

# 576

Számítástechnikai magazin

318,-Ft

KByte

VII. évfolyam, 11. szám, 1996. november

## TÚLÜTÉS

Minden vetélytársát letaglózza az NHL '97

ARCHIMEDIAN DYNASTY

RALLY CHAMPIONSHIP

WIPEOUT 2097

TUNNEL B1

HARDLINE

FIFA '97

# PARVIZDOK

A ringben a TEKKEN 2, a TOSHINDEN 2 és a STAR GLADIATOR



# 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 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-
92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-	92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-	94/10 218,-	94/11 218,-
94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-	95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-	96/2 318,-	96/3 318,-	96/4 318,-	96/5 318,-	96/6 318,-	96/7-8 576,-	96/9 318,-

Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért. Legújabb akciónk: az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be: "RÉGI SZÁMOK"!

Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned.

Az újságok a Comgame Kft-nél rendelhetők meg.

# VEGYÉL RÉSZT A TÖRTÉNELEM BŐL!

FIFA '97 (PC).....	9
SCORCHED PLANET (PC).....	12
WIPEOUT 2097 (PSX).....	13
SWIV 3D (PC).....	20
TOSHINDEN 2 (PSX).....	21
SEGA SOCCER 97 (SAT).....	22
NIHILIST (PC).....	23
BATMAN - THE ARCADE (PC).....	27
IRON MAN (PC).....	27
ALIEN TRILOGY (PC).....	32
NHL '97 (PC).....	33
ANDRETTI RACING (PSX).....	34
BLAM MACHINEHEAD (PSX).....	34
TUNNEL B1 (PSX).....	35
VIRTUA FIGHTER KIDS (SAT).....	40
HIGHWAY 2000 (SAT).....	40
STAR GLADIATOR (PSX).....	46
PINBALL CONSTRUCTION KIT.....	47

RALLY CHAMPIONSHIP (PC).....	6-7
TEKKEN 2 (PSX).....	10-11
IMPERIUM TERRANUM (AMIGA).....	18-19
ARCHIMEDIAN DYNASTY (PC).....	24-25
HIND (PC).....	30-31
WARWIND (PC).....	36-37
HARDLINE (PC).....	38-39

HÍREK.....	4-5
NOVELLA: VÉGZETES VONZÁS.....	13-15
CINKELT LAPOK.....	28-29
COMIX CORNER.....	41
CSEVEGŐ.....	42-43

ALIEN TRILOGY (PC).....	32
ANDRETTI RACING (PSX).....	34
ARCHIMEDIAN DYNASTY (PC).....	24-25
BATMAN - THE ARCADE GAME (PC).....	27
BLAM MACHINEHEAD (PSX).....	34
FIFA '97 (PC).....	9
HARDLINE (PC).....	38-39
HIGHWAY 2000 (SAT).....	40
HIND (PC).....	30-31
IMPERIUM TERRANUM (AMIGA).....	18-19
IRON MAN (PC).....	27
NHL '97 (PC).....	33
NIHILIST (PC).....	23
PINBALL CONSTRUCTION KIT.....	47
RALLY CHAMPIONSHIP (PC).....	6-7
SCORCHED PLANET (PC).....	12
SEGA SOCCER 97 (SAT).....	22
STAR GLADIATOR (PSX).....	46
SWIV 3D (PC).....	20
TEKKEN 2 (PSX).....	10-11
TOSHINDEN 2 (PSX).....	21
TUNNEL B1 (PSX).....	35
VIRTUA FIGHTER KIDS (SAT).....	40
WARWIND (PC).....	36-37
WIPEOUT 2097 (PSX).....	13

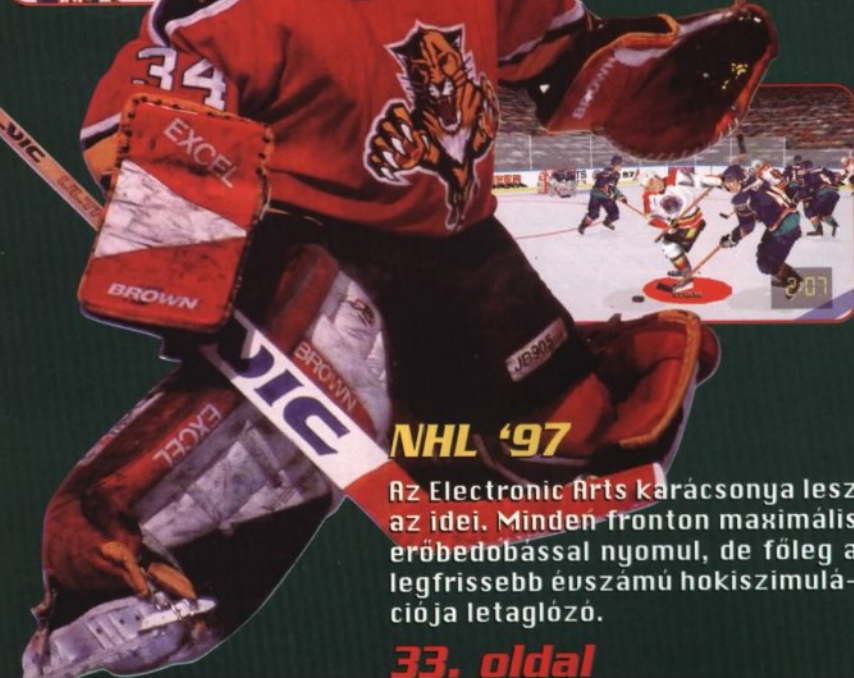
# tartalom

VII. ÉVFOLYAM, 1

## HIND

Az orosz harci helikopter szimulációjából kiderül, hogy az Uralon túl is konyigitanak valamit a műszaki tervezéshez. A játék maga pedig szintén mesteri.

**30-31. oldal**



## STAR GLADIATOR

A játék, ami több, mint aminek első pillantásra látszik. Tesztelőnk napok óta nem tudja abbahagyni a bunyót. S ez nem lehet a véletlen műve.

**46. oldal**

## NHL '97

Az Electronic Arts karácsonya lesz az idei. Minden fronton maximális erőbedobással nyomul, de főleg a legfrissebb évszámú hokiszimulációja letaglózó.

**33. oldal**

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

ISSN 0865-8226

Nyomrás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/11-66-22)

Felelős vezető: Grasselty István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Aprili Zoltán

Lapterve: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Fleming Budapesti Kft.

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

Levélcíme: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.).

1389 Budapest, Pf.: 132.

### WIPEOUT 2097

A játék, ami eladta a Sony PlayStationt - mándták a Wipeoutra is annak idején. Ez a megállapítás duplán igaz a napokban megjelent utódra is.

13. oldal



### TEKKEN 2

Playstation tulajdonosok figyelem! Felejtsetek el minden verekedős anyagot, és nézzétek meg ezt! Tuti biztos, hogy átgyúrja az akciójátékokról alkotott elképzeléseiteket...

10-11. oldal



### AKTUÁLIS

Nem tudom, ki hogy van vele, de én már nagyon várom az év végét. Több okból is: első és legfontosabb, hogy december közepén végre ismét összegyűlhetünk a mára hagyománnyá vált seregszemlén és háveri összeröffenésen, a Computer Karácsonyon, ami a többi hasonló kiállításához és vásárhoz viszonyítva mégiscsak barátságosabb és emberközelibb. Most ismét más helyre költözik, de ezúttal jó cserélt sikerült csinálni: az új helyszín sokkal tágasabb, kényelmesebb, és nem a bűzös centrumban található, hanem a Városliget tőzsomszédságában - úgyhogy aki barátnővel érkezik, az lazításképpen kirucanthat a ligetbe egy könnyed smárra is. A tervezett program lapzártakor még nem állt össze, de annyi már bizonyos, hogy nagy lesz a felhajtás körülötte, minden másodpercben történik majd valami és az egész rendezvényt az Internet hálója szövi majd be.

Programilag ez a hónap nagyon jól alakult, világszerte színvonalas produkciók láttak napvilágot. A legnagyobb meglepetést - szerintem - a játékgyártás alsó lépcsőin járó Europress okozta Rally Championship című műremekével, ami jócskán megszorogatja a legnagyobb vetélytársakat is. A nagyobb konzolok (PlayStation és Saturn) végérvényesen átvették a hatalmat a kistesóktól (MegaDrive, SNES), ez utóbbiakra például ebben a hónapban semmi nem érkezett, míg a 32-bites játékgépekre csak úgy özönlenek a jobbnál-jobb újdonságok. Örömmre szolgál, hogy egy amígás játékról is be tudunk számolni, ami ugyan a rút kiskacsa juttatta leginkább az eszünkbe, de legalább említésre méltó volt.

Ennyit mára, s ne feledjétek: találkozunk a Computer Karácsonyon! Figyelmesen olvassátok el a felhívást a 17. oldalon! See ya!

Zolee

## ACCLAIM

A filmtörténet egyik legsötétebb hangulata alkotása volt a '94-ben bemutatott The Crow. Most, hogy a saga második darabja is megjelent a filmvászonon (legalábbis az amerikai mozi látogatók számára), az



ACCLAIM is ráharapott a témára és THE CROW: CITY OF ANGELS címmel kiadja a film megjátékosított verzióját. A játék az "interaktív" jelzőt kapta, ami alatt leginkább a 3D-s terepen való teljes mozgásszabadságot kell értenünk - mindenhol bekukkanthatunk, mindent körbejárhatunk. A film legjelentősebb jelenetei és helyszínei elevenednek meg benne és ter-



mészetesen mindenhol gonosztevőkbe botlunk - végtére is akciójátékról van. A bunyó és egyéb harci jelenetek nagyon szépen lesznek kidolgozva: folyamatosan zoomoló, a legjobb rálátási szöveget kereső kameraállások segítenek majd a mozdulatok pontos kivitelezésében. Ha el akarom helyezni a már ismert játékok között a produkciót, akkor a Resident Evil és a Fade to Black közé sorolnám. Az RE erőszakossága és sötét hangulata keveredik az FTB látványos kamerakezelésével és látványos grafikai megoldásaival. A játékot jövő év elejére ígérik, s remélhetőleg a film hazai bemutatójával egyidőben meg is jelenik.

## PSYGNOSIS

Kemény idők járnak Neo-Bizánc fővárosában, Athanorban. Az atomháború után életben maradtak az antik idöket idéző párvadallokkal szórakoztatják egymást - ez a dióhéjba paszírozott alapszituációja

a PSYGNOSIS gondozásában megjelenő ATHANOR című akciójátéknak. A görög mitológia hősei és antihősei (például Minotaurusz, avagy Hydra) elevenednek meg az öldöklő küzdelmek során. Ellenük küzdhetünk majd meg izomkolosszus em-



bereinkkel, de nemcsak az erőnkre, hanem eszünkre is támaszkodva, ugyanis rengeteg fejtörőt, rejtélyt és puzzle-t is meg kell oldanunk, hogy miénk legyen a végső dicsőség. A több mint 200 helyszínen játszódó cselekmény SVGA környezetben, light-sourced, Gouraud-shaded grafikai megoldásokkal kiegészülve pörög. Megjelenése jövő év elejére várható.

Nem kevésbé misztikus alapszorit követ a SENTIENT című kreáció, ami a kiadó enyhén beképzelt infója alapján a valaha készített legkomplexebb és legmasszívabb játék lesz. Mire is alapozza mindezt? Egy a Nap felé tartó űrhajón rejtélyes kór üti fel a fejét: az embe-



rek memóriája kihagy, tudatuk átformálódik, agyuk felforr és végül a Sötétség veszi át a hatalmat a hajón. Egy gyilkossággal veszi kezdetét a gyanakvás, ami további véres események után szorongássá, míg végül rettegéssé fajul. Felejtünk el a megszokott RPG-s beidegződéseinket, a szereplők 100 körüli létszámát, a mereven gondolkodó karaktereket! A Sentientben 500 körül mozog majd a megismerhető teremtmények száma, a tulajdonságaikat és véleményüket pedig ogyanolyan gyorsan változtatják, mint ahogy az a valóságban is történne egy vészhelyzet kellős közepén. A gyanakvás és félelem titkokat pattint fel, a rosszindulatú pletykák meleggya, a cselszövéssé és intrika táptalaja. És ez a kiszámíthatatlanság adja a játék igazi hangulatát. A kidolgozottságra és komplexitásra sem lehet majd egy rossz szavunk sem: SVGA grafika, több mint 200 valósidőben ren-

derelt folyosó, kabin, helyiség, egymással a jelenlétünkben is beszélgető szereplők, stb. És persze a végső képsorok eléréséhez maximális szimulátor-, stratégia-, és RPG-s ismeretek is szükségeltetnek. Már nagyon várjuk. Megjelenésére jövő év elején számíthatunk.

## 21ST CENTURY E.

Nem fogjátok elhinni, mit ad ki a cég hamarosan. Egy flippert! Aki eltalálta, az bekaphat egy szaloncukrot. Az Amigán méltán nagy sikert elért SLAMTILT ke-riül sorra, immáron a PC-s változat megjelenése van kilátásban. Aki nem látta, annak néhány sorban összefoglalom a lényegét. A produkció 4 táblát foglal magába (Night of the Demon, The Pirate, Ace of Space és Mean Machines), mind-egyik önálló tartalommal és jelleggel felruházva. Ami az igazi csemege: több táblán mágneses akadályok és mozgó mecha-



nikus golyóterelők vannak elhelyezve, mindegyik asztal fölött led-kijelzős panel található, amin 3000-nél is több fázisból álló animációk és extra játékok pörögnek, és a 4 golyós multiball sem elfelejtendő. A vizuális perfekciót nem is annyira a táblák kidolgozottsága biztosítja, hanem a 7 féle videómód (SVGA és VGA felbontás többféle nézetből). Az 50 pernyi zenei anyag a már megszokott minőségben zümmög egyenesen a CD-ről. Láthatóan a cég nem unja a bandát, hiszen ehavi számunkban is láthatunk tőlük egy játékot, ami szintén ezt a témát járja

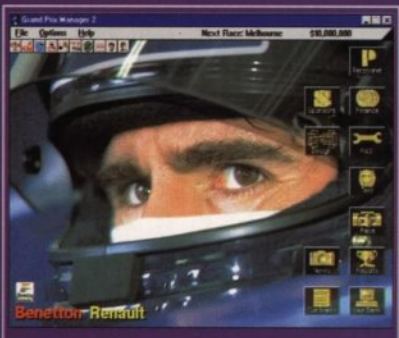
körül. Ők tudják. Ezek szerint még mindig van mit kiaknázni a stílusból. A Slamtilt megjelenése szintén csak jövőre, úgy január táján várható.

