megfelelően - egy kicsit több ötlet kellett volna, vagy pedig el is hagyhatták volna az egészet, a történet pedig automatikusan pereghetett volna. Mindentől függetlenül aki szereti a Star Trek-et és jól érti az angol nyelvet, az bátran fogjon neki, unatkozni azért nem fog senki.

star trek - ds9

Kiadja:  
Virgin



LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

A sorozatról lehúzott sokadik bár igencsak nyüzött lett.

72%



**LESZÓGÉZÉS**

“Szervusz Zolee! Igazán nem szeretnék zavarni, csupán azért írok, hogy megköszönjem azt a pár sort, amit rám pazaroltál a Csevegő végén. Biztosan nagyon jókat röhögtek az olvasóitok. Igen, ezért biztosan megérte, a tízezrek kedvéért egyből hulyét csinálni, nem törődve azzal, mit érez az, ha egyszer csak kedvenc újságában ezt olvassa, és megérte elvenni a kedvét egy életre ettől az újságtól, vagy a levelezéstől. Hát nagyon szépen köszönöm. És kívánok nektek még sok-sok olvasót (helyettem is)! Aláírás: Kocsis Csaba, Pápa”

Csabi, Csabii! Nehogy már mellreszívj néhány idétlen poént! Láthatod, hogy ez a rovat nemcsak a gyengéket, esetleneket tüzi pellengérré, hanem akár maga a szerző (ez én vagyok) is kifigurázza magát (ha olvastad a katonakori emlékeimet az előző számban, akkor tudod miről beszélek). Nem tudom, hányszor kell még kifigurázásról, kicsúfolásról van szó, hanem arról, hogy olyan sokféle vagyok, máshogy gondolkodunk az ott dolgokról, s hogy tudjunk együtt röhögni egymás baromságain. Az önkritika egyébként is az egyik legnagyobb emberi erény. Ha megbántottalak, ne haragudj, nem volt számdékomban, de ismételtelen jelzem: nem bántam meg, mert a poénkódás direkt volt. Vedd könnyedén a dolgokat, Csaba, kívánom, hogy ebben a rohadt világban ez legyen a legnagyobb családod. Na gyere, pájtás, olvass tovább!

**HALÁLKÖZELJI EMLÉNYEK**

“Üdv Shetvenő Kbyte! Azt hittem, rosszul látok, amikor megláttam (azaz, hogy nem láttam meg), hogy a Doom 2 lekerült a toplistáról. Jó, tudom, hogy már jön (vagy már itt is van?) az új generá-

ció: a Duke Nukem 3D, és hogy ez milyen változatos, eredeti, poénos és micsoda grafikával, 5letekkel, meg ilyenekkel, de valahogy nekem a Doom 2 jobban tetszik. Az mondjuk tök állat volt, amikor bementem a klotyóba és hirtelen egy szőke, izmos hajival találtam szembe magam. Mint az állat löttem rá, de semmi sem történt, majd megpillantottam egy szörnyet (vagy mi a halál volt az) közeledni hátulról a szőke muksó felé. “Jaj, már ketten vannak” - gondoltam, mikor az egyszerűen elintézte a szőkét, **ÉS NICSAK**, én is meghaltam. Később felvilágosított a haverom, hogy az a szőke emberke én voltam a **TÜKÖRÖBEN**. (...)

Az jutott az eszembe, hogy kéne egy olyan Doom klón, ami egy istálló-labirintus-pajta rendszerben játszódik és kerge-marhákat meg kerge-farmerokat kell lelőni. A fegyverek a következők lennének: 1. Konyhakés 2. Gereblye 3. Ásó (kapa, nagyharang) 4. Granátvető helyett magvető 5. Kasza. Aztán azon is gondolkodtam (egyfolytában), hogy kéne olyan mősoros kazettákat kiadni, amin a Doom 2 pályáinak zenéi vannak. Milyen jó is lenne, képzel csak el: elutazol valahová, ahol nincs számítógép, viszont te nem esel kétségbe, mert előveszed a völkmened és a Doom 2 kazettád. Az andalító zene, a lövések és az elmaradhatatlan hörögések, kiáltások a fejedben zúgnak és te baromi heppi vagy. Egyébként ezt most tényleg komolyan gondoltam. Olyannyira, hogy terveztem egy ilyen felvetését, csak be kell szereznem egy pár megfelelő csatlakozót meg madzagot, vagy miket. Üdvözlettel: Tarjani Andre, Budapest.”

Áve Endrél! Megsúgom: a DN3D-vel nekem is voltak hasonló tükrös emlékeim. Mikor rájöttem, hogy én vagyok az a melák pasi, akibe már vagy 5 tarat belepumpáltak és meg

mindig a pofámba vigyorog, akkor egy kicsit elszégyeltem magam. Gyorsan különéztem, hogy nem látta e még valaki a blamázt, de szerencsére csak egy Akira-plakát volt a szemtanú. A Kerge-Doom ötlet fenomenális, a mősoros kazetta pedig egyszerűen zseniális. En annak idején az üzenetrögzítők bevezető szalagjára rögzítettem egy komolyabb megszólalást, majd egy andalító “Kérem ne ijedjen meg, ez A. Zolee üzenetrögzítője, a harmadik halálhörgés után hagyhat üzenetet, ha még nem tette le” szöveg követte. 100%-os határfokkal működött a dolog: nem zavart azután senki.

**SZILÁNKOR**

“...Jössz egy köteg pénzzel. Nem tudod miért? Nem emlékszel? Igen, a '96/4-es számba utalok: “Már egy hónap múlva muzeális értékű lesz ez a lap!” Ha te sem fizetsz (egy múzeum sem nyomta a löt), akkor bepeleltek ámitásért. Imadok perelni! (K.Z./Kaposvár)” Tisztelt Torgyan-imitátor úr! Tudtommal az ámitás nem büntetendő tett, illetve ha az, akkor már a fél ország a sitten pihenhetne: valamennyi politikus, az Ariel, a Colgate, a Burgerking, avagy az Always betétek reklámozói, minden kereskedő, aki előre teszi a bázikus méretű gránátalmákat, aztán, ha kérés egy kilót belőle, akkor hátulról teleszed egy zacskót a pimposodó, összeszott alig-almákból. Az ígérgetésről jut eszembe; ezúton üzenem az apirilisi Csevegőben nagylelkű felajánlást tevő egyének, hogy még mindig nem kaptam meg a fél lada sörömet.

“...Annak ellenére, hogy amígáznak érzem magam, szeretem a PC-t is.

**Csevegő**

Az én véleményem az, hogy rossz számítógép nincsen, csak a bna szoftverek járják le a gépeket. (Ebeasty a nyirbátóni laktanya lakója) Annak ellenére, hogy bezúpáltak, még megőrizték valamit az ép elméből és beletrafáltál a dolgok középebe. Bajtárs, jól mondod, sokan a “kintiek közül” példát vehetnének Rólád.

“...A lap ismét egyesíti magában az ultraviizuális-vérbális szárnyalást és a világtól való s a r o k b a v o n u l á s t. (T.S./Szlovákia)” Sto éta? Nekem nem beszélni mátyár nyelvén. Lenni E.T. H a z a H a z a.

“...Eben a pontban, ha

minden igaz a PÉNZRŐL lesz szó. Azért mondom, hogy ha minden igaz, mert írás közben nagyon meg szoktam szomjazni és olyankor le kell mennem a konyhába inni, ami elég messze van, így lehet, hogy mire





# Vegeő



„...A Csevegő Szolgálat jó dolog, de van, hogy valakinek esetleg pont arra a postaköltségére meg oszamlási díjra nincs pénz.

En is jártam már úgy, hogy egy medzsót akartam megvenni, de nem volt rá elég pénzem, gondoltam, gyűjtök még hozzá, de végül elmentem belőle fagyizni. (Ambee/Budapest)!”  
Te jó Isten! Hány évesek olvassák az újságot? A “medzsót” először merdészónak (értsd Mercedes) olvastam, de a fagyis párhuzam kissé elgondolkodtatott. Hamar rájöttem, hogy ez nem lehet más, mint a Matchbox 4-8 évesek által használt rövidítése. Ezeknek szenvedek én minden hónapban, hogy valami humorosat összehozzak? Ebben a korban elég annyit mondani, hogy kutykurutty és a delikvensnek egy delután elrohécselnek rajta...