## MICROPROSE

Nincs túlságosan jól eleresztve újdonságokból a szebb napokat is megélt multinacionális szoftverház. Ugyan a Grand Prix 2 óriási siker lett, és egy darabig kirángatta a céget a kátyúból, de idei másik nagy címük, a **MAGIC: THE GATHERING** megjelenése egyre problémásabbá válik. A szerepjáték-, és kártyarajongók körében igen népszerű játék jogait a kiadó nemcsak a Microprose-nak, hanem az Acclaimnek is eladta, így most ketten fejlesztenek ugyanarra az alapra építve, eléggé megnehezítve egymás dolgát - s persze mindketten a saját változatukra esküsznek. Mi most a Microprose féle változatot vesszük nagyjító alá. A kártyajátékot és annak szabályait 100%-osan követő produkcióban az alapszitu a következő: Shandalar földje 5 gonosz varázsló hatalmába került. A mi feladatunk lesz az önkényuralom eltörlése és a béke kivívása. Ellenfeleink a legkülönbözőbb kreatúrákat szabadítják ránk (akik ismerik a kártyajátékot, azoknak ismerősek lesznek a következő nevek): Beastmaster, Vampire Lord és Shapeshifter. A kártyákon szereplő lények egyébként nemcsak a



Magic sorozatból valók, hanem az Arabian Nights és az Antiquities mondakör néhány szereplője is felbukkan közöttük. Extra ajándékként az originál játékhoz dukál egy pakli is, amiben olyan hősök és antihősök találhatóak, amiket normális halandó kártyajátékos még soha nem láthatott. Sőt, a lemezen lesz még egy screen saver is, amin 40 eredeti artwork látható, igen jó minőségben - de csak jövőre.  
Ha már szó esett a Grand Prix 2-ről, akkor meg kell említenünk a hozzá passzoló **GRAND PRIX MANAGER 2**-t is, amelynek első változatából közel 100,000 darabot adtak el világszerte, ami ebben a kalózokkal teli világban igen szép számnak mondható. Az új változat igen masszív sikernek ígérkezik, hiszen bonyolultsága, kidolgozottsága és hangulata mérföldekkel megelőzi az elődöt. 10 szezonon keresztül kell egy profi manager bőrébe bújni és az autóversenyzéssel kapcsolatos valamennyi teendőt ellátnunk, kezdve a versenyzőkkel



folgytatott tárgyalásoktól, a motorszállítókkal, a szponzorokkal, a gumigyártókkal folytatott megbeszéléseken át egészen a díszvacsorák megszervezéséig. A '96-os szezon valamennyi technikai adatával, a legjelentősebb események fotóival és hozzá tartozó infókkal, valamennyi versenyző, versenypálya, szponsor és gyártó cég statisztikájával feltöltve a GPM2 tényleg óriási érdeklődésre tarthat számot a Forma 1 rajongóinak körében. A játék csak WIN 95-ös felületre készült el, a várható megjelenése - ha a cég szokásához híven az utolsó pillanatban vissza nem szívja - december közepe.

## VIRGIN

Láthatóan belejött a világcég az autóversenye szimulálásába, ismét egy nagy durranást várhatunk az egyébként a Bethesda Softworks fejlesztésében készülő **H-CAR** című műtől. A fejlesztők szerint a játék a precizitás (grafika, hangok) és a játszhatóság (életszerű mozzanatok, újszerű helyszínek) maximálisan megvalósított egyvelege. 16 féle erőgépből választva tudásunkat először a csúcssebességet mérő, speciálisan erre kiképzett félcsőben tesztelhetjük, vagy a kocsit menettulajdonosságait teszt pályán is kipróbálhatjuk, és csak ezután vágunk neki a valódi megmérettetésnek. Többféle nézet, jól látható roncsolódások az autón, megmaradó féknyomok az aszfalton, egyszerre akár 15 ellenfél a képernyőn valósidőben animálva - kelle-



ennél több? Azt hiszem minden rajongó szívét megdobogtatja majd. Megjelenése '97 első negyedévében várható. Újszerű felfogásban fogat a **GRID RUN** című játék, aminek nem is nagyon lehet konkrétan meghatározni a stílusát, inkább csak a jellegét lehet éreztetni: amolyan sci-fi fogócska. Egy mátrixban adott számú zászló van szétszórva, és egyidőben többben (2-4 játékos) ezeknek a zászlóknak

a felkutatására indul. Aki előbb összegyűjt egy bizonyos mennyiséget, az nyeri a menetet. Ez meg van fűszerezve azzal, hogy ellenfeleink elgáncsolva elszedhetjük tőlük a begyűjtött zászlócskáikat, illetve akkor nem tudunk zászlót begyűjteni, ha mi vagyunk a fogók, hanem előtte meg kell érintenünk valakit. Így már elég bonyolult, hiszen nemcsak arra kell ügyelnünk, hogy mi gyűjtsük be előbb az adott számú zászlót, hanem hogy azt nehoj valaki más tegye meg előttünk. Egyedül a gép ellen játszva is állati fun, de ketten, osztott képernyő előtt nyomva már ultracool. Nagyon ötletesnek és egyedinek érzem a játékot, végre valami megmozdult az ötletes-



ség terén is, nemcsak a brillirozás és szemfényvesztés a fő cél. (A mellékelt képek a PlayStation verzióból valók, de WIN95 alatt is hasonló minőségre számíthatunk). Megjelenése év végéig valószínű.

## REJTVÉNY

Rendhagyó helyre szorult rejtvényünk, de ez ne zavarjon senkit! Múlt havi fejtörőnk megfejtése: a Gearworks, a Star Control és a Fire Fight NEM Philips kiadás. Nyertesünk Bánkúti Tamás/Balatonlelle. Nyereményét postáztuk. Ehavi rejtvényünk egy a Troll Képregénytár jóvoltából felajánlott manga rajzfilmért folyik. Kérdés: nevezetek meg legalább 3 olyan filmet, játékot, könyvet, vagy képregényt, ami manga stílusú. A megfejtéseket a Troll Képregénytár, 1067 Budapest, Teréz körút 13. címre küldjétek.



Megérkezett a Need for Speed rally változata. Na nem pontosan, de a Rally Championship című játéknak véleményem szerint legalább akkora átütő sikere lesz, mint rokonának. Bár a két játéknak valójában az égvilágon semmi köze nincs egymáshoz (már ami a készítőket illeti), látvány szempontjából igen hasonlóan - hasonlóan gyönyörűek.

A RC-ben az angliai RAC rally eseményeit követhetjük, illetve játszhatjuk végig. Huszonnyolc, változó nehézségű és hosszú pályát kell teljesíteniük hóban, fagyban, esőben, ködben, reggel és este, erdőben, sziklák közt, aszfalton, murván, havon és sárban. Közben karban kell tartanunk autónkat, valamint a pályák előtt finoman a szakaszhoz kell hangolnunk a kocsi minden porcikáját, a felfüggesztése-

sa, amelyben összesen négy nehézségi szinten kell teljesíteniük a pályákat. Itt nincs beállításokra lehetőségünk, autónk automatikusan a legoptimálisabbra tuningolva indul útnak. A pályákon időmérő kapuk vannak elhelyezve, ahol áthaladva kapunk még egy kis "haladékok" a következő kapuig való eléréshez és a pálya teljesítéséhez. Akkor nyernünk, ha az összes pályát teljesítjük anélkül, hogy egyszer is kifutnánk az

nek a paraméterek. Az utolsó lehetőség az időfutaram, amikor csak a szakasz előtti beállítást kapcsolhatjuk ki és be. Az út szélessége itt normálra van állítva, ellenfelünk csak az óra.

**KÜLÖNBÖZŐ BEÁLLÍTÁSOK**

A játék elején a grafikai (képernyőméret, felbontás, látótávolság, füst- és

por-effektek, visszapillantó tükör, fordulatszám-mérő ki és bekapcsolása) és zenei beállítások (hangerők, a verseny alatt szóló CD zene) mellett egyebeket is finomíthatunk. Beállíthatjuk, hogy amikor egyéni versenyeken indulunk, legyen-e előtte finomhangolás, menet közben autónkat érhetik-e sérülések (amelyek ronthatják teljesítményét), legyenek-e "ellenséges" autók, azoknak milyen legyen az intelligenciája, állandó vagy változó időjárás mellett vezessünk-e, valamint azt, hogy milyen széles legyen az út (ennyiben ki is merül a nehézségi szint beállítása). Na bajnokságot játszunk, a különböző nehézségi szinteket nem állíthatjuk, tehát változik az időjárás és a napszak, valamint az út szélessége.

A versenyeknek összesen hatféle autóval vágathatunk neki. A legerősebb a Subaru Impreza Turbo, 300 lóerős, 4WD hatsebességű autó, mely a tavalyi győztes autó, tehát ennek megfelelően a legesélyesebb. A következő a Ford Escort RS Cosworth 4WD, a maga 300 lóerejével, mely ezek szerint szintén nem esélytelen. Választható a Renault Maxi Mégane, mely hét sebességű, elsőkerék-hajtású, teljesítményéről

*Szinte hihetetlen, de igaz: nem elég, hogy örületes sebességű a szimuláció, de az ablaktörők is dolgoznak közben.*



*Ebben a ramaty időben még a kutyajáti sem zavarja ki az ember, nehogy száguldozzon.*

időből. Természetesen a négy nehézségi szinten egyre nehezebb és hosszabb pályákat kell teljesíteniük. A harmadik lehetőség az egyes pályákon való versenyzés, ahol előzőleg beállíthatjuk az út szélességét, az időjárást, valamint azt, hogy legyenek-e ellenfelek, és a szakasz előtt behangolhatjuk-e kocsinkat, vagy ez automatikusan történjen, amikor nem feltétlenül a legmegfelelőbbek lesz-

ket, magasságot, a váltóáttételeket, a gumi típusát, és így tovább. Ez már csak elég izgalmas, nem?

**AZ IZGALOM A TETŐFOKÁRA HÁG**

A játékban többféle versenyzési mód közül választhatunk. A legelső és természetesen a legösszetettebb a bajnokság, melyben élesben, vérré megy a játék. Négy körben kell teljesíteniük a huszonnyolc szakaszt, melybe néhány szervizlehetőség van iktatva, amikor lestrapált autónkat kicsit helyrepopozhatjuk. Az egyes szakaszok előtt beállíthatjuk autónkat, hogy optimálisan viselkedjen a szakaszon. A másik lehetőség az "Arcade" választás -

**Rally Championship**



**NEM KELL VILÁGHÍRŰNEK LENNED  
HOGY VILÁGRENGETŐT ALD**





Egy erőszakos skodás ilyen botrányos jeleneteket tud okozni.



nincsenek adatok. A VW Golf GTi 16v szintén hétsebességű, elsőkerék-hajtású, 220 lóerős. Igen meglepő módon felbukkan a Skoda Felicia is, mely csekély 155 lóerőt mutat fel, hat sebességgel, elsőkerék-hajtással. Speciális az angol Proton Wira is, mely 245 lóerős, 4WD, ötsebességű. Ennél az autónál a sebességfokozatok átté-

különbség, a magasabb fokozatban kapcsolva a motor igen alacsony fordulatszámra kezd el pörögni, és kocsink vánszorogni kezdi.

■ **Brakes (fékek):** az első és a hátsó fékek hatása közötti egyensúly tolhatjuk el a tengelyek között.

■ **Suspension height (a kocsi testmagassága):** magasabb testmagassággal könnyebben tudunk szalamoszni a hegyi, kanyargós pályákon, míg a laposabb beállításokkal nagyobb lesz az elérhető végsebesség.

### A SZERVIZELÉSI LEHETŐSÉGEK

Két-három szakaszonként egy-egy szervizállomást is beiktatnak a szervezők, mikor a sérült alkatrészeket gyógyíthatjuk. Tizenötötlöt negyvenöt percig terjedő időtartam áll rendelkezésünkre, mely általában csak a legszükségesebbek kijavítására elegendő, tehát teljesen helyreállítani soha nem fogjuk autónkat. Ilyenkor mindig megnézhetjük a következő szervizig teljesítenő szakaszokat, amely befolyásolhatja a kijavítandó alkatrészeket: ha nincs éjszakai szakasz, nem kell kijavítani az elektromos egységeket és a lámpákat, és így tovább.

Lássuk, mik romolhatnak el:

■ **Exhaust (kipufogórendszer):** teljesítménycsökkenő hatása van. Túl nagy ugratók, és túl alacsony testmagasság fokozottan igénybe veszi, de a normál használatban is elkerülhetetlen a kopása.

■ **Turbo:** állandó magas fordulatszámra való vezetés, illetve extrém magas fordulatszámokba való visszaváltások során rongálódik (az utóbbi esetben különösen).



■ **Cooling (hűtőrendszer):** a kocsi orrával való koccná-sokkal sikeresen tönkretelhetjük.

■ **Steering (kormány):** szintén az ütközések ártnak neki. Túl súlyos sérülése esetén a kocsi irányítg-hattatlanná válhat.

■ **Brakes (fékek):** padlófékek mellett fokozottan kopnak a poták. Használjuk a motorfékkel kombinálva.

■ **Suspension (felfüggesztés):** koccánások, durva ugratások az ellenségél.

■ **Electrics (elektromos dolgok):** a vi-zesárkok ártnak neki leginkább, az ütközések mellett. Ebbe a körbe tartoznak a reflektorok és az ablaktörők.

■ **Lights (fényzőrök):** ütközésekkel sikeresen összetörhetjük a lámpákat, ami éjszakai szakaszokon igen kellemetlen lehet.

### JELEK, JELZÉSEK

A versenyautó irányítását három szemszögből folytathatjuk. Az első a kocsi mögötti pont, ahonnan a kocsi is látható, és ahonnan a padkára futásra figyelhetünk leginkább. A második

természetesen a kocsi pilótafülkéjében található, ami a legélethűbb hatást biztosítja. A legévezetesebb és leghatékonyabb azonban szerintem a harmadik, a kocsi első spoilerje alatti kameraállás, mely tökéletesen visszaadja a sebesség érzetét. Mindhárom pontról látható a fordulatszám mérő valamint a visszapillantótükör. Ugyancsak láthatók lesznek a mitfahrer jelzései is, amelyek a kanyarokra utalnak. Ugyanis nem csak szóban utal a várható nehézségekre, hanem a képernyő közepén megjelenik egy nyíl is, mely jelzi az irányt, és színével a kanyar erősségét is. A zöld ("Easy left/right") könnyed kanyart jelent, melyben egyáltalán nem kell fékezniük. A narancssárga ("Medium left/right") szintén nem igényel fékezést, mivel a farolás közben úgys csökken a sebességünk. A sötét narancssárga ("Hard left/right") előtt már kell egy kicsit fékezni, de legalábbis használjuk a motorféket. A piros ("Hairpin left/right") hajtkanyar előtt erősen kell fékezni, és ráadásul farolni is fogunk. Mindenhol figyeljünk arra, hogy az ideális íven maradjunk, tehát jobb kanyarnál húzódjunk a bal oldalra, majd a kanyarba kicsit később menjünk be, így próbálva minél jobban kiegyensúlyozni azt. Néhol jó sebességgel haladhatunk a padkán is, máshol lassulunk, van ahol egy vályúban haladunk és a szélre húzóva kocsink megdő, illetve van olyan padka is (főleg az erdőben a fák és a sziklák), amelyekre bizonyos szögben és nagy sebességgel hajtva kocsink felborul.

A játék egyszerűen fantasztikus. A pusztá adatokat nézve ez kicsit furcsának tűnhet (hátféle zene közül választhatunk, a szakaszok nagyjából négyféle talaj, két napszak és háromféle háttér kombinációjából állnak), és mégis tökéletesen visszaadja a verseny hangulatát. Lehet persze, hogy épp emiatt a kicsit puritán környezet miatt olyan élethű a játék, mivel a vezetőnek úgysincs ideje a tájban gyönyörködni, csak a suhanó aszfalra összpontosít. A hangok külön megérdemlik a dicsőítést, a rücskös gumik dobognak a sima aszfalton, a murva ropog a kerekek alatt, és így tovább. Egyszerűen tökéletes.

A versenyautó irányítását három szemszögből folytathatjuk. Az első a kocsi mögötti pont, ahonnan a kocsi is látható, és ahonnan a padkára futásra figyelhetünk leginkább. A második

rally champ. Kiadja: Europress

PC, 486/66, 8MB RAM, SVGA, CD, SB

97%

# Uship

télet a szakaszok előtti beállításnál nem változtathatjuk.

A versenyek előtti beállítások alatt a következőket állíthatjuk:

■ **Steering (kormányzás):** beállíthatjuk, hogy a kormányozdulatokra milyen érzékenyen reagáljon az autó.

■ **Suspension (felfüggesztés):** az első és a hátsó felfüggesztés keménységének beállítása, mely a kanyarokban elérhető sebességet befolyásolhatja.

■ **Gear ratios**

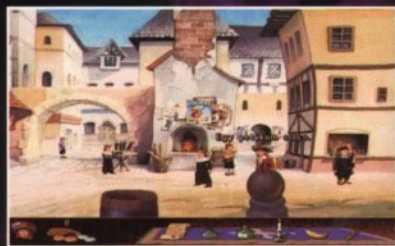
## MINI AHHOZ, KÖSSUNK!

(váltóáttelek): az egyes sebességfokozatokhoz tartozó áttételeket állíthatjuk be. Ha egymáshoz közeli értékeket állítunk be, a motor hamarabb felpörög, bizonyos sebességtartományban igen jól gyorsul a gép, míg a hosszabb áttételekkel nagyobb végsebesség érhető el, de hosszabb idő alatt. Ha két szomszédos sebességfokozat között nagy az áttéte-

# Touche!

## The Adventures of the Fifth Musketeer

**Az ötödik muskétás kalandjai  
immáron magyarul is megelevenednek!**



**A népszerű kalandjáték  
magyar szöveggel ellátott változata  
december elején jelenik meg  
az **576KByte** gondozásában!**



**FIFA '96. Az első és mindezidáig utolsó program, amely 100 százalékat kapott tőlem az 576-ban. Most pedig itt a 97-es változat. Lehet-e egy tökéletes programot tovább javítani, fejleszteni? Aki végigolvassa ezt az oldalt minderre megtudja a választ.**

### JÓVÉHÁNY ÚJDONSÁG

Az Electronic Arts programozói természetesen mindent megtettek az ügy érdekében. Az eltelt egy év alatt nem csak a régi játékot pofozgatták, tökéletesítették, hanem elkészült a teljesen 32 bites, DirectX technikát felhasználó Win95-ös változat is. Igaz, ez jobb gépet nem csak az akkori memóriát kíván, de kevesebb gond van vele, mint egy DOS-os játékkal.

éleg lassan reagálnak, így sok a gól. A meccsek egyébként sem irányításban, sem minőségben nem különböznek nagyobb testvérüktől. Egyszerűen a kis méretek miatt jobban cselező játékosokra és gyorsabb reflexekre lesz szükségünk a sikerhez.

A grafikáim a leglényegesebb változás, hogy labdarúgók mozgását digitalizálva sikerült a játéko-

játékosok mozgató-sához ugyanazokat a gombokat kell használnunk, lényegesen finno-



A teremben lelassulnak a kapus reflexei.

mabb lett. Paszszolásnál és lövésnél már nem csak mind a négynek külön-külön beállíthatjuk a nehézségi fokot. További érdekesség, hogy most

# FIFA '97

Szép fejes a jobb felsőbe.



Az ideál verzióban a legfontosabb újdonság, hogy már nem csak nagypályán, hanem teremben is tesztelhetjük ügyességünket és botkormányunk szilárdságát. Teremfocival emlékeim szerint utoljára C64-en találkoztam, s ezek a programok a gép korlátai miatt nem voltak igazán emlékezetesek. A FIFA-ban a kispályás játék egy csodálatos csarnokban, palánkokkal körülvett parketten folyik. Bár a palánkok nem igazán magasak (így szinte mindenhol látjuk a játékszert), eddig még nem sikerült a pályáról kirúgnom a labdát. A kapuk kisebbek, mint a stadionban, de a kapusok a közeli lövésekre

sok cselekedeteit még valóságosabbá, látványosabbá tenni. A becsúszások, lövések közelről nézve egészen döbbenetesek. Romlottak viszont szerintem a kameraállások. Igaz, hogy a meccsetek akár testközelből, egészen kinagyítva is nyomon követhetjük, de nincs olyan nézet, amelyből a pálya nagy része egyszerre belátható volna. Így pedig elég nehéz az összjáték, hiszen a képernyőn nem látni, merre vannak a játékosok. A kommentárokkban igazán komoly fejlődést nem vettem észre, egyszerűen most két riporter közvetíti a mérkőzést. A szüneteket kitaláló zene viszont egészen vérszédítő. Az irányítás, bár a

**LEHET-E EGY PROGRAMRA  
100 SZÁZALÉKNÁL  
TÖBBET ADNI?**

A kapus bizony elkésett.



már nem csak modemen, hanem hálózaton keresztül is csatlakozhatunk a játékhoz (igaz, ezt az átlagember csak munkahelyén próbálhatja ki).



Mintha senki nem figyelne a lövésre.

az irányt, hanem a tűzgomb nyomvatartásával a rugás erejét is változtathatjuk. Így egy gyors kattintással emberként nem passzol, hanem csak röviden maga elé teszi a labdát. Ez persze előlente lényegesen nehezíti a játékot, de miután megszoktuk, sokkal több cselre, trükkre ad lehetőséget. Ugyanez igaz a ponttrügások, bedobások, büntetők elvégzésére, ahol a régi szűk lehetőségek után most már valóban tetszőleges irányban és erővel hozhatjuk játékba a labdát.

Azt hiszem, a programról mindent elmond, hogy az újdonságok felsorolása kitöltötte a rendelkezésemre álló helyet. Akinek a kezelés gondot okoz, az lapozza fel a tavalnyi leírást, akinek pedig megtetszett a játék, az előre iratkozzon fel a boltban, mert a dobozok valószínűleg egy nap alatt elfognak.



Egyértelmű tizenegyes!

Az új FIFA-ban is megjelent a hokiból már régen ismert játékoscsere. Ezzel a lehetőséggel a kiválasztott csapatok bármely két játékosát felcserélhetjük, s így akár egy világválogatottat is összehozhatunk belőlük. Ha pedig a 10 bajnokság klubcsapatai és a 64 válogatott nem lenne elég, saját csapatot is kreálhatunk. Egy meccsen továbbra is maximum négy játékos játszhat, de most már

fifa '97

Kiadja:  
EOA

PC: 486/100, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, SB

**97%**



**NINA WILLIAMS**

Profi ír Áikido harcos. Nina húga Anna, akit ő egyáltalán nem szívtal. A 22 éves bérnyilkosnő Kazuya megüldésével bűzták meg, és apja védkaratának ellenére megesküdt, hogy elpusztítja Annát az első adandó alkalommal...



**MICHELLE CHANG**

Amerikai őslakosként Michelle tudja mi az az elnyomás. Apját Heihachi emberel kínozták halálra, hogy elárulja a törzse kincsének a rejtekhelyét. Most, hogy Kazuya került hatalomra, anyját hasonló veszőkék fenyegetik, ezért lép immár másodszer a küzdők kűé.



**LEI WULONG**

A kínai detektív a partnere halálát jött megbosszulni. Amikor hazájában gyilkosságok után nyomoztak, őt leölték, a barátját pedig Bruce Irvin, egy bérnyilkos megölte. Lei megesküdt, hogy megtöri Kazuya hatalmát, és persze törleszti a régi számlát...



**PAUL PHOENIX**

Paul egy amerikai profi dzsúdobajnok, Law barátja. Miután otthagya az első tornát, visszatért New Yorkba, ahol ki-dobőemberként dolgozott. Hamarosan nagy híru utcai harcosá vált, s mostanra megérett arra, hogy szembeszálljon a rettogett Kazuyával, aki már egy-szer legyőzte.



**MARSHALL LAW**

Az amerikai harcművész miután visszatért az iskolájába, az épületet lerombolva, a tanítványait pedig összeverve találta. A legjobb tanítványa az utolsó savaival a Baek nevet suttogetta. Kazuya parancsára tehát Baek Doo San követte el a gaztettet. Lawt már csak egy cél élteti: megölni a koreait és Kazuyát.

Mint ahogy azt már megszokhattuk, a bunyós anyagok általában először a játéktérmeben jelennek meg, s csak azután jönnek a konzol átiratok. Azt azonban már kevésbé szokhattuk meg, hogy ezek az otthoni verziók jobbak lennének, mint a játéktérmei. A Tekken esetében mégis ez a helyzet. Ennek elég egyszerű magyarázata van: a Namco által kifejlesztett System 11 nevű játéktérmi rendszer valójában egy kevés extra RAM-mal, és persze egy nagy adag ROM-mal megspékelt PlayStationnek felel meg. Ennek a

mítógépes szem is tóra nyílt a döbbenettől. Kezddők a Silicon intróval, aminek minden snittje a bomba zenére passzol, már ettől is kedvet kap a játékhoz az ember. Aztán betöltődik a játék, és láthatjuk: ezúttal nem csak néhány új szereplővel bővült a repertoár, hanem minden megújult.

Az előd sima Goraud shaded poligonjai helyett, a szereplők most real-time light-sourced technikával készültek. Ez talán egy kis magyarázatra szorul. A Goraud shading tömören annyit jelent, hogy először meghatározzák, hol milyen színű legyen a poligon, aztán



Devil szúrás pillantást vet Nindra.



Paul talán elejtett valamit?



Kazuya szemmel láthatólag az emancipáció lelkes híve.

megoldásnak elsősorban a játéktérme tulajdonosai örülhetnek, hiszen könnyű korszerűsíteni, csupán a ROM-ot és külső borítást kell felújítani, nem szóval az olcsóságáról. A Playstation tulajdonosok pedig azért örülhetnek, mert joggal mondhatják, hogy játéktérmi minőséget kapnak otthonra. A Tekken első része fantasztikus siker volt - több mint egymillió példányt adtak el belőle - ami nem véletlen, hisz ez volt az a játék, ami miatt érdemes volt a gépet megvásárolni. Nemrégiben megérkezett a második rész, s megállapítható: még a sokat látott zá-

mint például a Toshindenben - rendkívül a fívmként eltüntet a poligonok találkozásánál az "éleket". Hátlulütője viszont, hogy az összkép nem túl realisztikus. Ezel szemben a Tekken 2-ben is használt light sourcing leegyszerűsítve annyit tesz, hogy meghatározzák, hon-

nan vetődjön a fény a karakterekre, s így a világosan lévő poligonok halványabb, a sötétben lévőek erősebb szint kapnak. A figurák így fantasztikusan



Heihachi ilyenkor bizonyára gyűlöli a rézbőrűeket.

a különböző színeket a gép árnyalja össze a poligon felületén. Ez sok játékban - hiszen legfőbb pozi-

realisnak hatnak, ám tény, hogy jóval szögletesebbek. Na persze látványt nyújt, hiszen azért a látvány kárpótolt minden t. Különös en impresszív például Lei pályája, ahol alulról ahol felülről, reflektorok világítják meg a küzdőket. Erdemes ezen kívül megfigyelni a tökéletes árnyékokat, vagy például Heihachi villámain, ahogy megvilágítják az



Jun vállalja az ingyenes csontkovács szerepét.



Alex, a boxkesztyűs dínó Paullal hadakozik.



YOSHIMITSU

Yoshimitsu a Swastika ninja klán vezetője - egy tiltakozás szervezője, ami kifosztja a gazdagokat, és segíti a szegényeket. Amikor kiszabadította Jack-2 alkotóját, Dr. Bosconovichot, elvesztette az egyik karját, amit aztán a jószágos doktor mesterségesen pótolta. Kazuya azért újra elfogta a dokit, ami ismét felújította Yoshimitsut.



JACK - 2

Az orosz android megújultan tört vissza, fejlettebb, erősebb mint valaha. Dezertróként szökött meg az orosz hadseregtől a viszonylagos biztonságot nyújtó Akihabara ipari komplexumba, Tokióba. A torna megnyerésével teremtődének, Dr. Bosconovich nyomára akar bukkanni, aki a Mishima birodalom foglya...



JUN KAZAMA

Jun egy új belépő, Japánból érkezett, és a klasszikus Jujiutsu gyakorlója. Egy zöld szervezetnek a titkosügynője, illegális állatkereskedelmi ügyletek után nyomoz, különösen azok után, amelyeket Kazuya bonyolít le. Megeskiődött, hogy elpusztítja Kazuyát, és kiirtja a gonosz szellemét...



KING

Miután King kudarcot vallott Armor King előtt, a mexikói harcos-szervezet mély depresszióba esett. Mint hogy nem tudta fenntartani az árva házat, ivásra adta a fejét, próbálta elfelejteni a gyerekek szertefoszott álmait. Most azonban ismét felcsillan benne a remény, s újra felöltötte a tigrismaszkját!



HEIHACHI MISHIMA

Az első torna győztesét, a Mishima birodalom egykori vezetőjét saját gonosz fia, Kazuya győzte le fortélytal. Megfosztva a pozíciójától Heihachi visszavonult a hegyekbe, s a mai napra várt. A havas csúcsok energiáival feltöltődve a békét száll harcba, akár a fla szürnyű halála árán is!