## HOGY AZ A...J

“Kedves Zoltán! Havonta vásárolok az 576 kilobajtot és elsőnyvedve tapasztalom, hogy az utóbbi időben írásaitok egyre nagyobb mértékben tartalmaznak trágár szavakat. Szerény véleményem szerint az alacsonyabb korosztály is vásárolja a lapot (gondolok itt a tizenévesekre) és megfontolatlanul költözik, hogy már ilyen éves korban elrontják őket. Meg egy-két kisebb káromkodás (talán) megengedhető, de ilyen pl: faszfej, sz\*r, Fsz, balfsz, suck on this, motherfu\*\*r (hú, de kemény) már túrheterlen. Kérlek Zoltán, nyugtass meg mindenkit a Csevegőben, hogy a továbbiakban nem fogtok sűrűn ilyen kifejezéseket használni. Tisztelettel: egy aggódó anyuka (hogy az a...)”

Mélyen tisztelt Aggódo Szülő! Felháborodott hangú levelének kényte-

len-keletlen helyt kell, hogy adjak, hiszen olyan témát feszeget, ami korunk rothadó és büzlő társadalmának egyik legnagyobb problémája: a trágár beszéd. Mi, az 576 KByte szerkesztőségében mindent meg fogunk tenni annak érdekében, hogy többet ilyen ne forduljon elő a lap hasabjain, a fűzfánfűtűlő rezangyalát! Sőt, ezzel megtiltottam Vári Zolinak a bőfogést, TJ-nek az ortúrást, Ancynak a szelentést, Koronczai Gazsi pedig nyilvánosan soha többet nem vakarhatja meg ott, ahol ő akarja. Ja, és amíg el nem felejttem: kérem, hogy legközelebb ne a fiával írassa meg a leveleit, mert olyan randa az írása, hogy alig tudtam kiílabizálni azt a sz\*rt.

## “A X-İK KERÜLETI IÁRÁSBÍRÓSÁG RIVALTALOS RENDELETÉ A HULLAMOSÓ JACK VS 576/ZOLEE ÉS BÖNTÁRSÁI ÖGYBEN

Felperes: Hullamosó Jack, a továbbiakban Hullá-J

Alperes: Á. Zolee, K. Gáspár, Ancy, V. Zoli, Martin, Vic bá, és az 576-os gárda

Vádirat

I. pont: Vádolt A. Zolee alapasan gyanusítható az 1781 évi II. hó VI-án Hullá-J ellen elkövetett többrendbeli súlyos, 8 év ezreden túl gyógyuló súlytalanságból vakbélpoklosságra átcsapó marhakeregkorság fertőzésével.

II. pont: A büntett lefolyása. Vádolt A. Zolee és társai egy halálosan veszélyes kergemarakórussággal fertőzött 2 oldalas Csevegő-lövedékkel töltött 576-os kaliberű Kbyte-tal támadtak Hullá-J, szukumbazi állampolgárságú személyre, aki a támadást követően elele vegeig tartó röhögőgörcsöt kapott.

III. pont: Az állampügyész összegzése bírói döntés. A Zolee és társai a fenti vádpontokban bűnösnek találtattak!!!

Ítélet: Hullá-J-t a rendelet megerkezését követő 5 napon belül A. Zolee-nak meg kell szabadítania röhögésétől a köv. módon:

1. A. Zolee-nak ki kell szúrnia Hullá-J szemét, ezt követően le kell rágnia 3 ujját.

2. Ezután az alsótestét lángszóróval felegetnie.

3. Vegeztül pedig a labatlan, vak, ujjatlan Hullá-J-t le kell húznia a kloxyón, miután kiszíppantotta belőle az utolsó csepp vért is!

Zárlat: Amennyiben Á. Zolee nem teljesíti az ítéletet, örök idejű főszerkesztői állásra íteltetik!!!  
Aláírás: a kerületi bíró: Go Rien Moss alias Tóth Sándor”

Még mondják azt, hogy a Mortal Komban nem gerjeszt elvetemült, gyilkos gondolatokat: például egy életen át főszerkesztő lenni. Fatality! Még a gondolatába is belemeg a gyomrom.

## EGY FECSKE NYARAT CSINÁL

“Haj Zolee! (...) Csak egy problémám van... a poszter. Király, meg minden, ott log mindegyik a falon. Hát én nem tudom, de az az “576 Kbyte poszter” felirat nagyon hülyén néz ki rajta olyan hatalmas nagyban. Lehetne véle csinálni valamit? Tschüss: Martin (nem az a Martin)”  
Problémádat (és még úgy 15.000 olvasó problémáját) orvosoltuk, elég volt az exhibicionista, bazinagy logóból, a poszteren csak jelzésértékű 576 felirat díszel meg majd. Így az is kitéheti, aki egyébként utálja az újságot, csak más lapokból nem tud normális falragaszra szert tenni.

Ez a Csevegő nem jöhett volna létre, ha nincs Temesvári Tibi és az ő Csevegő-generátora (Internet címe: <http://www.nehogyelhidd.com>). Végül a fentebb emlegetett fiatalabb olvasóknak egy slusszpoén: brekekel Jö, mi? Megszakadok...

Zolee



A Final Fight első részével - emlékszem még - Amigán szenvedtem át magamat, akkoriban elég nagy durranásnak számított. Azóta eltelt néhány év, s immár a harmadik "végső összecsapásnál" tartunk. A grafika fejlődésén kívül azonban szinte semmi újat nem találtam ebben a harmadik részben, kivéve azt, hogy ezúttal játszhatunk ketten úgy is, hogy az egyik ember a gép irányítja.

ból hamarosan egy Skull Cross nevű banda alakult meg, ami nyomban irányítása alá vonta Metro City alvilágát, és ezúttal egy lázadást robbantott ki. A város megtisztítása tehát ismét a szuperhőseinkre hárul. Visszatér a város polgármestere, Mike Haggar az ex-pankrációhajóknak és Guy, a gyors ninja harcos. Hozzájuk csatlakozik még Cody régi barátja, Lucia és egy ismeretlen fickó, Dean, aki azt állítja, jól ismeri a Skull Cross bandát.

Közülük még mindig Haggar a legizmosabb, igaz lassú, de ütései, átdohásai szinte halálosak. Guy a leggyorsabb harcos, egyik legjobb mozdulata a tűzlabda generálása (előre egy negyedkör + Y-nal), Luciának a "lábmunkája" figyelemre mé-



*Ugy tünik, Lucia dobta ezt a pasit.*



*"Na, mi van, öregem? Elfáradtál?"*



*Mutasd csak azt a csúnya fogat!*

A játékmenetben nincs változás: négy szereplő közül választhatunk, az egyetlen cél, hogy jobbra haladjunk, s minden utunkba kerülő gazfickót a másvilágra küldjünk. A nagy elődökhöz hasonlóan itt is találunk majd hordókat, bónuszokat és az energiánkat növelő ételeket, sőt néhány fegyvert is. Igaz, ez utóbbiból mindössze csak négyféle van: nunchaku, vascsó, baseball ütő és kalapács.

tő, speciális mozdulataival alaposan meg tudja iizzasztani ellenfeleit. Dean egy különös figura, sokan azt tartják róla, hogy nem is ember, hanem inkább valami robot. Ennek ellentmond azonban, hogy mindig magánál tartja családja fényképét. Egy dolog viszont biztos: természet feletti erejével ökle segítségével elektrosokot képes alkalmazni az ellenfelein.

**EGY KIS SEGÍTSÉG**

A speciális mozdulatokat most inkább nem írom le, mivel egyrészt roppant egyszerűek, akár magunktól is rájöhethetünk, másrészt mind benne van a játék kézikönyvében. Inkább néhány tippet adnék: a főelleneségeknél kerüljük a közelharcot, alkalmazzuk az "ütni és menekülni" technikát. Az ún. "mega crush" mozdulatot (amit az A gombbal csalhatunk elő) inkább csak a szorult helyzetekben használjuk, ez ugyanis a saját energiánkat is csökkenti. A fegyverek használatakor kerüljük a közeli küzdelmet, ne engedjük magunkhoz az ellenfeleinket, különben könnyen kiüthetik a kezünkől az aktuális tárgyát. A dagadt pasikkal gyorsan végezzünk, mielőtt még ledejük lenne nekünk iramodni. A hordókat mindig üssük szét, ugyanis gyakran tartalmaznak különféle dolgokat. Ha kaját találunk valahol, addig

hogy találunk olyan utat, ahol elkerüljük a főelleneséget.

A játék tehát összességében, annak aki szereti ezt a stílust, minden igényét kielégíti: a grafika szép, a 9 pálya mindegyike jó



*Deannek egy kissé delejes a tapintása.*

hosszú, sokféle népség támad ránk, s a karaktereinknek is elég sok mozdulata van. A maga 24 megabites terjedelmével kétségtelenül ez eddig a legnagyobb végső csata. De vajon valóban ez a végső?

**MI TÖRTÉNT A LEGUTÓBBI RÉSZ ÓTA?**

Hőseink legutóbb, úgy látszik, csak fél munkát végeztek, ugyanis az állítólag megsemmisített Mad Gear gang maradvéká-

**A LEGESLEGUTÓLSÓ KÜZDELEM IMMÁR HARMADSZOR...**



final fight 3  
Kiadja: Capcom  
SUPER NINTENDO  
**78%**



# COMIX CORNER



Mint arról az előző Comix Cornerben írtam, a boldog hőskorban két cég uralta a képregénypiacot: a DC és a Marvel. Havonta képregények tucatjait adták ki, a legjobb rajzolókkal és írókkal dolgoztathattak. A kisebb cégek vegetáltak a két "nagy" árnyékában, igazán profi művészek és pénz híján még csak nem is álmodhattak arról, hogy képregényeik a klasszikus szuperhős sorozatok (Batman, X-Men, Superman) népszerűségét és példányszámát - valaha is utol fogják érni. Pedig a 90-es évek már ugyancsak megkopott e nagyhírű hősök varázsa, s lassan is, de kezdtek előretörni a kisebb cégek. Különösen a Dark Horse, a Chaos Comics és legfőképp az Image Comics jeleskedett ebben a felzárkózásban. Ez utóbbi cég mostanra a képregény piac egyik legmeghatározóbb "hatalmává" nőtte ki magát, amiben igen nagy szerepe van egy mostanra már-már kultúrkivált sorozatnak is: a **Spawn**-nak.

Hogy miben rejlik a Spawn, és a többi Image sorozat sikerének a titka? Elsősorban a hihetetlenül igényes grafikai kivitelezésben, a profin megírt történetekben és a változatosságban. Az Image nem esett bele a Marvel hibájába, azaz nem szűkült be egyetlen stílusra. A fantasy, a horror, a humor és a

szuperhősök kedvelői egyaránt találhatnak maguknak való sorozatokat. Kár is lenne hosszan ömlelnem a különféle Image kiadványokról, a legegyszerűbb, ha ellátogattok egy JO képregényboltba és átlapoztok néhány Spawn vagy Witchblade füzetet. Higgyétek el, megéri...

## SPAWN

A mesék hagyományait követve: egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer három ember. Egy afro-amerikai (értsd: feke..., akárom mondani színesbőrű, vagy hogy a nyavajába illik ezt mondani...), a neve Al Simmons. A CIA-nek dolgozott, mint fizetett zsoldos, és a legjobbak közé tartozott. A másik ember igazi neve feledésbe merült, mindenki CHAPEL-ként ismeri. Ő szintén a CIA kötelékében szolgált: ő volt a legjobb. És végül itt a harmadik, Jason Wynn, a CIA biztonsági főnöke, aki egy szép napon elrendeli Simmons halálát (ki tudja miért?). Megtörténik a gyilkosság, a végrehajtás majdnem tökéletes (hiába, Chapel érti a dolgot). Egyvalamivel azonban senki sem számolt: a legerősebbeknek néha megadatik a visszatérés lehetősége - odaátról.

Volt Simmonsnak ugyanis egy gyönyörű felesége, Wanda. Szerették egymást, noha gyerekek nem lehetett, az orvosok szerint Wanda

miatt. Simmons anyyira szerette ezt a nőt, hogy a szó átvitt és valószínűleg is eladta lelkét az ördögnek, hogy visszatérhessen hozzá. Az ördög jelen esetben Malebolgia, egy nagyhatalmú démon Lucifer birodalmában. A Pokol és a Mennyország ugyanis háborút készül vívni, s a háborúhoz katonák kellene. A pokol kiragadja az életükben gonosz és kegyetlen emberek lelkét, testüket valamilyen plazmává alakítja, "megajándékozva" őket egy önálló életet élő parazita "ruhával", mindezt megfűszerezi egy kis démoni mágiával, s már kész is a HELLSPAWN, a pokol katonája. Simmons különösen jó jelöltnek ígérkezik, Malebolgia tisztet akar belőle nevelni - így "kiképzés" céljából a Földre küldi. Nem ő az egyetlen, kb. 100 évenként tűnik fel egy új Hellspawn világunkban...

Nos, valahol itt kezdődik történetünk, és Al Simmons kálváriája. Semmire sem emlékszik előző életéből, mivel Malebolgia folyamatosan játszadozik emlékeivel, Terry Fitzgerald, egykori legjobb barátja feleségül vette Wandát és még gyerekekkel is megörvendeztette az asszonyt (mégis Simmonsban lett volna a hiba?). Hősünk a sikátorok sötétjében húzza meg magát, ahol a hozzá hasonló kitaszítottak között véli megjelni lelki békéjét.

Többször összecsap Violatorral, a féltékeny ördöggel (ő Simmons legnagyobb nemezeje). Angelával, a gyönyörű anygallal: és persze Chapellet is. Szóval akcióban nincs hiány, de mindig is a történet marad előtérben. A cselekmény általában 3-4 szálon fut egyszerre, melyek kellően összekuszálódnak az idő múlásával. Amúgy az idő Spawn, alias Al Simmons legádázabb ellenfele, ugyanis az őt élető pokoli erő korántsem határtalan, mi több, napról napra csökken. Ha pedig végleg elfogy, akkor hősünk másodszer is alászáll a pokolba...

Mit is mondhatnék zárszóként? Tán csak annyit, hogy a képregényekre eddig fölényesen rálegyintő olvasóinknak is csak azt tudom ajánlani: pislantsanak azért bele egy igazán igényes Image újságba. Lehet, hogy a magyar Pókemberek és X-Menek alapján kialakított véleményük igen gyorsan meg fog változni. T.J.

## IMAGE TOP-LISTA

1. Spawn
2. Medieval Spawn/Witchblade
3. Cyberforce/Witchblade
5. Glory
6. Angela
7. Weapon Zero
8. Prophet
9. W.I.L.D.C.A.T.S.
10. Maxx





# RIDGE RACER REVOLUTION

**AVAGY HOGYAN LESZ AZ ELSŐBŐL UTOLSÓ.**

A Ridge Racer mind a játéktérkében, mind a konzolokon az első igazi következő generációs autós játék volt. Valószínűleg ez az oka, hogy ezt a játékot szinte mindenki jól ismeri, hiszen azóta már jóval szebb és főleg jóval játszha-

Ridge Racer Revolution ígerte az újabb nagy durranásnak. Kíváncsian helyeztem tehát be a lemezt a PlayStationba.

**DE HÁT, HOL VAN ITT A REVOLÚCIÓ?**

Sajnos, a Ridge Racer Revolution gyakorlatilag semmi érdemi változást nem tud felmutatni. A grafika persze még szebb lett, formásabban a pályák, fordul a kocsink kereké, ám ami a lényeg: a csapnivaló irányításon és a

annál inkább olyanok, mint hogy "Túl lassú vagy!" és hasonlók. Nem vagyok benne tehát biztos, hogy ez a játék élvezetét fokozná.