# TEKKEN 2

## AL BÁRSONYKESZTYŰBEN!

arcát. Az effektek tényleg hihetetlenek. A terep kivitelezésénél a Namco maradt a régi sémánál: a háttérben mindössze egy 2D-s parallax scroll van, s csupán a padlózatot 3D-s. Ennek az egyszerűségnek köszönhetően a képfriessítés lenyűgöző: megközelítőleg 60 képkocka per eg másodpercenként. A mozgás tehát

Nos, most ezekből is kaptunk rendesen! Összesen 23 választható szereplő van, de kezdetben mindössze 10 áll a rendelkezésünkre. Ahogy a különböző karakterekkel végigverjük a rejtett szereplőket, úgy válnak kiválaszthatóvá, és ha van memóriakártyánk, azok is maradnak.

végünk egy ellenféllel, annál jobb a teljesítményünk. A Survival küzdelemnél a túlélés a cél, vagyis hogy egy életerővel vajon hány ellenféllel tudunk



indeznek, nem meg az eredeti, ledigitálizált emberi mozdulatoknak köszönhetően frenetikus. King nyakkendője, Alex - a dinoszaurusz - farka, vagy Michelle haja mindig úgy libben, ahogy kell, nem szólva az olyan apróságokról, mint hogy a szereplők mindig egymás felé néznek...

Az első rész sikere nem kis mértékben a rejtett szereplőknek volt köszönhető.

A küzdelemhez nem kevesebb, mint hatféleféppen foghatunk. Az Arcade mód ugyanaz mint a játéktérben. A Versus mód a 2 játékos, egymás elleni üzemmódot jelenti. A Team Battle módnál akár nyolctagú csapatokat alkotunk, ilyenkor egy-egy szereplő egy KO-ig maradhat, utána helyébe lép a másik. A Time Attack-nél az időnek van nagy szerepe, minél gyorsabban



elbánni. A Practice mód az egyik leghasznosabb opció: itt az ellenfél nem csinál semmit de örök energiával rendelkezik, így alaposan begyakorolhatjuk a combókat, amiket a gép ráadásul alul ki is ír.

A játékban két dolog tetszett különösen: egyrészt, hogy még a rejtett



szereplőknek is gyönyörű megnyeréseik vannak, másrészt, hogy tudtam nyerni, és hogy nem kellett ehhez egy combo-kirohánynak lennem. Egy ideje ugyanis már szinte allergiás vagyok a kilométer hosszú combo-alkalupi játé-



kokra, amiket már inkább memóriajátékoknak neveznék, mint sem bunyós anyagoknak. A Tekken 2-vel kezdők és ha-



ladók egyaránt megtalálják a számításait, ezt egyszerűen egy PlayStation tulajdonosnak sem szabad kihagynia.



# NEM EGY NAGY DURRANÁS

A Föld hamarosan túl kicsinek bizonyul az emberiség észállósolására. Elindul a lakható bolygók kolonizálása, néhány száz év alatt az egész galaxis benépesül velünk, többek között a Dator 5 bolygó is. Amit azonban nem tudunk, az az, hogy a voraxian faj minden 10000 évben megjelenik itt, és elpusztítja a bolygó értelmes lényeit - vagy valami hasonló. Természetesen csak mi tartózkodunk a közelben, teherhajókkal. Valamikor mi is az elit pilótákhoz tartoztunk, de mostanra csak egy iszákos váz maradt belőlünk. Ennek ellenére természetesen a legmodernebb technológiát bízzák ránk - végül is bármikor felbukkanhat egy

len: pókokkal, sárkányokkal, bogarakkal, és hasonló csúszmászókkal.

**KÉRJÜK A LAKOSSÁG SEGÍTSÉGÉT, HA BÁRMIT TUD...**

Feladatunk mindenhol az lesz, hogy a lakosokat a teleporton keresztül teherha-

kelljen sokat keresgelnünk, mindent hozzanak egy helyre), vagy a teleporthoz, hogy az emberek a közelben tömörüljenek, ne kelljen napokig utaznunk. Sajnos a lakosoknak léteznek egy harmadik fajtája is, a zombi. Ő úgy jön létre, hogy a hatalmas pók behálózza a sima civileket vagy katonákat, és a bábból zombi kel ki. Ez még nem lenne nagy baj, de a zombi a lakosokat is átváltoztatja, majd két perces séta után felrobban. Így ha nem sietünk, hamar kihalhat az összes



A veszedelmes gépdarazsak tömadsza belső nézetből...



A homopidrók menekítése nem egyszerű feladat.

# Scorched Planet



...és ugyanazon dögök rohama külső kamerából.

10000 éve alvó ismeretlen faj, nem igaz? -, ami nem más, mint a 16-os típusú kételtű jármű teherhajónk raketerében. A jármű azonban természetesen nem a szokásos módon kételtű, hanem teljesen más: szárazföldön és levegőben képes haladni, melyekhez természetesen más formát is vesz föl: láncfalpakat illetve szárnyakat növeszt. Ezekre a speciális képességekre szük-ség is lesz, ugyanis a voraxian faj nem cicázik: a legkülsőlétező lényekkel indul támadásba a védtelen lakosság el-

jönkra küldjük. Ehhez természetesen fel kell őket vennünk kis hajókra (leszállás, majd HOME billentyű), majd át kell repülnünk a teleporton. Természetesen a hajó/terepjárón kevés hely van, nem fér el mindenki egyszerre, többször kell fordulnunk. A la-

kosok természetesen hálások a segítségünkért, és hajlandók ők is segíteni nekünk. Ehhez a városokban található jelzőpóznákat kell a szükséges helyre mozgatni, majd ott elhelyezni. Hatására a város még nem mentett lakosai a póznához gyalogolnak (kéőbb hajókat, sárkányrepülőket és teherautókat is használhatnak), majd ott elkezdik a "kiképzésüknek" megfelelő cselekvést. A civilek a felvehető extrákat (fegyverek, üzemanyag, pajzs, és így tovább) gyűjtik be, míg a katonák tüzet nyitnak a szörnyekre. A katonák segítsége még hasznosabb lehet, ha egy gépjárműt nyitunk a közelükbe, ugyanis ekkor fokozott tüzerőt képviselnek. A póznákat érdemes tehát vagy a nagyobb utántöltőtelepek közelébe helyezni (hogy ne

város, és teljesíthetlenné válik a küldetés. Fontos, hogy a fedélzetre felvett zombi a többi utast is átváltoztatják, akiknek megmentése természetesen nem hozza közelebb a szint



Sikerült egy ellenséges objektumot időben megsemmisítenünk.



Ösmadarak rohama.

**A VÉGSŐ ITÉLET**

A játék egyetlen kiemelkedő pozitívuma az átváltozó jármű használata, a láncfalpakal való rálizás. Egyébként azonban semmi extrát nem jelent. A több kameranézet csak akkor lenne említésre méltó, ha nem lenne elérhető. A szörnyek és a lakosok animációja átlagosnak mondható, a hangok se valami kiemelkedőek. A bevezető animációk szintén nem lenyűgözőek. Összességében nem egy nagy durranás, azt kell mondanom. Kár.

befejezését, mert pont csak az egészséges túlélőkért jár. A zombikat ellenemre bevetésével gyógyíthatjuk meg, amit a pókok megölésével nyerhetünk.

## EXTRA FELSZERELÉSEK

A harcban természetesen folyamatosan fejleszthetjük hajónk felszerelését. Az egyik legfontosabb felvehető "extra" az üzemanyag lesz, amely csak a repülőgépjármű használatánál fog, ott azonban hihetetlen sebességgel. Mivel a teleporton csak átrepülni lehet, fontos lesz a kellő mennyiségű nafta. Találhatunk még fegyvereket, pajzsokat, térképet, valamint használható tárgyakat (ezeket az ENTER-rel



Küldetésünk során űrbázisokra is eljutunk.

scorched planet Kiadja: virgin  
PC: 486/66, 8MB RAM, VGA, 2XCD, SB  
**66%**

# Wipeout 2097

viszont a hajók száma, a négy csapat mind egy-ke ezúttal csak egy-fajta hajót indít.

## A játékok ami származata ad!



Time az újdonság az energiafeltöltő.

# 94%

Wipeout 2097  
Psychosis  
Kiadja:

ha annyit mondok, hogy a játékok alatt többek között a Firestarter egy instrumentális változattal hallható a Prodigy-tól. A CD felér egy kisebb techno válogatással. Mondanom sem kell, a hangeffekték is a helyükön vannak. A játéktehát audiovizuálisan a jelenleg létező legjobbát nyújtja, s a játszhatósággal sincs kompromisszum. Bar sajnos osztott képernyős kéjátékos üzemmódot ezúttal sem építettek be, két gépet összekötve feltehetően elmenyben lehet részünk, a játékok gyakorta illag megmunkáltatán.

A versenyosztályok most pályáknak lettek felosztva, összesen három van bejöttük, mind-egyikhez két pálya tartozik. A legnehezebb ezúttal is a Raper osztály, am ha mind a hat közünk, csak a hajók száma vet némi szikrát. A játékmeneget is finomították, hiszen míg az előbbben a feyverek csak lelassultak okoz-



Az esős tájon egy metro suhan el melletttem.

vesztéssel kell számolnunk. Ennek a pótlására két lehetőség van: hasonlóan a feyverekhez, a pályákon a megfellelő világító panelekkel felvehetünk energiát, vagy kivonulhatunk a "boxba", ami itt valójában egy energiamezőt jelent. Ha ezt nem tesszük meg, amint nullára csökken az energia, a gépek felrobban. A feyverek nagyjából maradtak a régiak, csupán egyet emelnék ki: a Quake-disruptort, ami kisebb földrengést okozva az egész pályát behullámozgatja. Az effektus megdöbbentő... A feyvereken kívül még egy új dolgot vehetünk fel: automata pilótát, ami pár másodperc erejéig irányozza helyettünk a gépet, természetesen csont nélkül.

szólt valóságban viselkedik. Ha nekünk egy azonos sebességgel haladó ellenfélnek, csupán éppen hogy megkoccintjuk, ha pedig kisebb szögben az oldalpályánknak ütünk, csak a hajók száma vet némi szikrát. A játékmeneget is finomították, hiszen míg az előbbben a feyverek csak lelassultak okoz-



Szerencsés az ellenfélnek, hogy nincs nálam feyver.

A Wipeout 2097-vel kapcsolatban az egyik legfontosabb kérdés az, hogy mennyire hasonlít a régi Wipeout 2097-hez. A válasz az, hogy igen, de nem teljesen. A játék a régi Wipeout 2097-vel szemben új elemekkel bővült, például a "boxba" lépéssel, ami lehetővé teszi az energiamezők felvételét. A játék a régi Wipeout 2097-vel szemben új elemekkel bővült, például a "boxba" lépéssel, ami lehetővé teszi az energiamezők felvételét.



Remelem most én is szdrnyakat kapok

Ki ne szeretne egy földfelszínt, ahol a játékok a régi Wipeout 2097-vel szemben új elemekkel bővült, például a "boxba" lépéssel, ami lehetővé teszi az energiamezők felvételét. A játék a régi Wipeout 2097-vel szemben új elemekkel bővült, például a "boxba" lépéssel, ami lehetővé teszi az energiamezők felvételét.



A rakétám célba ért.



Az orosz építéset mindig is utolérhetően volt.

Ha valaki most azt kérné tőlem, mutassam meg, mi az a maximum, amit manapság ki lehet hozni egy 32 bites konzolból, gondolkodás nélkül a Wipeout 2097 lemezt keresném elő. Már a játékok első részének a bejelentése óta, kezdő introja sem volt semmi, de most olyan dologra számítsunk, hogy nem árt, ha bekezdünk magunk mellé egy tiszta alsó neműt. A nagyfelbontásban és megszámlálhatatlan szintben pompázó intro technika-illag gyakarati-ig elérte a két-kélt: realizálti-kusan mozga-





# VONZÁS novella



- Nagyon vigyázzanak vele! - Intette őket szinte aytalan. - Pengének ugyan nincsen lőfegyvere, de biztosíthatom önöket, hogy nem is igen van rá szüksége!

Vic Meier azonnal hitt neki, aztán amikor a hegyényi telepés félrehúzta olajfoltos mellényét és láthatóvá vált természetes öszgumijai alatt három sor dobókés, hát kész lett volna ott helyben bepisálni.

Al Hammon vigyorogva lerakta Fókuszát az egyik konzolra és nagy léptekkel elment.

- Aztán nehogy megharagítsák! - szölt vissza a megoldandó ajtó csonkjából.

Gurgulázó kacaját még sokáig visszhangozta a kihalt folyosó. Amikor csend lett, Penge rájuk függesztette matlacszemelt és belevetette magát a parancsnoki fotelbe. A gázlilt fájdalmasan felszisszent a nehéz súly nyomása alatt.

Meier parancsnok iszonyodva gondolt az előttük álló órákra és elgyengülve lerogyott az egyik konzolhoz. Az Öreg és a fiatal mérnök halálra váltan áldogáltak mellette.

Penge hadnagy egy darabig nézte őket, aztán elővette egy fényesre polírozott nyeletlen tört és piszkálni kezdte a körmeit. Underoada felmordult.

- Utálom az alvadt vért...

## A Földi Bolgóközi Hivatal adatai:

Hold, Luna, Moon

Allamforma: Föderáció, a Föld teljes jogú tagja

Territória: 38 millió km<sup>2</sup>

Lélekszám: 287 millió

Hivatalos nyelv: galaktikus angol

Fővárosa: Moonproject

Közigazgatás: földi, kerületi egységek, négy nagyobb egységgel:

- New Adeiras

- Green Mountains

- Large Forests

- Ocean Blue

Jogrendszer: új-angolszász

Időperiódus: hold ciklikus

Részlet a vizsgáló-tárgyalás egy későbbi szakaszából:

Ülnök: - A következő hangfelvételt a Földi Hírszerző Ügynökség (továbbiakban FHÜ) bocsátotta a KB rendelkezésére. Kérem, a tiszt...

Szenátor 1: - A titkosszolgálati lehallgatások nem törvényesek!

Látogató: - Hazabeszél! Igénis, joguk volt...

Bíró: - Csend! Vegyék jegyzőkönyvébe a közbeszólást! A bírság összege 200 egység, galaktikus árfolyamon.

Szenátor 2: - A Hírszerzés mi joga hallgja...

Bíró: - Az egy másik ügy, nem ide tartozik! Ezt a kérdést lezártnak tekintem. Ülnök úr, kérem folytassa!

Részlet az audio-díszk felvételéről. (FHÜ - központi adatbázis):

Helyszín: Moonproject, Föderációs székház, elnöki tárgyaló

Jelen vannak: Elnök, Don H., Joy A. és Stuart G. taktikai tanácsosok

Don H.: - Huszonnégy órát kaptunk a robbantásig, uralom.

Elnök: - Mi történe, ha a kiegyenlítő-erőmi megsemmisülne?