Nézünk azonban, hogy mégis mire fel biggyesztették oda azt a "forradalom" jelzőt a cím után. A játék persze egy új pályán zajlik, ám stílusában ez is kísérletlenül az elődre hasonlít, új kocsit pedig csupán kettőt fogunk találni. Jó ötlet, hogy attól függően, hogy milyen sorrendben

Rally-X-Style: Buggy kocsikkal versenyezhetünk, ha a Galagát kevesebb, mint 41 lövéssel teljesítjük.

Egy kód segítségével ilyen kocsikkal is versenyezhetünk.



több autós szimulációk jelentek meg. A Namco azonban úgy tűnik, még mindig az első sikert akarja meglovagolni, és nem óhajt változtatni a már erősen elavult sémán. Ezt minden elfogultság nél-



kül tényként állapíthatjuk meg, hiszen míg a vadi új Ridge Racer egymagában demózik a játéktérkében, addig a már lassan kétéves Daytona USA kormányát még mindig egymásnak adják át a játékosok.

A Ridge Racernek ugyan már volt egy második része - ami csak a játéktérkében jelent meg, s csupán a kétjátékos üzemmódban különbözött az eredeti automatától - ám a Namco már régóta a



köcsi viselkedésén semmit nem javítottak. A legkisebb ütközéstől ugyanúgy teljesen lelassul a kocsink, ráadásul a pályák ezúttal még szűkebbek. A kocsit ír-

nyithatósága ismét teljesen elrugaszódik a valóságtól: ha tövig nyomjuk a gázt, bármilyen kormánymozdulatot elvégezhetünk kicsúszás nélkül, ha viszont a kanyarban megpróbálunk lassítani, egy piruett lesz a művelet eredménye. Ráadásul ilyenkor, ha megkíséreljük az ellenkormányzást, abban a pillanatban, ahogy megtapad a kerék, kocsink érhetetlen módon rakétaként lövi ki magát, s ha pont a pályán felé nézünk, egy frapáns "leparkolás" lesz az egész manőver vége. Hogy egyébként mennyire irreálisan mozognak a kocsik, azt a külső nézetekből lehet igazán látni. Az idegesítő irányítás-hoz ráadásul még párosul az idegesítő kommentátor, akinek szinte egyetlen biztató szava sincs hozzánk,

játszó-  
tuk végig a pályákat, 12 különböző megnyerés létezik. A legnagyobb előrelépés viszont a játék linkelhetőségében rejlik, ilyenkor az első rész pályáin is versenyezhetünk, ez tehát mindenképpen pozitív dolog.

**AZ ÖSSZEHATÁS**

A játék összképéleg olyan lett, mint az első rész: idegesítő. De mivel a kocsik



még gyorsabbak, a pályák pedig még szűkebbek, mondhatni még idegesítőbb. Kötélidegzetűeknek és önsanyargatóknak tudom tehát élsősorban ajánlani. Talán a következők néhány cheat azért segít valamit:

**Extra kocsik:**

Ezeket, csakúgy mint az első részben, itt is a játék bejelentkezőképek, a Galaga játékok hibátlan teljesítése esetén kapjuk meg.

**Lézer:**

Célkövetés lézerralézerrel lehetünk a Galaga játékokban, ha lenyomva tartjuk a L1 + L1 + R1 + SELECT gombokat és a háromszög tüzelünk.

Drift Contest Mode: Time Trialrel válaszunk ki bármelyik pályát, majd a Starton egyszerre nyomjuk le a négyzetet és az X-et. Ha jól csináltuk, a pályán néhány helyen ki fog írni a "Spinning Point" felirat: ekkor minél szebb piruetteket mutassunk be, amit a gép pontozni fog.

Tükrök ki/be: Belső nézetből pauszoljuk a játékot, s máris a háromszöget nyomva tartva az L1-R1 gombokkal ki/be kapcsolhatjuk a tükröt.

Kocsira közelítés/távolítás: Ugyanaz, mint a tükrök ki/be kapcsolása, csak külső nézetből.

**Reflektorfény állítása a címképernyőn:**

Az L1+R1 gombokat nyomva tartva az irányokkal mozgathatjuk, a négyzettel és az X-szel pedig nagyíthatjuk/kicsinyíthetjük a fényt.

**Kétjátékos üzemmód csupán egy lemezzel:**

Miután összekötöttük a két PlayStationt, töltsük be az egyikbe a játékot. Nyissuk fel a fedelet, és cseréljük ki a játékot egy zene CD-re. Most töltsük be a játékot a másik gépbe is, s máris választható a 2P-Link opció, igaz csak az első pályán. Ha másik pályán akarunk játszani, akkor előbb be kell tölteni a pályát az első PlayStation memóriájába, megszakítani a futamot és visszalépni a menübe, s csak ezután indítani a másik gépet. A zene CD egyébként nem feltétlenül szükséges.

ridge r. rev. Kiadja: Namco

SONY PLAYSTATION

**70%**



# ELŐZETES

Azt már megszokhattuk, hogy a kalandjátékok segítségével eljuthatunk a legtávolabbi földrészekre, szebbnél szebb tájakon járhatunk, pompás épületekbe látogathatunk. A Pulse Entertainment azonban most egészen más típusú helyre invitál minket: egy san franciscoi kopott épület elhanyagolt

maradt lakbért követeli megzavarja. Idegesen rendezi a számlát, majd a házmester gúnyolódó szavairól észébe jut egy lánc, amit majdnem a fiókjában felejtett. Bár csak ott felejtette volna, ugyan is amint előke-

sincs, mindenhol szemét és szutyok, ócska, kiszolgált bútorok. Mindez a lehető legtokéletesebben kidolgozva, olyannyira, hogy a helyszínek már-már fotónak tűnnek. Nem is csoda tehát, hogy a videojeleket, illetve a digitalizált szereplők egyáltalán nem ütnek el ettől a háttértől, sőt!

sém könnyű, és akkor még ott vannak a különböző ragadozó állatok, és a megoldandó feladatok. A lényeg, hogy mindig eljussunk az épület

# Bad Mojo

alag-sorába, annak is a legmocskosabb zugába, oda, ahová csak a csótányok járnak. S hogy hogyan kerülünk oda? Nos úgy, hogy mi magunk

is egy svábbogarat alakítunk. Akik olvasták Kafkától az Atváltozást, azoknak bizonyára egy kissé ismerős az alapsztori, ezúttal azonban nem annyira egy társadalomkritikáról, hanem csak egy "egyszerű" szórakoztató, misztikus történetről van szó.

Amint elindítjuk a játékot, a kamera a ködös San Francisco felett elsuhanva egy leromlott állapotú motel ablakára közelít rá. Történetünk hőst, Roger Samst láthatjuk, aki úgy határozott, elege van abból, hogy senkiként éli le az életét, hogy ő mindig csak az utolsó, hogy ő az, akiben bárki megtörheti a lábát. Új életet akar kezdeni, egy halom pénzt sikkasztott el, s már meg is vannak a papírai és a repülőjegye Mexikó felé. Már össze is csomagolt, ám a házmester, aki az el-

rül - a medallionnak valami különös varázsereje folytán - hősünk azonnal egy svábbogárrá változik.

S hogy miért pont svábbogárrá? Nos, ez tulajdonképpen már csak a játékból derül ki, ám hogy ne legyen túl ködös a dolog, annyit elárulok, hogy hősünk egy tudományos munkára kapta az em-

rül - a medallionnak valami különös varázsereje folytán - hősünk azonnal egy svábbogárrá változik. S hogy miért pont svábbogárrá? Nos, ez tulajdonképpen már csak a játékból derül ki, ám hogy ne legyen túl ködös a dolog, annyit elárulok, hogy hősünk egy tudományos munkára kapta az em-

rül - a medallionnak valami különös varázsereje folytán - hősünk azonnal egy svábbogárrá változik. S hogy miért pont svábbogárrá? Nos, ez tulajdonképpen már csak a játékból derül ki, ám hogy ne legyen túl ködös a dolog, annyit elárulok, hogy hősünk egy tudományos munkára kapta az em-



A rádiót fontos, hogy "megszereljük", ugyanis erre jön majd be Eddie.