Joy A.: - Katasztrófa, uralom. A Hold és a Föld egymásba zuhanának.

Elnök: - És a kísérítő erőművek?

Stuart G.: - Sajnos, mindkettőt megsemmisítették.

Elnök: - Mekkora veszteséget jelentene az ütközés?

Don H.: - Azt hiszem, nem értett meg, uralom.

Stuart G.: - A megszüntő kiegyenlítő erő helybe mindkét bolgói tömegvonzása belépne. Így, mivel azonos erővel vonzzák egymást, azonnal kilépnének eredeti pályájukról és egymás felé indulva megsemmisítő erővel ütközének. Egyzerűen összezuhanának.

Elnök: - Érttem. Javastatok?

Stuart G.: - Építhetünk új erőművet, csak hogy nincsen rá elég időnk.

Elnök: - Megváltoztathatjuk a Hold erőterét?

Stuart G.: - Igen, de csak végszükség esetén. Az eredeti mező visszaállítását magával vonná a légkör illandóságát és azonnal együtt az egész Hold pusztulását.

Don H.: - A kitelepítéshez már szintén késő.

Elnök: - Van esélyünk sikeres akcióra az erőmű ellen?

Stuart G.: - Semmiképpen nem vállalhatunk ekkora kockázatot, uralom. Esetleg időhúzással megépíthetünk még egy kísérítő erőművet, de nem hiszem, hogy...

Elnök: - ...időt adnának. Akkor, tehát?

Don H.: - Meg kell kezdeni a tárgyalásokat.

Stuart G.: - Megerősíthetjük a katonai jelenlétet minden szektorban és minden stratégiai fontosságú objektumnál.

Elnök: - Biztosan ez az egyetlen megoldás?

Stuart G.: - Nem kockázthatjuk a Föld jövőjét.

Elnök: - De hát az ütközés nem lenne hatással a telepekre?

Don G.: - Ezel ők is számoltak. És ne felejtse, hogy a telepek mozgathatók, ha nem is nagy sebességgel. Talán már régóta készülnek erre az akcióra és a lakosság jórészt már át is szállították egy másik szektorba. Erre kár építenünk.

Elnök: - Rendben hát. Vegyék fel a kapcsolatot a Telepes Szövetséggel. De amíg nem rendelkeznek a dolgok, addig nem szavazhatok ki semmi a sajtónak, erről gondoskodjanak.

Joy A.: - Még valamit, uralom?

Elnök: - Vezényeljenek egy flottát a Telepek mellé. A parancsomra támadni fognak.

Don G.: - De, uralom...

2.

Vic Meier hitetlenkedve bámult ki a panorámacablakon. Előttük a sötét űrben éppen az imént hullott atomjaira a két kísérítő erőmű, ötven emberrel a fedőzetükön. A túzolyó hangtalanul elenyészett a fekete háttérben, mintha egy másodperccel ebből ott sem lett volna.

- Galaris... - suttogott megilletődve a fiatal mérnök.

A földiek szótlanul bámulták a fagyos felgűrt, miközben Penge hadnagy mögöttük, csámcsogva majszolgátott egy sajtos szendvicset.

- Nem leccik a műsor? Mer' kaphassatok különbet is!

Vic nem vette a fáradságot, hogy válaszoljon ennek a vadállatnak, de ez volt az a pillanat, amikor elszánta magát az ellenállásra.

- Hughes! - fordult higgadtan a mérnökhöz. - Kérem vegye át a kontroll-pultot és ellenőrizze a reaktorok működését.

- Igénis.

Hughes, kisse életszerű sárga kezeléshasában, de viszonylag magabiztosan foglalta el a helyét, nem sokkal távolabb Pengétől. A morózus telepés azonnal lerakta zsebfő csőpőg elemzőszáját és súlyához mérten, meglepően fürgén felpattant. A szék újból felsokoltott.

- Ha valamit elpajzadtok, beverem aztat a kényes potafokkát! - röffent rájuk dühösen. - Mit munkálódó te ottan?

Hughes segélykérően nézett a többiekre.

- Csak ellenőrizi a legfontosabb rendszereket - sietett válaszolni Meier parancsnok. - Most, hogy a kísérítő nincsenek, minden reaktor maximálisan működik. A legkisebb hiba is halálos lehet.

- A díszelőjü telepés morogva visszavonult.

- Majd rajtakot tartom én a szememet!

Részletek a Telepek Szövetségének hivatalos állásfoglalásából a Hammon-ügyben:

...mi, a Telepek Szövetségének hivatalosan választott képviselői elítéljük Al Hammon ezredes gerilla-akcióját és büntetőjogi felelősségünk teljes tudatában kijelentjük, hogy kormányunknak és népünknek sem közvetlen, sem közvetett módon köze az akcióhoz nincsen. [...] Az ilyen, extrém módszerektől élesen elhatároljuk magunkat és ezúton szólítjuk fel Al Hammon ezredest a megadásra! (...) mindazonáltal, kormányunk kész tárgyalást kezdeményezni a Földi Föderáció Tanácsával a függetlenségi törekvések és jogok felülvizsgálatáról, amely...

A II. Földi Flotta hirtelen kilépett a hypertérből; monumentális, fenyegető armada, sötéten megbújva a csillagok halvány árnyékában. Lépcsőben közelített a telepek felé. A hajtóműveket már korábban kikapcsolták - hatalmas, lenyűltetbe hozott testek úsztak némán gyanútan célpontjuk felé, hogy lassan megállapodjanak a kijelölt támadópozíciók pontjainál.

- Hypertér-kommunikációt felüggeszteni - utasította egységét Wesley Paulson flotta admirális. - Világított teljesen kikapcsolni.

Talányos sötétségbe borult a parancsnoki híd. A kezelésművelty vörös szellemek tünt a konzolok mögött - csak a pöffény derengett halványan egy-egy sarokban.

- Támadóalakzat? - kérdezte halalkan a zászlóshajó első tisztje.

- Még nem - hűtötte le az admirális. - Csak az elnökötől jöhet közvetlen parancs. Addig ejtőzönek egyet, az emberei.

- Igen, uralom!

Zöld egyenruhás kommunikációs tiszt jött fel a hidra. Merевen tisztogott és kötelességtudóan állt az admirális előtt.

- Mi történt, hadnagy?

- Jelentették, hogy a kommandó-egység elérte az erőművet, uralom.

3.

- Harcállásokat elfoglalni! - recsegte a hangosbeszélőből Al Hammon.

Penge azonnal felugrott és éberén nézett körbe. Hughes még mindig a konzolnál szöszmötölt, Meier parancsnok Simssel sustorgott az egyik sarokban.

- Moccanni ne merészeljétek! - figyelmeztette őket. - Különbien megmártom benneteket a legjobb késemet!

Penge óriási lépésekkel az ajtónál termett és zavartan kikukucskált. A folyosón fegyveres milicisták rohagáltak kiabálva, káromkodva.

- Mijazisten folyik ott?! - kiabált rá Penge hadnagy egy katonára.
- Megtámadtak! - hallatszott a válasz.
- Vic Meier és Sims gyorsan Hughes konzoljánál termettek.
- Hol vannak most a támadók? - kérdezte az Öreg.
- A hangárban, talán négyen, ötlen lehetnek itt az emeleten.
- Penge veszelty szimatolva fordult vissza a roncs ajtónyílásból.
- Mit farartak, tik ottan?!

Meier és az Öreg azonnal elhárították Hughesét.  
- Bűdös van - jegyezte meg Vic epésen. - Ki kéne takarítani!  
Penge nem érthette ugyan a célszót, de azért fújtatva előre lendült és rátámadt Meier parancsnokra.  
Hughes azonban tudta mit jelent a kitakarítás egy házban. Vigyorogva pötyögött a billentyűzeten.

- Vákuum kepsültség a hangárban! - jelentette a gép. - Szivattyúzást megkezdtem.

Penge felhorkant és szinte megdermedt Vic előtt. Sims gyorsabban kapcsolt és rávetette magát az emberhegyre. A milicista felülvitt, nem volt ideje kést ragadni, de amúgy is könnyű szerrel vágta fémház az Öregot. Vic oldalba rúgta és Penge hadnagy a földre került. Sims hírántott egy kést a dísznőfeje terrorista övéből, de Penge szinte azonnal lecsapott. Vic következő rúgása az állát érte. Vérről kevert nyál fröcsöcsent a szájra padlóra. A hadnagy még mindig nagy erővel támadott, Vic a hátrára pattant. Penge kicsavarta Sims kezéből a szakmányvitt kést és Vic felé szúrta, aki hanyatt esett. Meier parancsnok megahabozva figyelte az éles fegyver gyilkos útját, amikor hirtelen nagyot recsszene csapódott a földhöz Penge hadnagy hűsös feje. Mináketten felpillantottak. Hughes szíveteltől tábökök állt a hatalmas teleges kábult teste fölött.

- Úgy nézsz, éppen jólben érkezsz.
- Szép munka! - ugrott föl Vic Meier és a folyosói megfigyelő monitorra pillantva megdermedt.
- Jón Hammon! - sürgette őket.
- Sims a konzolon hagyott fegyverekért rohant.
- Vigyázzát! - emlékeztette őket Hughes. - A Fókuszka még ideben van.

- Rongáld meg! - kiáltotta Vic és félmpapálta lézertel halálos fokozatra. - Ezt a szemetet én magam fogom kinyírni!  
Hughes gyorsan szomjúgre vette Fókuszka fedlapját, majd egy ügyes mozdulattal lepatintotta. Alaposan megvizsgálta, aztán előhalászott a zsebéből egy mikro-hegesztőt és bütykölni kezdte a műtűrt.

Vic és Öreg Sims többsége az ajtóra koncentráltak, így nem láthatták, amikor Penge teste megmozdult. Csek későn vettek észre.

- Te mocskos földi! - hörögte véres pofával a teleges.
- Hughes felkapta a fejét és rögtön látta, hogy Penge közelebb van ő hozzá, mint két társa Pengehez. A kilyűk félelmében az első keze ügyében lévő fegyvert megmarkolta. Egy csavarhúzó volt az, amit most fegyverként maga elé szegezett.
- Penge szásista hangon felrohogott.
- Az, az én részortom, kishaver!

Egyetlen mozdulattal hajította el átkozott dobókését, szinte célzoznia sem kellett, annyira közel volt Hugheshoz.

Suhh!  
A fiatal mérnöknek még kiáltani sem maradt ideje. A tör pucér markolata alig látszott ki felszabdalt gépjégből. Sugárban tört elő a vér - beterlették szinte minden konzolt, de még akkor is ömlött lüktetve, amikor szerencsétlen Hughes már a földre zuhant. A dagadt terrorista újból felnyerített és tántorogva fordult Vic felé.

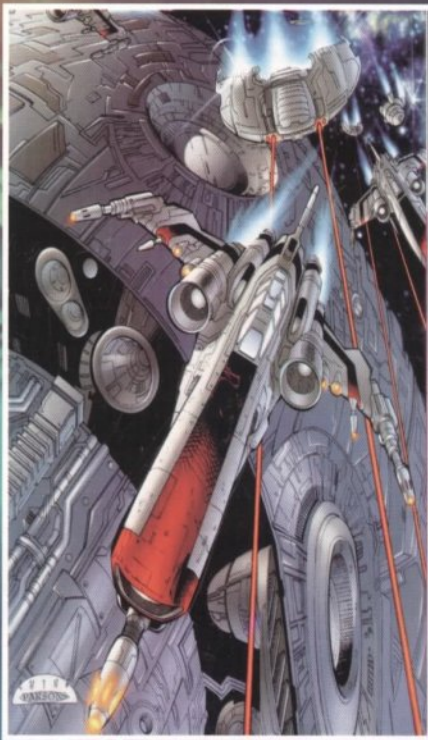
Ami Hughes szerencsétlensége volt, az lett Meier parancsnok szerencséje. Penge ugyanis nemcsak a mérnökhöz volt közel, de Fókuszkaéhoz is, sőt, pontosan lövonalban állt! Vic remekül ismerte fel a helyzetet és azonnal látta. A hatalmas teleges szó nélkül elvádogott, mintha parancsra tette volna. A melegen-vágó lézer beheszszette ugyan a behatolási helyet, de halálos sérülést okozott.

- Sims eldögödetten bölöngött. Vic pedig éppen becéllozta volna Fókuskát, amikor egy érdes hang recssent rá.
- En nem tennék ezt, Meier parancsnok!
- Vic lassan, feltartott kézzel megfordult. Sims követte a példáját.

Al Hammon gonderhelten járkált fel-alá a hangárban. Két kisebb teherhajó közeledett hozzájuk és gyanította, hogy nem labádnak jönek. Minden figyelmeztetés nélkül rájuk lövetett. A bázis ügyi, bármilyen gyengék is voltak, alaposan megroggátták mindkét hajót. Az egyik konténerszerű test tehetetlenül sodródott a Föld felé. A másik valahogy beakarodott a bázis alá.

Hammon gyorsan felment a vezérő szintre és a kommunikációs szobából újabb üzenetet küldött a Földnek. A következő próbaközésmű robbantani fog. Hitték neki és azt mondták, hogy a transzportok csak ellátmányt szállítottak, nyugodjon meg, senki nem akarta megtámadni az erőművet, egyszerűen csak nem értesítették a szállítókát a történetről. Hammon megroggott valamelyest, de ez nem tartalott soká. Az volt a szerencséje, hogy végig készenléletben tartotta az embereit, így amikor mégis bekövetkezett a támadás, mindenki felkészülten védekezhetett.

A sérült, ellátmányt szállító hajó hirtelen bedokkolt a bázisra és fekete ruhás kommandósok özönlöttek el a hangár. Főlelmetes lézer-tűzharc kerekedett, mindenki lött mindenkire. Hammon is kivette részét a népirásból, aztán hirtelen rájött, hogy baj van. A lövöldözés állóháborúvá fajult, mindkét fél beásta magát az állásai mögé (ezek többnyire hordók vagy az épület kiszögellései voltak, esetleg egy-egy konténer) és onnan aztán se bú, se bá! Tovább folyt az esztelen lövöldözés, már egész fullasztó lett a levegő. Egyetlen dologra nem figyeltek a küzdő felek rendszeren. Ügyös, a számítógép, azon a szokásos, monoton hangján egyszer csak bejelentette, hogy ő bizony megkezdte a hangár vákuumos szelését.



Elazalt tovább folyt a vérontás, és az sem tűnt fel senkinek, hogy az elsőví turbinák beindultak. A katonák egyre nehezebben lélegeztek ugyan, de talán azt hitték, hogy a csata izgalma van rájuk illeszmi hatással.

Egyelőül Hammon jött rá a dologra, és amikor már több embere is fuldoklott, még valahogy összeszedett három milicistát és megkezdte a visszavonulást. Aztán egy közelükben becsapódó gránát leszedte mindhárom emberét és Hammon is megdőrt. Káromkodva felkapott egy lézerpisztolyt és áttámaszkodott az éppen záródó zsilipajtón, ami a vezérő szintre vezet. Kicsit megpihent a folyosón, aztán ellendült, hogy megkeresse állandó és megbízható jobb kezét, Penge hadnagyt. Amikor odaért az irányítóhoz, már tudta, hogy baj van. A két földi att állt neki háttal, fegyverrel a kezükben. Az a szemét Meier pedig éppen Fókuszka likvidálásán törte a tollát. Bicegve jobbfel lépést hát és erőiesen rá ripakodott a parancsnokra.

- En nem tennék ezt, Meier parancsnok!
- A két földi megfordult.

Al Hammon ezredes állt előttük, kissé bicegett ugyan, de sajnos még épségben volt. Fekete kesztyűbe bújtatott jobb kezében röntgenpisztolyt tartott, a bal kezében egy lézervetelt.

- Csak nem fázik, hogy kesztyűt hord, Hammon? - bökött felé Sims megvetően.
- Az ezredes hanyagul vált vonat. Óvatosan körbepillantott, próbálta felmérni a teret.
- A kezem meg egy föderációs börtönbén sérült meg.
- Akkor miért vagyik ennyire vissza oda? - kérdezte Vic gonoszul.
- Nem áll szándékomban visszamenni.

Hammon előaldalozott mellettük Penge holtteste felé. Csak egy pillantást vetett rá, rögtön felismerte a lézer vágta sebet. Lopva megnézte Fókuskát is.

- Nocsak! - mondta elismerően. - Áthangolta vagy csak megroggáta?
- Ez itt a kérdés! - susogta talányosan Vic Meier. - Áthangolta vagy csak megroggáta.
- Hammon idegesen fölnevetett. A röntgenpisztolyt elhajította. Sétálni kezdett a konzolok felé.
- Mindegy! - fejtette. - Mindkét esetben csak a lézert tudom használni, hiszen ha áthangolták, úgy is lelehették Pengét, mintha csak megroggátták volna.

Vic még négy lépést adott nek, mielőtt...  
- Hm, hm - gusztlta őket Hammon. - Most már csak az kell eldönteni, hogy melyiküket löjem le először.  
Egy lépés. Hammon úgy ugráltatta előtűk a pisztolyt, mintha valami vásári mutatványos lett volna.

- Ecc, pecc, ki-me-hetsz...
- Második lépés.
- ...hol-nap-után be-jö-hetsz, cér-nára, ci-negére...
- Harmadik lépés.
- ...ugorj ci-ca az egerre!
- A lézer megállt szegény Öreg Sims orra előtt, Hammon szélesen elvigyorodott, majd lépett egy utolsó és megállt Vic Meier parancsnokkal szemben, pontosan...

- Fuss! - rikkantotta Vic és Hammon felé vetődött, aki egy kéjes mosoly kíséretében rányomta ujját az elsőű gombra.

...Vic és Fókuszka között.  
Halványzöld energiayalabó vágódott elő a pisztoly nikkelezett csüvéből, egyenesen neki Vic melléka-sának, legalábbis ez történt volna egy átlagos napon.

De hát, ez a nap már csak ilyen volt!  
Uganas a vékonyka lézersugár megtorpant a célpont előtt és szinte delejezetten tett egy százyolcvanas fordulatot, egyenesen beletrafálva Al Hammon milícia-parancsnok szívébe. Az ezredes azonnal meghalt. Fókuszka elnyelte a maradék energiát és jóllakott durvult. Vic Meier szeretettel kézbe fogta a kis ketyerét és megsmögögte a fedlap nélküli, pucér áramkáreit.

- Te vagy a foga.
- Támadási parancsnok van, uram! - emlékeztette Paulson admirális izgága első tisztje. - Az elnök személyes parancsa.
- Wesley Paulson dühösen meredt rá a parancsnoki hid monitorjára.
- Még folynak a tárgyalások - ellenkezett elszántan. - Ezt nem teheti meg az elnök sem!
- De az eromú megmenekült - gyökökte a tiszt. - Már a mi csapataink ellenorizk!
- Nem! - mondta meg egyszer és utóljára Wesley Paulson flotta admirális. - Minthogy háborús helyzet áll fölön, teljes jogom van dönteni a támadások menetét illetően, még akkor is, ha ez ellenmond az elnök személyes utasításának!
- A tiszt vigyázba vágta magát.
- Igenis!
- Visszavonulás a Föld felé - utasította minden hajóját Wes Paulson, a T. Földi Flotta parancsnoka. A főlelmetes hadigépet leállt.

UTÓSZÓ

Részlet a K.B. 2453.5.04/12. számú vizsgáló eljárás jegyzőkönyvének utolsó szakaszából:

...a K.B., a Wes P. ideiglenesen kinevezett flotta admirális ellen indult vizsgáló eljárás megállapította, hogy vádemelés a Wes. P. ügyben nem lenne helyvaló, ezért annak javaslatát elveti. A vizsgáló eljárás jegyzőkönyvi szakaszának főlete nem kérőjelehető meg! Ellenben javasoljuk, hogy induljon vizsgálat a Föderációs Tanács elnökének személye ellen, aki alaposan gyanúsítható...

# 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...

CSAK  
NALUNK!

漫  
MANGA  
VIDEO  
画

**TRANS-AM**  
elektronika  
Számítástechnika és Multimédia

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  
Discovery Kit

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max  
Gravis Ultra Sound

### 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)

### CD DRIVE-OK:

- 6x-, 8x-, 10x-, 12x-es sebességű  
- Külső és belső  
- At buszos, SCSI és saját vezérlős  
- Tipusok: \* SONY  
\* PANASONIC  
\* TOSHIBA  
\* NEC  
\* PIONEER  
\* MITSUMI  
\* SANYO



## CD ÍRÁS

800,- + ÁFA

anyagár nélkül!  
Megbízható anyagra,  
rövid határidővel, garanciával!

120W-os aktív hangfal (1 pár) 5.840,-  
14400-as faxmodem 7.840,-  
28800-as Modem Blaster 15.200,-  
36600-as faxmodem 18.240,-  
VIDEO STREAMER (3GB/180perc) 12.640,-  
Gravis Ultrasound 9.920,-  
Sound Blaster 16 OEM 10.600,-  
Wave Table Sound Blaster-hez 7.200,-  
8x-os IDE CD drive 15.800,-  
AMD P100 CPU 13.200,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!

Tel.: 180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 óráos teszteléssel, 1+2 év garanciával, rakétárról  
Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkát!

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!**

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Megunt STAR WARS figuráidat, kiegészítőidet  
vadászodat MegaDrive-ra vagy SNES-re,  
illetve játékokra cserélnék.  
Érdeklődni 9-14 óráig a 1295-303-as  
telefonszámon lehet.

## Idén is lesz COMPUTER KARÁCSONY ÚJ HELYEN!

Az Építők Liget Kongresszusi  
Központjában  
(VI. ker., Dózsa György út 84/b)

A rendezvény  
december 13-án, pénteken  
19 órakor kezdődik!

A kiállítás és vásár  
december 14-15-én

9-19 óráig tart nyitva.

20 gépen folyamatos

Internet hozzáférés éjjel-nappal  
(a kiállítás idején túl is)!

Felvilágosítás és asztalfoglalás a  
307-6191-es, 307-7285-ös  
telefonszámon.

Fővédnök: MATÁV, Védnök: 576 KByte

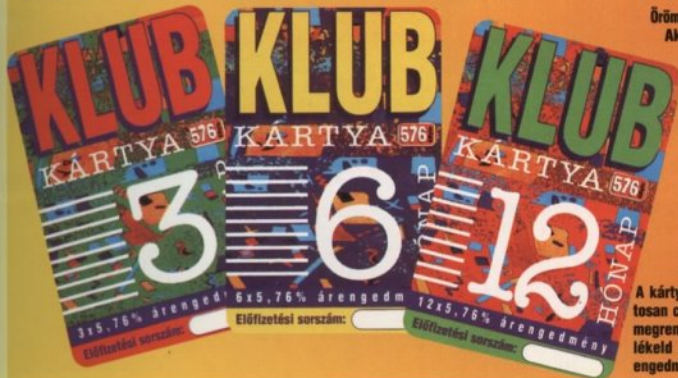
**Mi is ott leszünk.**

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

BIZTOS KEZŰ GRAFIKUST  
GYAKORLOTT ANIMÁTORÉT ÉS  
PROFI PROGRAMOZÓT.

A REFERENCIAMUNKÁKAT  
AZ ÚJSÁG CÍMÉRE VÁRJUK!

## MI NYÍLT LAPOKKAL JÁTSZUNK!



Örömmel üdvözlünk előfizetőink népes táborában, mint új illetve mint régi hűséges olvasóink!  
Akcióinkkal nem csak az újság árából takarítasz meg komoly összeget, hanem

**KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL**

kényelmesebb és sokkal előnyösebb teszed 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 újságjával együtt küldjük. Címezd 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 Szolgálatától rendelsz, mel-  
lékeld a kártyát, amelyet a csomagoddal együtt visszajuttatunk hozzád. A már amúgy is  
engedélyes termékekre további engedményt a kártyával nem kaphatsz.

# IMPERIUM TERRANUM

## NEM A LÁTVÁNY, HAN

Az egyre ritkábban megjelenő Amiga-programok között felüldülést jelent az Imperium Terranum megjelenése. Egy kissé a Civilization elemeit véltem benne felfedezni, sőt némi túlzással a folytatásának is tekinthető. Míg ott a Földön különböző kultúrák küzdenek egymással, és a tudomány fejlődése a XXI. században eljut az őrutazásig, addig itt a XXI.-XXII. századtól különböző bolygórendszer civilizációt (melyek közül mi a terranereket képviseljük), harcolnak egymás ellen a technikai szintüket mind magasabbra emelve, hogy elsőként érjék el a tértől és időtől független létformát.

Egészen alul három felirat látható. A legelsőre (Suchen) kattintva tájékoztatást kapunk saját (Eigene) és az általunk ismert idegen (Fremde) bolygókról. A másodikkal (Sternenkarte) a bolygórendszerre kapcsolunk vissza, míg a legelső pirosbetűs Rundende zárja a kört.

Visszakapcsolva a bolygórendszer térképére a Suchen helyett Regiering feliratot találunk. Erre kattintva öt opció közül választhatunk. A Militar a katonai felkészítést szabályozza, a Finanzen a költségvetést. Ez az opció jelentős a játék során, ugyanis itt szabályozhatjuk, hogy a bevételek hány százalékát fordítjuk felhal-

Az általunk már felfalált vagy birtokolt táldalmányokat világosan, a többieket halványan jeleníti meg. A táldalmányok (a Civilizationhoz hasonlóan) egymásra épülnek, s az egyes harcieszközök is ezek függvényei.

majd a bolygó nevét, osztályát, zárójelben a belakhatóságát, valamint nagyságát földugárban kifejezve. A bolygóosztályok között az M kategória legkedvezőbb a fejlődéshez.

A táblázat első három sora a bioszféra, az infrastruktúra és az iparosítás (Industrialisierung) mértéke. Ezeket célszerű 90-100% között tartani. Alatta látható a népesség (Population) milliókban, a kreativitás és a produktivitás, melyek a leggyártott táldalmányok alapján 0-5 közötti érté-

System: Sonne  
Planet: Erde  
Klasse: M (ca. 95% Besiedlung)  
Größe: 1.00-facher Erdradius

Technologie: Keramik-Technologie

Infrastruktur reparieren 0000004  
Industrieanlagen reparieren 0000005  
Forschung 0000010  
Produktivität 0000030

Biosphäre 0.90 %  
Infrastruktur 0.95 %  
Industrialisierung 0.95 %  
Population 1000000000 Millionen  
Kreativität  
Produktivität  
BIOSPHERE II  
Ändern Kaufen

A kreativitásunkon és produktivitásunkon még van mit csinálni.

Venus  
0.70 facher Erdradius  
Klasse H-Planet

Industrieller Planet  
- gute Bedingungen für I-sternenanien  
- Rohstoffe vorhanden  
- ca. 10% Besiedlung möglich  
- Wasservorkommen, Atmosphäre, Wetter  
- Arten Wasser der Oberfläche: 47%

Suchen  
Sternenkarte  
Rundende

Az adott bolygóra klikkelve kirajzolódik képe és legfőbb adatai.

### DE NÉZZÜK A JÁTÉKOT!

Bach, Beethoven és Wagner zenéjével kísért intro után a szokásos kérdést kapjuk: új vagy régi játék. Az új választása után öt opcióban dönthetünk, hogy melyik irányítást tartjuk meg magunknak, illetve engedjük át a gépnek, óhajtuk-e végignézni az útközeteket, netán részt is veszünk az irányításában, vagy ezt a gépre bizzuk. (Bizzuk!) Ezek mellett beállítható a nehézségi fokozat is.

Jobb klikkel kilépünk, vége a zenének, és előttünk van a 25 bolygórendszer, amelyben késsel (ez a mi színünk a játék során) jelölve van az indulási pontunk, a Naprendszer. Erre klikkelve előtűnik a Nap. A képernyő jobb oldalán felül az aktuális bolygórendszer látható a radaron. Alatta az évszám (Jahr), a vagyunk (Guthaben), a népességünk (Population), majd a Fertig felirat látható, amely a fordulók végét jelzi. Alatta egy digitális órat találunk, melynek a játékban nincs semmi jelentősége.

mozásra, fejlesztésre és a titkosszolgálatra. A Dossier saját és idegen adatokat ad meg, azonban az utóbbihoz működtetni kell a titkosszolgálatot. A Statistik részletes adatokat ad a saját birodalmunkról, míg az utolsó, a Forschung a 42 táldalmányt sorolja fel.

Visszatérve a Naprendszerbe keressük meg a Földet (az egyetlen kék pont), kattintsunk rá ballal. A képen most már megjelenik a Föld. Rákattintva egy táblázatot kapunk, amely a játék során igen lényeges szerepet játszik. A táblázat felett találjuk meg a bolygórendszer,

küek lehetnek, a magasabb szinten gyorsabbá teszik a gyártást. Legalul az Ändern-nel változtathatjuk a gyártmány fajtáját, a Kaufen pedig a vásárlásra szolgál. A felettük lévő két sor mutatja, hogy éppen mit gyártunk, s az hány százalékban készült már el.