Eddie jól kiütötte magát a kotyvasztott sörrel.

Amint elindítjuk a játékot, a kamera a ködös San Francisco felett elsuhanva egy leromlott állapotú motel ablakára közelít rá. Történetünk hőst, Roger Samst láthatjuk, aki úgy határozott, elege van abból, hogy senkiként éli le az életét, hogy ő mindig csak az utolsó, hogy ő az, akiben bárki megtörheti a lábát. Új életet akar kezdeni, egy halom pénzt sikkasztott el, s már meg is vannak a papírai és a repülőjegye Mexikó felé. Már össze is csomagolt, ám a házmester, aki az el-

lített összeget, aminek a célja a svábbogarak kiirtása volt a háztartásokból.

## KOPOTT KÖNTÖSBE ÖLTÖZTETETT MYST

A játék grafikáját a Myst gyönyörű 3D-s renderelt háttereihez lehet hasonlítani, azzal a különbséggel, hogy amíg az szimplán gyönyörű volt, addig ez most undorítóan gyönyörű: a motelinek egyetlen emberhez méltó szöglete

lattal akarták fűszerezni. Az irányítás talán az eddigi legegyszerűbb, mivel valaha találkoztunk: kizárólag az iránybillen-

következő részébe, s közben gyűjtjük az információkat hősünk múltjáról. A cselekményszál gyakran többfelé ágazik, tehát többféle megoldás is létezik.

Ez az eszement, ám mégis szeniális ötletet gyakorlatilag ennél sokkal gyorsabban nem is lehetett volna kivitelezni: a 3D-ben megtervezett svábbogarunk a megtestesítésig olyan, mint az igazi. A két év fejlesztői munka, több mint 800 2D-s és 3D-s gyönyörű hátteret, és több mint 30 perc - névtelen ám remek színészekkel forgatott - full motion videót eredményezett. Már a Myst is a tökéletes hanghatásairól volt híres, a Bad Mojo azonban még rajta is túl tesz, ehhez ráadásul még hozzájön az abszolút profi zene. A történet szintén telitalálat, a hősünkre leselkedő veszélyek teljesen reálisak, a feladatok pedig roppant ötletesek. Nem is gondolnánk, hogy ilyen viszontagságosak egy svábbogár mindennapjai...

## Ez egy undorítóan jó játék!

tyükre van csak szükségünk. A játékban tehát csak annyit tudunk csele-

kedni, hogy tárgyakat tologathatunk, legálábbis olyanokat, amiket egy svábbogár elbír. Ez azonban nem azt jelenti, hogy primitív a játék, ugyanis a hatalmas bejárható terep és a rengeteg légygöngy, féregirtó, valamint kiömlött ragacs miatt már csak a megfelelő út megkeresése

Patkány barátunk egy kissé megvágta magát.





A mindenkori stratégiai játékok egyik legkedveltebb témája a II. Világháború, s ezen belül is a Normandiai Partraszállás. Számítalan jobb-rosszabb program dolgozta már fel Európa történelmének ezt a fölöttébb mozgalmas és vérzivataros részét. Főleg az utóbbi időben kaptak rá a programozók a témára, hisz bő egy éve emlékeztek meg világszerte a II. Világháború befejezésének 50. évfordulójáról. E szép kerek jubileum kapcsán a különféle software-gyártó cégeknek valóságos hisztéria lett úrrá, s viharos gyorsasággal árasztották el a jobb sorsra érdemes felhasználókat

Command Game. Ami viszont a képernyőn tombolt, azt a legjobb indulattal sem lehet belegyömöszölni a "stratégiai játékok" kategóriába. Merthogy egy stratégiai játékban ugye többé-kevésbé mi irányítjuk az eseményeket, s csapataink követik a nekik kiadott utasítást. Legalábbis többnyire. Az Offensive ezzel szemben nem támogat semmiféle tudatos stratégiát: a játéktér áttekinthetetlen, egységeink össze-vissza rohagnak, maga a csata menete pedig követhetetlen. Jőmagam kedvelem a real-time játékokat (például Command & Conquer), de ez már valami iszonyatos... Nemhogy reagálni,

Partraszállás volt a kulcsfontosságú eleme. Az angolszász erők szárazföldi, vízi és legfőképpen légi fölény 1944-re már olyan méreteket öltött, hogy a német vezérkar tisztán látta: egy sikeres partraszállás Franciaországban egyet jelent a háború elvesztésével. Epp ezért a Wehrmacht egy hatalmas erőd-láncot (ez volt az Atlanti Fal) épített ki a parton, hogy így tartsa fel a szövetséges csapatok előrenyomulását az erősítés megérkezéséig. Maga az Overlord hadművelet 1944 június 6-án indul meg több nagyszabású légideszszant akcióval. Az angol és amerikai ejtőernyősök fő célja a fontosabb hidak illetve közlekedési csomópontok elfoglalása volt. Az igazán komoly és véres ütközetek az óceán partján zajlottak, ahol egyszerre öt partszakaszon (Utah, Omaha, Gold, Juno és Sword) szálltak partra a szövetségesek.

Az **Áttörés** a német védelmi vonalakon a második nagy hadművelet, s egyike a második világháború leghévesebb ütközetének. Az angolszász csapatok már megvetették a lábukat, biztosították az utánpótlási vonalakat, így minden erejüket a sebtében felállított német védelmi vonal szétzúzására fordíthatták. A Wehrmacht az állandó légitámadások és az akadozó utánpótlás miatt roppant nehéz helyzetben volt, az erősítésként küldött elit Waffen-SS hadosztályok jelentették egyetlen reményét. Ugyanakkor a Szövetséges erők

## EGY HULL A STRA JÁTEKO

# OFFEN

The Ultimate State



lőkat mindenféle stratégiai programnak titulált szeméttel (emlékszik még valaki a D-Day nevezetű barzadályra?). Szóval túl sok, igazán színvonalas II. Világháborús stratégiai játék el- eddig nem született, épp ezért kíváncsian s némileg reménykedve várunk az Offensive-t, az Ocean legújabb játékát.

### A SUSZTER ÉS A KAPTAFA...

Eleinte nem is volt semmi probléma a játékkal. Az installálás simán ment, a bevezető képsorok igen hangulatosak voltak, s a gyári kézikönyv tanulsága szerint 8 megán tökéletesen fut a játék. Csodás... Illetve, ha jobban meg- nézem, nem túl rövid 25 oldalnyi szabálymagyarázat egy stratégiai játékhoz? Na mindegy, lássuk a medvét. Es itt következett a mélyítés. A játék dobozán ugyanis az alábbi rövid mottó díszel: The Ultimate Strategic

de még a kellő ellenlépéseket ki- gondolni sincs ideje a szeren- csétlen játékosnak. Kénytelenek vagyunk minden figyelmünket a csatatér egyetlen pontjára fordí- tani, s a távolban küzdő csapata- inkat a számítógép jóindulatára bízni. Epp ezért az Offensive-t én inkább az akció vagy logikai játékok közé sorolnám, mivel komolyabb hadműveletek, összehan- golt csapatmozgások megtervezé- sére se időnk, se módunk. Maga a program egyébként ezen "apró" hiányosságok ellenére sem rossz, csak azt nem értem, hogy miért kellett stratégiai játékként hird- detni? Mert ez szerintem nem egészen tisztességes...

### EGY KIS TÖRTÉNELEM

A játékban a nyugati-front öt leghíresebb hadműveletét játsz- hatjuk végig, német illetve szö- vetséges oldalról. Az első nagy hadművelet természetesen az **Overlord**, aminek a Normandiai



A kisváros csendjét puskaropogás törli meg.

is hatalmas veszteségeket szen- vedtek el és a hadvezetés is bi- zonytalankodott. A német erők veresége mindezek ellenére szin- te bizonyosnak látszott, az egy- re gyengülő Wehrmacht legfel- jebb a csoda segíthet.