Technische Zeichnung

Einblick  
Fertig  
Reparatur

Hand

Einblick  
Fertig  
Reparatur

Stadt

Einblick  
Fertig  
Reparatur

## ÉRDEKESEBB FELFEDEZÉSEK

Computer

Einblick  
Fertig  
Reparatur

Hand

Einblick  
Fertig  
Reparatur

Stadt

Einblick  
Fertig  
Reparatur

# JM RANUM

## EM A PRECIZITÁS AZ ELSŐDLEGES!

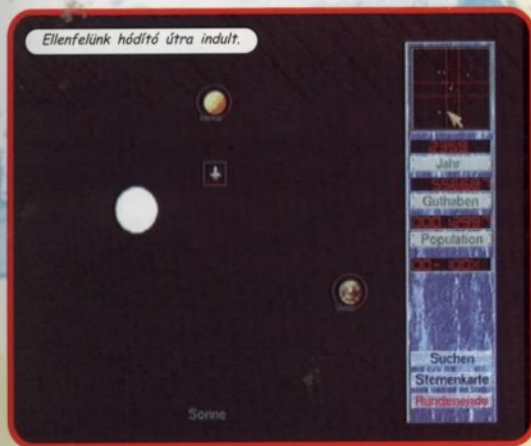
ték száma is. A gyártási választékon megjelennek az építhető űrhajók nevei is.

Az űrhajók közül a Starwing, vagy a nála nagyobb teljesítményűek csak olyan bolygón építhetők, ahol már elkészült az űrdock (Raumdock). Az ilyen bolygók a hozzájuk kapcsolt pályáról ismerhetők fel. Az űrhajók el-

előbb megsemmisíteni. A másik hatalom minden beavatkozást háborús oknak tekint, és felajánlja a békét, amit nem érdemes elfogadnunk. Amennyi üres bolygóra értünk, ott a Földnél már ismertetett módszer szerint járunk el. A meghódított bolygó már él, és lehetséges, hogy technikaiilag magasabb a szintje, mint a Földé.

kóval ellátott. Ha megtámadjuk a rendszert, akkor először ezeket foglaljuk el, de számítsunk arra, hogy ezeket erősen védik orbitális pályán lévő űrhajókkal. Ezért nekünk is mind a Földet, mind a kolonizált bolygókat el kell látnunk védelemmel. Az egyes bolygók védelméről úgy tájékozódhatunk, ha a bolygóra jobbal kattintunk. Egy ellenséges bolygó elfoglalásával az ellenség egy-egy felfedezését is megkapjuk - sajnos az ellenkezője is igaz, ezért nem szabad védtelenül hagyni bolygóinkat. A háborúskodással egyidőben folyik a fejlesztés is. A 17 űrhajótípus közül ki kell emelni a Stargate-et, amelynek segítségével képesek vagyunk két rendszer között hiperugrást végezni.

A játék során űrharcra is sor kerülhet. Itt általában az erősebb győz, egyenlő típusoknál zömében a támadó, de hátrányba kerülhet az az űrhajó, amely ugyan korábban már győzött, de a pajzsát erősen megrongálták. Az ellenség az értékes bolygót erősen védi, ezért célszerű azt egy időben több űrhajóval támadni.



### A JÁTÉK MEGKEZDÉSEKOR...

...rendbe hozzuk a bioszférát, megteremtjük (100%-ra hozzuk) az infrastruktúrát és az ipart. Ez a három nem vásárolható. A táblázat mellett láthatjuk, hogy mi gyártható vagy vásárolható, s mellettük a gyártás várható időtartama is leolvasható. Még el sem értük a 100%-ot, amikor a táblázat helyén megjelenik az első hat találmány neve, melyek közül kiválaszthatjuk a nekünk legcélszerűebbet. A választás után - ha már több bolygónk is van - újabb kijelzés következik, hogy hol (melyik bolygórendszer melyik bolygóján) mi készült el. Nem tartozik a felfedezések gyakorlati alkalmazásához, de jelentős szerepet játszik az Európai Unió (Kontinentale Union) megteremtése, majd a világállam. A játékhoz feltétlenül szükséges a katonai és a kolonizáló (Landungstruppe és Siedler-Einheit) egységek felállításása. Ez utóbbi csak a BIOSFERA II projekt megvalósulásával jön létre.

A találmányokból legyártott dolgok képei a táblázat mellett megjelennek, így a katonáké és a telespeké is, azonban belőlük több is "készíthető" (és erre szükségünk is lesz). Amint növekszik a képek száma a táblázat mellett, úgy növekszik a kreativitás mértékét jelző lámpakör-

készüléséről, a többi tárgyhoz hasonlóan, jelzést kapunk, s ekkor döntünkünk kell, hogy elindítjuk-e az űrbe, vagy körpályára állítjuk. Ha az előbbi választjuk, akkor a bolygón elkezd villogni az űrhajót jelző négyzet. Mellé kattintva a kattintás irányába mozdul el (így irányítható), de még érintkezik a bolygóval. A bolygóra kattintva megjelenik egy táblázat, melynek a középső sorára kattintva (Be/Einladen) újabb táblázat jelenik meg, melynek felső sorában az űrhajón, az alsón a bolygón lévő katonák és telespekék számáról, valamint az ott található vízről kapunk tájékoztatást. A hajó vagy embereket, vagy vizet szállíthat. A megfelelő helyre kattintva megtörténik az átszállás. Ugyanez a szisztema az űrhajóról a bolygóra történő átszállásnál is. A Szojuz és Mir űrhajóknál e műveletnél jól kell manővereznünk, mert ezek csak egyet léphetnek, és rossz helyezkedésnél a bolygó "megszólik".

### A KOLONIZÁCIÓ MENETE


A Naprendszerben a Merkúr, a Vénusz, a Mars és a Pluto kolonizálható. A kolonizáció során egy telepést kell a bolygóra tennünk. Lehetséges azonban, hogy a bolygót már egy másik hatalom megszállta. Ekkor egy katonát kell áttennünk. Ha a bolygó körül orbitális pályán egy idegen űrhajó kering, akkor azt kell

A Naprendszeren kívüli kolonizáláshoz szükséges kiküldeni egy űrhajót. A csillagterképen kiválasztott bolygóra kattintva elindul, és a típusától függően néhány év múlva odaér. Amíg az űrhajón úton van, a két rendszert egy kék vonal köti össze. Amikor megérkezik, bejelentkezik, majd a következő fordulónál a radarerőnyön meglátjuk a bolygórendszer térképét. Fehér pontok jelzik a még fel nem fedezett, színesek a már elfoglalt bolygókat. A bolygóra kattintva megtekinthetjük típusát. Célszerű a vizsgálódás előtt egy űrhajónkat egy bolygó közelébe vinni, mert különben nehezen találjuk meg. Ennél nagyobb baj, hogy a játék is áll addig, amíg nincs meg az űrhajónk. Teljesen reménytelen esetben egy jobb kattintás + Sterne, és az űrhajónkat egy másik rendszerbe küldjük. Ha nem állunk hadban az általam elárt bolygórendszerben talált civilizációval, akkor nem fognak támadni. A legjobb, ha az űrhajónk megkeresi a rendszer napját, és a közelében (nem mellette, mert akkor fellobban) "letáborozik". Azokról a rendszerekről, amelyekben szabad űrhajónk van, állandóan kapunk tájékoztatást. A fel nem fedezett rendszerek a csillagterképen fehér, a többiek a domináns kultúra színeivel vannak jelölve.


A felderítés során figyeljük meg, hogy hol van M bolygó, illetve pat-

A játékot elveszthetjük, ha elveszítjük bolygóinkat és űrhajóinkat, de akkor is, ha az ellenség eléri a végső célt. Megnyerjük, ha elpusztítottuk az ellenséget. Ez azonban mások számára a szarnokságot jelenti. Az igazi győzelem a NEW-LIFE-FORM projekt elsőként történő megvalósítása. Lehetséges patthelyzet is, ha valamilyen anomália következtében elpusztulnak a bolygórendszer.

**imperium terranum**    Kiadja: EuroByte



Vic bot



**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**

**Nagyon zseni grafikai-  
lag, s ezért még a játék-  
élmény sem kárpótol.**

66%

# MINDEN SHOOT'EM UP ŐSANYJA, '96-OS KÖNTÖSBEN

Akik már régebb óta járatosak a számítógépes játékok világában, azoknak gondolom nem is kell mondanom, hogy mit jelent a SWIV. Ez volt az egyik legsebbebb - ha nem a legszebb - felülnézetből játszódó amígás shoot'em up. Egy helikoptert vagy egy kis dzsippet (amiből a terepviszonyoktól függően időnként átszállhattunk motorcsónakra is) irányíthattunk, és milliányi harcocsai, tank, helikopter, repülő támadt ránk. Noha komputer generálta grafikát akkori-ban még nem

tékről van szó, gyönyörűen megszerkesztett hegyes-dombos vidékeken háborúzhattunk.

Még egy fontos hasonlóság azért még akad: az akció itt is folyamatosan pereg, még az extra fegyverek, rakéták, pajzsok felvétele sem lassítja a játékot, akár teljes sebességgel átrepülhetünk felettük, még úgy is magunkhoz vonzzuk őket. Nem kell

ellgaztáshoz kerülnünk, ahol a gép megmutatja a térképen, hol lesznek a különböző fontosságú célpontok, köztük a fő, azaz a "Final" célpont. A küldetések teljesítéséhez gyakorlatilag elég csu-

lakóépületek teljesen jól megkülönböztethetőek. A küldetések igen változatosak, van ahol egy erőművet kell felrobbantanunk, máshol meg egy repülőteret löbhetünk rípyára, ahol a földön lévő szintén szépen kidolgozott gépek megsemmisítése a feladat, és így tovább. A füst és robbanás-effek-



használtak, az objektumok és a tárgyak gyönyörűen voltak árnyalva, a grafika szinté még ma is játéktérmi színvonalúnak mondható. Az egész játék minden

felesleges műszerekre sem figyelünk, sőt - más 3D-s helikopteres játékoktól eltérően - még azzal sem kell törődnünk, hogy milyen magasan repülünk, a gép ezt is automatán szabályozza. Ha tehát berepülünk egy völgybe, automatikusan leereszkedünk, ha egy domb-

pán ez utóbbit megsemmisíteni, de természetesen minél kevesebb objektumot pusztítunk el, annál gyengébb lesz az összegzett teljesítményünk, nem szóva arról, hogy így nem fogjuk megtalálni az extra fegyvereket, amik az egyre nehezedő pályákhoz már nélkülözhetetlenné válnak. A nálunk lévő fegyvereket, az aktuális tüzérséket a gép egyből -



A Mars felszínén található rakéta a legfurább ellenfelek.



Buggy-nk komoly felfordulást rendez a tisztáson.



A reaktor védelmét 5 gyorsüzéző löveg látja el, Ellenünk ez is kevés.

tekintetben monumentális volt, gigantikus méretű föüllenségek vártak ránk, az iszonyú hosszú, lefelé scrollozó pályákat pedig a gép folyamatosan töltötte, tehát nem volt megállás! Kivéve persze ha meghaltunk.

A Sales Curve elég sokat várattat a folytatással, de végre megérkezett, immár természetesen PC-re. "Minden shoot'em up ősanja visszatért!" - hirdeti a reklámszóveg, de hogy valóban visszatérésről van-e szó, azt ki-ki döntse el maga. A folytatás ugyanis nagyjából annyiban hasonlít az elődre, hogy itt is egy helikoptert és dzsippet kell irányítani, és itt is jókora túlerővel kell szembeszállnunk. Ezúttal azonban egy 3D-s akciójá-

hoz közeledünk, nyomban emelkedünk, a gép tartja a magasságot. Csupán néhány magasabb hegy van, ami felett nem tudunk átrepülni.

Ezúttal azonban nem egyetlen hatalmas pályán kell végigverekednünk magunkat. A 18 egyenként jól megteremtett szint mindegyike előtt egy kis

lis tüzérséket a gép egyből - teljesített pályákkal együtt szintén elmenti a pilóta neve mellé. Csak az extra fegyverekből, rakétákból "csékély" 30-at számolhatunk össze, a későbbiekben a Page Up/Down-nal tudunk ezek között válogatni. Ha egyébként esetleg nem lennénk elégedettek valamelyik pályán elért teljesítményünkkel, bármikor bármelyiket újra megpróbálhatjuk.

A 3D-s grafika eszméletlenül szép és teljes képernyőn is csodálatosan gyors, igaz a mini-



Nem lesz egy egyszerű menet...

tusokra sem lehet panasz, robbanásnál enyhén bevillan a környező terep is. Küldetéseink teljesítésében különböző automata rakétavető, gépjármű, helikopterek, tankok, harcocsik próbálnak minket megakadályozni, ezek mindegyike szépen kimunkált, és eléggé realiztikusan mozogtató.

Ja és mielőtt elfelejténém, ezúttal is száguldozhatunk majd néhol négykeréken is, sőt, még más járműveken is. A pergő akciónak köszönhetően garantáltan egy percet sem fogunk unatkozni, de ha esetleg valakinek mégis alacsony maradna az adrenalin szintje, az csavarja fel a közvetlenül a CD-ről szóló pergő muzsikák hangerejét!

**swiv 3d** Kiadja: SCI  
 PC: 486/100, 8MB RAM, 2XCD, VGA  
**84%**

## FAKÓ FOLYTATÁS

Bár a Toshinden 2 már a nyár közepe felé megérkezett, sajnos az ismertetésére csak most tudunk sort keríteni. Egy haszna azonban van ennek a késedelennek, nevezetesen hogy itt van összehasonlítási alapnak a másik híres folytatás, a nagy vetélytárs, a Tekken 2.

A Toshinden első része tulajdonképpen a Ridge Racerrel karöltve az első játék volt, ami megmutatta, hogy mire is képes a Playstation, hogyan kell kinéznie egy 32 bites verekedős játéknak. A 3D-s terepeken addig soha nem látott szépségű vektoros szereplők küzdöttek egymással, egyszóval maga volt a csoda. A tündöklése azonban csak a Tekken megjelenéséig tartott, hiszen ez utóbbi hasonlóan csodálatos grafikát tudott felmutatni, ám mindemellett a szereplők mozgását is a tökélyre fejlesztették. Nos, immár a má-

egy verekedős játéknál nem ez a legfőbb követelmény. Nagy hibának tartom viszont, hogy az animáción semmit nem javítottak, ugyanúgy mint az előben elég darabosok, hirtelenek a mozdulatok, amik így egyáltalán nem járulnak hozzá a realiztikus összképhez.



Gaya csak úgy visszakézbeől osztja a csapásokat.

# BATTLE ARENA TOSHINDEN 2



Chaos varázslata nem biztos hogy jót tesz Sofia szépségének.



A kaszásnak senki sem tud ellentálni.

sodik részeknél tartunk, s amíg a Tekken 2 nagy előrelépés volt az előjéhez képest, addig a Toshinden 2 mondhatni ugyanazon a szinten stagnál.