Franciaországból immáron tel- jesen kiszorult a német hadse- reg, a teljes összeomlás már csak idő kérdése. Montgomery tábornok egy merész tervvel állt elő, melynek célja a Ruhr- vidék váratlan lerohanása, ám ehhez létfontosságú a fonto- sabb hidak megszerzése Hollan- diában (a feladat ezúttal is az ejtőernyősökre várt). A Szö- vetséges hadvezetés azonban végzetesen alábecsülte a Wehrmacht erejét, s minden- nek tetejébe egy leltő gép roncsából előkerül a **Market- Garden** hadművelet teljes do-

kumentációja - a né- met vezérkar nem kis öröme. A támadás lendü- lete megtörik a Wehrmacht szívós ellenállásán, az ejtőer- nyősök legtöbbször pedig a ha- lál illetve a fogság vár. A Szö- vetséges csapatok 17.000 em- bert veszítenek pár nap alatt - teljesen értelmetlenül.

A **Halál negy- uen óra** a Wehrmacht utolsó komoly tá- madása, s ekkor pecsételődik meg véglegesen a Nyuga- ti-front sorsa. Az offenzi- va az



Jelentős véráldozatot igénylő offenzíva a homokos tengerparton.



# CSILLAG TÉGIAI K EGÉN!

## NSIVE ical Command Game

lyozni az amerikai hadsereg hatalmas mennyiségű fölényt. Az utolsó akkád, ami a Szövetségesek és a teljes győzelem között áll: a Rajna.

### AKKOR LÁSSUK TÁN AZ IRÁNYÍTÁST...

No igen, tán ez a játék legkevésbé sikerültebb része. Magára az elgondolásra egy rossz szavunk se lehet, hisz a Warhammer vagy a Syndicate esetében már bevált a 3D-s, izometrikus játéktér. Magával a látvánnyal nincs is gond - füstölő rongcsok, hatalmas kráterek, bőszen menetelő emberek töltik meg a képernyőt. A probléma ott kezdődik, ha mondjuk egyik csapatunknak valamilyen utasítást akarunk adni. A bal gombbal próbálunk meg ráclckelni az illetőre, ez a kurzor szaggatott mozgása miatt úgy három esetből egyszer sikerül is. Célszerűbb a gombot nyomva tartva egy egész területrészt kiválasztani, így az ott található összes egységet egyszerre irányíthatjuk. A legsűrűbben



Küzdelem a híd meghódításáért.

használt parancs a **Move to**, ezzel indíthatjuk el embereinket egy megadott helyre. Ilyenkor nem érdemes túl távoli pontot kiválasztani, mivel katonáink roppant ostobán mozognak, egy kerítés megkerülésére például mindig megtalálják a legkörülmenyesebb módszert. Lövegeinket magukban nem is tudjuk mozgatni, először rá kell kapcsolni őket egy teherautóra, s csak ezután tudjuk őket egy újabb **Move to** parancssal útnak indítani. Az **Attack**, azaz támadás parancs rendeltetése gondolom elég világos, bár a célpont kijelölése (ez előbb leírtak miatt) már korántsem lesz egy-



Utánpótlásunk védelme jól dolgozik. Mindenre lő, ami robban.



A konvoj utolsó kocsija nem volt szerencsés.

szérű. A **Hold Area** parancssal utasíthatjuk egységünket jelenlegi pozíciója védelmére, a **Retreat** utasítást kiadva pedig mielőbbi távozásra (értsd: menekülésre) szólíthatjuk fel. A kijelölt egység fölötti három betű egyébként az egység moráljáról (M), épségéről (D), illetve páncélzatáról (A) tudósít. Ezeknek értékét színek jelzik, ami a zöldtől (teljesen ép) egészen a feketéig (közel a vég) terjedhet. A morál amúgy igen trükkös dolog, mivel elfogytával katonáink azonnal menekülőre fogják a dolgot, még ha nem is szenvedtek eddig igazán komoly veszteségeket. A jobb és bal gomb egyidejű lenyomásával vagy az ESC billentyűvel kapcsolhatjuk be az opció-táblát (hú, ez nagyon magyarasra sikeredett...). Itt a játéktérrel forgathatjuk, nagyíthatjuk, lekérhetjük a stratégiai térképet vagy éppen feladhatjuk a játékot.

Mi van még? Ja, a képernyő szélén néha mindenféle ikonok kezdenek el villogni. Ezek az érdekesebb, látóterületünkön kívül történő eseményeket jelzik, úgymint utánpótlás érkezett (két kis emberke plusz jelekkel) vagy harc dül valahol (keresztbe-tett kardok). A Space lenyomásával "ugráthatunk" ezen helyszínek között. Néha lehetőségünk nyílik légi, illetve tengeri támogatás elrendelésére is, ezt a nagy ritkán megjelenő hajó és repülőgép ikonnal tehetjük meg.

### BILLENTYŰZETKIOSZTÁS

**Esc** - Bekapcsolhatjuk az opció-táblát.

**F1-F4** - A játéktér elforgathatjuk 90 fokkal.

**F5-F6** - A játéktér nagyítása/kicsinyítése.

**F7** - Stratégiai térkép ki/be kapcsolása.

**SPACE** - Átválthatunk egy másik eseményre (harc, utánpótlás megérkezése).

### ÉRTÉKELÉS

Hmm, fogas kérdés... Az biztos, hogy mint stratégiai játék, az Offensive egy nagy nulla. Az események túl gyorsan pörögnek, a hadmozdulatok áttekinthetetlenek, a gép pedig félelmetesen ostoba tud lenni. Egyszer például úgy nyertem meg egy csatát a németek oldaláról, hogy SEMMIT SEM csináltam! Még csak meg sem mozdítottam ez egeret... Más pályákon meg rég elvéreztem, mire egy épkezlő csapatösszevonást megjeltem volna. Másrésztől viszont egész jó mulatság figyelni a bőszen rohángáló katonákat, az utakon vég nélkül özönlő tankokat vagy éppen a lassan süllyedő partraszálló csónakokat. Néha átcsoportosítom az erőimet, támadást indítok néhány páncélossal, s érdeklődve figyelem a pálya távolabbi részén zajló eseményeket. Az egyes ütközeteket követően átvizsgálom a képernyőn pedig csak elismerően nyilatkozhatok. Mindez persze egy kicsit kevés egy CD-s játéktól. Mindent összevetve egy közepes azért megérdemel az Offensive. Az Ocean programozói pedig jobban tennék, ha megmaradnának az akciójátékoknál.

**offensive** Kiadja: US Gold

PC: 486/33, 8MB RAM, VGA, CD

**57%**

lenfél moráljának a megtörése. A támadás teljesen felkészületlenül éri az angolszász erőket, a Tigrisek és Párducok játszi könnyedséggel törnek át a Szövetségesek védelmi vonalát. Pár óráig a Wehrmacht régi fényében tündököl, de az ellenfél mindent elsöprő légi fölénye és az egyre kritikusabb üzemanyaghiány lehetetlenné teszi az offenzíva folytatását.

**Az Átkelés a Rajnán** a Szövetségesek részéről már merő formalitás, a Wehr-

macht ekkor már a széthullás szélén áll. Alig van utánpótlás, a morál mélyponton, a magasabb technikai színvonal pedig nem tudja ellensú-



# EXKLUZÍV BOOM

Finisébe érkezett a legfrissebb magyar akciójáték fejlesztése, amely a Doom C64-es kistestvére kiténtető címre pályázik. Előző számunkban már írtunk néhány szót a játék külalakjáról,

het tervezni az összes tereptárgy, fal, bónusz helyét illetve az ellenfelek kiindulási pontjait is meg lehet határozni. Ezek után ezt adatsorrá alakítja az editor, melyet aztán a megfelelő

képernyő) a jó öreg Amiga Paint felhasználásával, a pályaelemek pedig egy mezei karakter-editorral készültek. A falszetek pontos összeillesztése egy speciális szerkesztő program segít-

ből is jelesre vizsgálják a játék. A 2500 lehetséges mezőből álló színhelyeket (50x50-es pályák, amelyeknek persze nagy része fal és ajtó) egy töltesre hívja be a program, a falak mozgatása, az ajtók nyitogatása és az összesen 16 féle ellenfél mozgásai pedig meghökkenítően gyorsak. Egyedül megtorpanás a lövéskor, horgéskor és persze az elhalálozáskor fordul elő: a digitalizált zöreje idejére egy tized-



most inkább a fejlesztés néhány apró érdekességét mutatnám be.

A fejlesztés párhuzamosan folyik PC-n és egy vele összekötött C64-en. A PC-n egy C64 emulátor fut, amelyen a programozás és a forráskód fordítása történik a sokkal nagyobb sebesség érdekében. Az elkészült gépi kódú programot ezután egy laza kézmozdulattal és egérpöccintéssel egy összekötő kábelben keresztül átmásolják a Nagy Öregre, ahol aztán real time-ban történik az elkészült rutin tesztelése, így a hibák felderítése és lokalizálása sokkal kevesebb időt vesz igénybe, mintha C64-en kellene az assembler fordítójával szövmótólni, majd pedig hiba esetén reset, forráskód újbóli betöltése, hibakeresés, ismételt fordítás, stb.

A pályák szerkesztése egy külön ehhez a projekthez készített editoron folyik, amelyen kicsiben meg le-

memóriaterületre töltve immár életnagyságban ábrázol a program. Mivel az editor szerkezete rendkívül logikusan felépített, kezelése nem egy ördögöngös, ezért valószínű, hogy a későbbiekben kiadásra kerül.

A grafika két program felhasználásával nyerte el végső formáját. A Long Life színvonala-hoz hasonlítható HiRes képek (intro, megnyerés és game over

ségével valósul meg. Mivel a karakter-editoron csak sejteni lehet, hogy a faldarabkák passzolnak-e egymáshoz, illetve hogy a mérethelyesség és 3D-s ábrázolás szempontjából megfelelők-e, ezért komoly tervező munkára van szükség a maximálisan pontos megvalósításhoz.

Végezetül még valami: a sebesség. Ebből a szempont-

másodpercre lelassul a játék, de ezt csak az igazán "vájtszeműek" veszik észre. Nos, azt hiszem ennyiből is lát-szik, hogy minőségi áruval van dolgunk. A tervezett megjelenést a nyári hónapokra datáljuk, a következő hónapban már a komplett borítótér-tervet és a dobozon látható eredeti feliratot is be tudom mutatni. Nekem már volt szerencsém látni: bombázó!





# power adidas soccer

Valószínűleg mindenki ismeri azt az Adidas reklámpot, amelyik azt demonstrálja, hogy egy Predator típusú cipővel akkorát lehet a labdát birkítani, hogy a kapus egyszerűen a behatással együtt száll kapuba, ám bizonyára senki nem gondolta komolyan, hogy erre a megaláztatásra egyszerűen valaki a valóságban is képes lesz. Most azonban ezt mégis bárki elvégezheti, igaz nem egy Adidas Predator segítségével, hanem az Adidas Power Soccer révén.

## CSAK NÉZÜNK MINT A MOZIBAN

A Psynosis áll a fejlesztés mögött, így már enniből is sejthetjük, hogy ez eleve nem lehet rossz anyag. És valóban! Az intro egészen elképesztő: a renderelt futballisták a motion capture technikának köszönhetően úgy mozognak, hogy aki csak távolról látja

rúgnak, és a becsúszásoknál sincs olyan, hogy valakihez hozzá se érnek, s mégis el-esik. Játékosaink ráadásul maximálisan kidolgozott stadionban rúgják a bört, világi-tanak a reflektorok, átfordulnak a hirdetőtáblák, tehát látvánnyal tényleg el vagyunk kápráztatva. Mind-ezt fokozza még a tökéle-

## EGY FOCIPROGRAM, AMINEK NINCS PÁRJA!

tes zoom effekt is: a kamera mindig jól közelít-távolít, azaz mindig tökéletesen belátható a pálya.

## AZ ÁT-LÁNOS JELLEMZŐK

A játékban a szokásos módokon indulhatunk:

A szünetekben néhány FMV Adidas reklám pereg.

A stadion páratlanul szépen lett kidolgozva.

a képernyőt, az azt is hihetné, hogy digitalizált képsorokról van szó. Az APS az eddigi legszebb fociprogram, amit valaha láthatunk. A játékosok igazi emberi mozgások digitalizálásával készültek, rengeteg mozdulattal rendelkeznek, és ezek a mozdulatok ráadásul teljes összhangban vannak a játékosok mozgásával, illetve a labdakezeléssel. Magyarul ha lelassítjuk a visszajátszást, és premier plámba vesszünk egy-egy részletet, láthatjuk, hogy a focistáink sosem a labda mellé

A közeli Predator lövés egyszerűen elsöpri a kapust.

játszhatunk barátságos mérkőzést (Friendly Match), bajnokságra is vállalkozhatunk (Tournament) maximum 32 csapat részvételével, amin belül választhatunk a hagyományos bajnokság és a kieséses rendszerű kupa között, és végül lejátszhatunk egy teljes idényt (Season) valamelyik nemzeti ligában.

A játékmenet roppant élvezetes, ugyanis a hagyományos mozdulatokon túl különböző specifikus bevet-hetünk: olyanokat, mint ollózás, vagy lökés, sőt ha arcade módban játszunk, en-

Micsoda fejese!



nél durvábbakat is, mint például az egészen brutális magaslab, mezrángatás, vagy a már említett predator rúgás. Ezeket ráadásul igen egyszerű elhívni, hiszen általában csak két gombot kell hozzájuk egyszerre lenyomnunk. Sajnos azonban a specifikus energiát emésztenek fel (amit a játékos neve mellett csak ábrázol) így ezeket csak korlátozott számban használhatjuk. Az összes mozdulatot át is tanulmányozhatjuk a Controls-nál a Setup menüben, ahol a gép az introhoz hasonló renderelt animációkkal mutatja be őket, s az alapvetőbb dolgoknak még meg is kapjuk a gombkombinációt.

Szintén ebben a menüben a lehetőségeink között még olyan dolgok is szerepelnek, mint hogy beállítsuk, melyik évszákban induljunk (Pitch), vagy hogy a bíró (Referee) szigorú, vaksí, vagy esetleg részrehajló legyen. Ha pé-

"Tűnj el a kapunk elől!"

dál ellenszenves bírót választunk, majdnem minden becsúszásunknál - még ha a labdára mentünk is - szabadrúgást fog ítélni, míg az ellenfélnek csak a legdurvább szabálytalanságait lesz hajlandó észrevenni. A bírói ítéletekre avagy az eltekintésekre egyébként a közönség is hangosan reagál: zúgnak, füttyölnek, stb...

Meccs közben, ha pauszálunk (a Selecttel), bármikor visszajátszhatjuk az eseményeket, méghozzá úgy, hogy a játékosok között 3 dimenzióban teljesen körbejárhatjuk a labdát, hogy kiválasszuk a leglátványosabb nézőpontot. A pauszálásnál még egy fontos dolgot végezhetünk el: a já-

"Na melyik sarokba csavarjam?"



tékosok cseréjét (Substitute), amit - csak úgy mint a valóságban - akkor hajt végre a gép, ha a labda kikerült a játéktérről.

A játék tehát letalálhatnánk mondható, de persze vannak szépséghibái. Például hogy csak francia, német és angol csapatok közül válogathatunk, vagy hogy a kommentátor nem mondja be a labdát birtokló játékosok neveit. No persze ez legyen a legnagyobb problémánk...

power soccer Kiadja: Psynosis

SONY PLAYSTATION

91%



# A FŐSZEREPBEN: MARTIN!

Mire e sorokat olvassátok, már javában túl vagyunk az 576 KByte legfrissebb produkciójának, a Szív TV-ben látható 576 című műsornak a premierjén. Több hónapos előkészítést, látástól vakulásig tartó elő- és utómunkálatokat követően létrejött a műsor, melynek első adása - technikai okokból - csak június 1-én ment le, de így is kirobbanó sikert aratott. A műsor Budapesten minden páros, vidéken előre láthatóan minden páratlan héten jelenkezik új programmal, az ellenkező heteken az előző heti műsor ismétlése látható.

A sikerben valószínűleg nagy szerepe van a mai számítógépes fiatalok hátrányának, az 576 KByte Magazinban üstökösként feltűnt Jelenségnek, akit mindenki csak Martinnak ismer. Az alábbiakban egy rövid beszélgetést olvashattok az idolját a múltról, a jelenről és a jövőről. A helyszín egy a szerkesztőséghez közel kávézó, körülöttünk egy-két maroktelefonos gengszteren kívül csak egy aligruhából kibuggyanó mellü felszolgáló csajszji perdül-fordul. Martin centis haját egy átlagkeresetű kóstoló szemüveg tartja korábban, tétkös, kigyúrt, bronzbarnára pörkölt kaja alig fér ki a szűk zompoló ajján, borotvája két-három napos, einkos vgyor ül az arcán. Nagymenő.

**Zolee:** Jól nézel ki, öreg. Lát-szik, hogy nem egy frodában dohosodsz nap mint nap. Mielőtt rátérünk a műsorra, a hi-veid kedvéért mesélj néhány szót a kezdetek kezdetéről.

**Martin:** Neked meséljek? Hiszen együtt kezdtük az ipart... Na oké, az olvasók akarata szent. Már kölyökkorom óta von-zottak az elektromos csodák, a játéktér-mek réme voltam. Egy bélassal végig-nyomtam a Galaxiant, a végén már az egész terem a hátam mögött csoporto-sult, senki nem dobálta a zsetont, és csód volt a tulajnak. Több helyről szabá-

lyosan kiltitottak. Amerikai utam meghá-tározó élmény volt számomra: egy életre szerelembe estem a játékgépekkel. Ide-haza az elsők között szerváltam C64-est, floppyt, meg jó kapcsolatokat a névtelen

vitrinbe. A tulajdonos jobbkeze voltam, akárki akármit mond, a régi manggal (ve-leld, SzJVC-vel, T.J.-vel, Tihor Mikivel) megalapoztuk a lap jövőjét. Jó volt együtt ökörködni, dolgozni, néha izzadni



## ADÁSREND:

ADÁS #3: 06.29. ADÁS #5: 07.27.  
ISMÉTLÉS#3: 07.06. ISMÉTLÉS#5: 08.03.  
ADÁS #4: 07.13. ADÁS #6: 08.10.  
ISMÉTLÉS#4: 07.20. ISMÉTLÉS#6: 08.17.

BUDAPESTEN, MINDEN SZOMBATON 10.30-11.00

# AZ

# 576 KByte

# A SZÍV TV MŰSORÁN



impertőrökkel. Ők aztán tommaszán be-  
lék haza megnaknak a játékokat és csak  
nem passzították át. Gondolhatod mek-  
kora király voltam péntekemest a klub-  
ban (Csokanál Mátyás, Zolee). Egy havi-  
romtól hallottam aztán arról is, hogy van  
ideháza egy im-  
porlár, akinek  
olyan primárjei  
vannak, hogy  
külföldről is neki  
írnak, ha valami  
frisse fáj a fo-  
guk. Ez voltál  
Te. Vampires  
Empire, Karnow,  
aztán később a  
Street Rod, The  
Untouchables,  
emlékszel?

**Z:** Hát hogy a makkba ne emlékeznék!  
**M:** Ez életem egyik legpezs-gőbb időszaká volt. Minden be-jött. Siker, némi lé, nők. Aztán meg jött az új-ság, amit szin-tén kithetek a

és látni, hogy végül profi munka kerül ki a zeink közül.

**Z:** Miért tűntél el olyan váratlanul?

**M:** Változásra volt szükségem, hogy újult erővel tudjak visszatérni. Belefárad az ember az állandó robotba, kell egy kis lazítás.

**Z:** És ellazultál?

**M:** A fenéket! A lazítás helyett ismét sikerült beletrafálnom egy jó fészkes melóba, minden nap 10-6-ig gályázás. A munka végül is laza volt, de dögunalom: nap mint nap lesed a véletlenül betérő vásárló minden lépését, hátha vesz valamit a gádzsijának, de ilyen árak mellett a leg-többen csak összetaperolják az árut, aztán húznak a sunyiba. Hiába volt mellettem 4-5 csaj, a nő az csak nő. Nagy a

szájuk, aztán ha rájuk repülsz, csak gágnak. Kiöregedtem már ebből, Zolee apó.  
**Z:** Akkor éppen kapóra jött a műsor, nem?  
**M:** Ugyvalahogy. Mindig is szerettem a tévés szerepeket, főleg a

zessen a kuncsaft, tudod mire gondolok. Ennek vége. Mostanra nagyon jó banda jött össze egy frankó műsor készítéséhez. Vári Zoli érti a dolgot, jobbra ő nyomja - a láthatatlanságba burkolódzva - a PC-s és konzolos játékbemutatókat, a kameramann skac profi, mindig mobil a felvevő, s hajlik az extrémebb ötletek megvalósítására is, a vágó srác meg olyan trükköket adagol, hogy Steven Spielberg is tanulhatna tőle.

**Z:** További tervek?

**M:** Zolle anyó, ne nyüstölj. Tudom, hogy arra megy ki a dolog, hogy visszajöjjenek irni, de ez nem csak rajtam áll. Az olvasók-tól még egy kis türelmet kérek, ami késik nem múlik. Majdcsak lesz valahogy...

**Z:** Hát jó, stay cool, cimborá!

**M:** You too, öreg harcos.







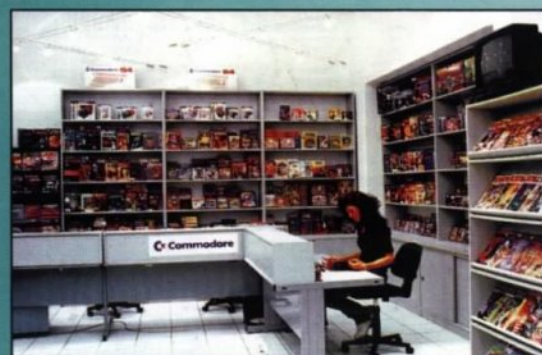
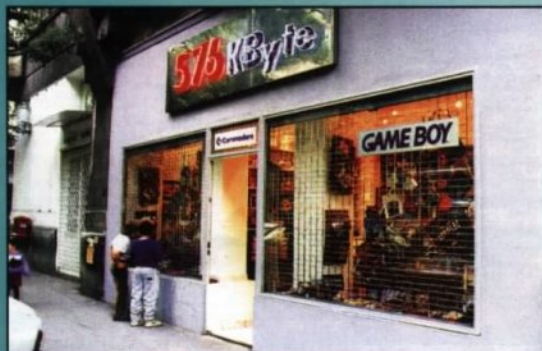


# 576 KByte shop

**HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**

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

**9021 GYŐR,  
KIRÁLY U. 18.  
TEL.: (96)-322-151**



## TOVÁBBI BOLTJAINK

**NYÍREGYHÁZA,  
Kossuth u. 38.**

**SZEGED,  
Vadász u. 5.**

**SOHA NEM LÁTOTT ÁRESÉS!**

**Az árlistánkban kiemelt PC CD ROM játékaink 3999,- Ft-os reklámáron!**

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
PC CD ROM akciónk csak e szelvény  
bemutatásával érvényes.  
Vásárláskor hozzá magaddal  
vagy küldd el  
megrendeléseddel!



**SEGA ÉS NINTENDO KAZETTÁK KÖLCSÖNZÉSE**  
már napi 150 Ft-tól.

Üzletünk a Pasaréti térnél (II., Kelemen László u. 14/a)  
várja a játszani vágyókat.

Tel.: 200-2252

**Tagsági igazolvány rendszer.**