A készítő a szereplők kialakításánál maradtak a Gouraud shaded poligonoknál, ám a kidolgozásukon, és a vonásikon sokat fejlesztettek, sokkal szebben néznek ki. Szögletességet vagy éleket például - a technikának köszönhetően - sehol sem tapasztalhatunk az "élő" testeken. Mégis azonban - ugyanúgy mint az első részben - a figurák inkább rajzszerűnek tűnnek, mintsem valóságosnak. Bizonyos light sourcing technikákat is alkalmaztak, ami a leginkább Sofia pályáján érzékelhető, ahol diszkós fények futják körbe folyamatosan a szereplőket. A helyszínek egyébként ismét csodálatosak: az egyik legszebb pályán, Gaia pályáján például a háttérben egy tenger háborog. Ez persze jó dolog, de

A játék karaktereinek a számban nem tapasztalhatunk túlzottan nagy áttörést. Mindössze három új választható karakter van: Chaos, egy szikár harcos, aki egy nagy kaszával van felszerelve, egy új női szereplő, Tracy, aki a gumibotjaiból még villámot is képes kicsiholni, és választható lett Gaia, az első rész főnöke, aki egy jókora karddal rendelkezik. Van nek persze még rejtett szereplők is, az alaposan felfegyverkezett Vermillion, és a régi ismerős Sho, valamint a mostani (nőnemű) főnök: Uranus, az angyal, és a kislányos külsejű, de annál veszélyesebb Master. Ez utóbbi kettő a mezőny végigverése után lesz választható (legalább négyes fokozaton) a véletlen karakterválasztásra állva plusz a Selectet nyomvatartva. Sho és Vermillion kiválasztásához

ugyanazt kell végigcsinálni meg egyszer, csak éppen már ötös fokozaton.

Mindegyik szereplőnek nagyrészt megmaradtak a régi mozdulatai, plusz még kaptak hozzájuk néhány újat. A legfőbb újdonság a képernyő alján látható OVERDRIVE kijelző, ami ha megtelik, karakterünk egy új támadásra lesz képes, amit mind a négy támadó gomb lenyomásával tudunk aktivizálni. Az OVERDRIVE kijelző a kapott ütésekkel töltődik a leginkább, így ez mondhatni a szereplők beadvadását mutatja. Jópofa dolog még a "gúnyolódó" mozdulat is, amit a Selecttel hívhatunk elő. A mozdulatok tekintet-



Rungo mellé trafált.

tében tehát érzékelhető ugyan némi fejlődés az elődhez képest, de a program még így is gyerekcipőben jár a Tekken 2-höz képest, s hozzá kell tegyem, hogy a komolyabb speckókat véleményem szerint túlzottan nehéz előhívni.

A játék összképe úgy fest, mint egy felújított Toshinden 1. Néhány új szereplő, továbbcsiszolt grafika, pár új mozdulat, de mindegyikből csak egy csipetnyi. A program kétségeltlenül jobb, mint az első rész, ám annyival nem jobb, mint amennyivel azóta az általános követelmények növekedtek. A szépség nem minden, a játékmenetet tekintve pedig a Tekken 2 fényévekkel van a Toshinden 2 előtt. Nem rossz a játék, csak már túlhaladt rajta a kor...



Goya lehellete meglehetősen forró.

toshinden 2 **Kiadja:**  
Takara

PLAYSTATION

**79%**



## A SEGA SEMMIT SEM BÍZ A VÉLETLENRE!

A fociprogramok a Sensi Soccer óta már el-  
érték a maximális játszhatóságot, így ma-  
napság már csak komplexitásban, vagy  
szépségben lehet ezen a téren újat felmu-  
tatni. Még jól emlékszem, alig egy éve,  
hogy a Goalstormban elsőként egy foci-  
programban a játékosok is 3D-s grafikával  
voltak megoldva, akkoriban az maga volt a  
csoda. A szereplők ugyan szögletesnek  
tűntek, de a mozgásuk tökéletes volt. Nem  
gondoltam volna, hogy egy év sem kell hoz-

Az irányítás - részben ezeknek a kifinomult  
animációknak köszönhetően - olyan, mint-  
ha tényleg ott lennének a pályán, egyszerű-  
en a játékosok valóban azt csinálják, amit  
akarunk. Pontosán paszszolnak, ha  
ide-oda húzogatjuk a labdát szépen  
animálva cse-

Magán a játékon kívül a "tálalás" is  
minden igényt kielégít. Indulhatunk egye-  
dül, vagy egy joy-elosztó segítségével akár  
négyen is. Ját-  
szhatunk kü-  
lönálló meccset, ku-  
pát, többjé-  
tékossal baj-  
nokszágot,

gyenek a csapatban, hogy milyen jellegű já-  
tékokat játszának, valamint külön a védelem  
felállítását is.  
A program a szabályokat roppant pon-  
tosan betartja, a bíró mondhatni a helyzet  
magaslatán áll. Hiába követünk el például  
bármilyen durva szabálytalanságot, ha az  
ellenfelel marad a labda, a bíró szinte  
minden esetben alkalmazza az előnyszá-  
bályt. A szabálytalanságok közül elsősor-  
ban a rossz becsúszásokat emelném ki,



Ez a fejes erősen gólszerű.

zá, és a mozgás még annál is tö-  
kéletesebb lesz, a játékosok pe-  
dig teljesen normális, emberi  
formát kapnak. A Sega World-  
wide Soccer annyira élethű, és  
annyira játszható, hogy még azok  
is megszeretik a focit, akik eddig  
rá sem tudták nézni.

Többfajta kameranézetből játs-  
hatjuk a meccsetek, a vissza-  
játszásnál ráadásul telje-  
sen körbejárhatjuk az ese-  
ményeket, oda-vissza néz-  
hetjük, kimerevíthetjük, képkockánként  
léptethetjük. Ilyenkor figyelhető meg, hogy  
a labda és a játékosok kapcsolata mennyire  
összhangban van, vagyis programozási nyel-  
ven szólva mennyire kifinomult sprite-ütkö-  
zés detektáló alkalmaztak. Egyszer például  
kapura löttém, és nem érttem mitől pat-  
tant ki a labda. Aztán visszajátszottam a dol-  
got, kimerevíttém a képet a kritikus pillá-  
natban, rázoomoltam és azt kellett konstá-  
tálnom, hogy valóban nem csalt a gép: a ka-  
pus még épp hogy ott volt a "kisujjával".  
Nihetetlen mennyi mozgást digitalizáltak  
le a játékhöz, szinte minden másodpercben  
más-más figurát mutatnak be a játékosok,  
lehelletfinom mozdulatok is animálva let-  
tek. Ha például megállunk, a labda nem gu-  
rul el tőlünk, hanem emberünk ráteszi a lá-  
bát. Aztán más játékokban eddig még nem-  
igen láthattunk olyat sem, hogy a védekező  
játékosok a szó szoros értelmében hátrál-  
tak volna.



A kameruni játékos "beszűgöl".

lez-  
getnek.  
Az ellenfél  
mozgása  
persze ugyan-  
ilyen telje-  
s, rossz irányba  
ugranak ki,  
meglökvé  
őket elvesztik  
az egyensúlyu-  
kat, ha elpöccintjük előlük a labdát, hatal-  
mas lukat rúgnak. Na persze ugyanígy ők is  
kibaráthatnak velünk. Az X-szel a meleg  
helyzetekben ha úgy gondoljuk a kapus irá-  
nyítását is átvehetjük, ugyanis néha előfor-  
dul, hogy "alászik".  
Ezen kívül egy rakás bravúros mozdulatot  
is előcsalhatunk, többek között például hát-  
raellőzést is. Nincs két egyforma akció, tényleg  
mintha egy közvetítést néznénk, s ebben  
az illúziókban a közönség zsongása, és  
kommentátor is maximálisan megerősít min-  
ket. A kommentátor természetesen profi  
szakmabeli, a bennfentesek már több nem-  
zetközi csatornán is hallhatták a hangját.



Kasabov készülődik a szögletűgőshöz.

amit a bíró gyakran sárgalappal  
"jutalmaz". Ha az ilyen elhibá-  
zott becsúszás "túl jól" sikerül,  
előfordulhat, hogy az ellenfél  
játékosa néhány másodpercig  
ott fog agonizálni a fűvön, ma-  
gyarul sérülések is vannak. A  
játék ismeri a les-szabályt is,  
olyannyira, hogy a csapatunk  
megfelelő felállításával akár rá  
is játszhatunk.

Gól esetén többfajta örömmünnepet  
nézhetünk végig, a vesztes játékosai  
meg csipőretett kézzel elmékednek,



Ez még épp hogy nem tizenegyes.

vagy  
lőhetnek  
külön tizen-  
egygyeseket  
is. Az Opti-  
ons-ben  
annyi apró  
részletet ál-  
líthatunk,  
hogy ha fel-  
sorolnám,  
még egy oldal

kéne a cikkhez. Ezen kívül a játékosainkat  
is átnevezhetjük, bár ezek eredetileg sem  
valóságos nevek. Szerencsére a foci straté-  
giai oldal sem hanyagolták el. Meghatároz-  
hatjuk a csapatunk felállítását, hogy kik le-  
dül, hogy "alászik".



Na vajon hova rúgja?

sega soccer '97

Kiadja:  
Sega

SATURN

95%



Néha úgy érzem szerencsés vagyok, hogy ebbe a századba születtem. A játékok legtöbbje ugyanis elég gyászos jövőt fest elénk, itt van például a Nihilis keret-története is. Az emberiség szétszóródott a különböző planeták között, és már néhány társra is lelt a világ-egyetemben, igaz nem túl barátságosakra. Az űrben a legkülönfélébb származású és fajú gazfikok garázdálkodnak. Közülük a legrosszabbak a magukat Testvériségnek nevező szekta tagjai, akik óriási mágneses tereket, úgynevezett Kraalokat hoztak létre az űrben, amibe ha egyszer bekerült egy hajó, nincs menekvés, ha csak nem győztesen kerül ki a csatából. Az emberiség "jó-hírét" hasonló keménykötésű filmek próbálják megvédeni, meg akarják tanítani az idegeneket tisztelni a Homo Sapienst. Hogy sikerül-e nekik? Majd meglátjuk...

A játék lényege pofonegyszerű. Először is adva vannak a Kraalnak nevezett 3D-s arénák, amik valójában különböző formájú sima vektorokból álló 3D-s "kalitkák" jelentenek. Van ahol csak 2D-ben tudunk mozogni, ám a legtöbb pálya teljesen 3D-s, sőt néhol még gravitációs erők is hatnak az űrhajónkra. A lényeg, hogy életben maradjunk, és minél több pénzt (Kash) gyűjtsünk be, és mellesleg minél több ellenfelünket löjük ki. A világűrben persze még egyéb bónuszok is lebegnek, ilyen például az extra erősségű lézer, stb. Ha sikeresen végzünk egy-egy pályán, megfelelő összegért indulhatunk a következő szinten. A küldetések között mindig az anyahajóra kerülünk, itt két helyiséget



Legyünk kíméletlenek az ilyen apró bázisokkal is.

találunk. Az Atriumban két dolgot tehetünk: egyrészt kiléphetünk a DOS-ba, másrészt a Terminálon keresztül az opciókhoz juthatunk, köztük az állás-

menységűt kiölhetünk. A Dome-ba lépve válogathatunk a pályák között, majd indíthatjuk végül a játékot. Az összesen 29 Kraal sorban tünik elő, de természetesen mindig csak azokon tudunk indulni, amelyeknek futja a nevezési díjára. A csarnokban van még egyébként egy gyakorló játék is, a 2D-s Mandala.

A hajó irányítása az egérrel a leg-egyszerűbb, ám még azzal is szükségünk lesz néhány billentyűre. Az A-val gyorsíthatunk, a T-tal foghatjuk

Fegyverválasztékban nincs hiány - csak legyen elég KASH-unk.



# LET THE KILLING BEGIN!



Emitt komoly tűzpárbaj van kialakulóban.



Csokolj meg téged a...

mentés/töltéshez. A másik helyiségben, azaz a csarnokban (Lounge) vehetünk (a Shopnál) új hajót és fegyvereket, amiket ugyanitt, az Armoury-nál helyezhetünk üzembe. Itt egyébként javíthatjuk a sérüléseinket is (Hull Boost). A fegyverek és a hajók ára a gyorsaságuk, illetve az erősségük/haterejük szerint alakul. Ahogy haladunk előre a játékban, a választék úgy bővül. Egy rakéta egy küldetésre elég, ám egy menet alatt az adott rakétából végtelen

be az előttünk lévő legközelebbi ellenfelet, a CapsLockkal kereshetjük meg a felvehető tárgyakat, a bal Shifttel pedig arra állhatunk rá, aki utoljára ránk lőtt. Az I-vel és O-val az összes célpont között lapozgathatunk. Az X-szel aktivizálhatjuk a védelmünket (ha van a hajónkon), a Return-nel pedig - a fejlettebb hajókon - katapultálhatunk, s a mentőkabinkban várhatjuk a felmentő sereget. Némelyik kabin lézerrel is fel van szerelve. Ha egy Kraalt teljesen megtisztítottunk, a hajónk automatán elteleportálódik, ám menet közben is - ha biztonságban vagyunk - kiléphetünk a T segítségével. A csatát

figyelemmel kísérésére többféle belső külső nézet is rendelkezésünkre áll, ezek közül az F1-F8 billentyűkkel válogathatunk.

A játék grafikája igen funkcionális, gyakorlatilag egy csillogos fekete-szürke és néhány bolygóval ábrázolt világűrben mozognak a 3D-s átlagosan kidolgozott űrhajók, a tájékozódást pedig csupán a vektorokból álló vázak biztosítják. A berepülhető helyszínek, vagyis ezek a 3D-s "kalitkák" sajnos elég kicsik, maga a játék pedig - még akkor is ha néha főellenségek is felbukkannak - túlságosan egyhangú. Egyedül a zenéket tudom maximsan elismerni, többek között a Pop Will Eat Itself (akiknek a Loaded néhány zenéjét is köszönhetjük) muzsikái szólnak vadítón közvetlenül a CD-ről!



Ennek bizony lóttek...



Vessünk egy pillantást a hajók felületének kidolgozottságára!

nihilist Kiadja: Philips Media

PC, 486DX2, 8MB RAM, 2XCD, VGA, SB

71%

A napokban jelenik meg az év egyik legélvezetesebbnek ígérkező játéka. Bár a tenger alatt játszódó harc alapötletét már sokszor láthattuk, az ennyire látványos, élethű és tebillincselően izgalmas adaptáció nem mindennapi.

Komoly ellendülésbe  
útközünk a tenger fenekén.



TÖRTÉNELMI  
ATTENCIÓS

Az Archimedean Dynasty a távoli jövőben játszódik, iarnőszetesen atomkatasztrófa utáni állapotok között. A XXI. század végére a Föld felszínén szinte teljesen kimerültek a nyersanyagforrások. Sok ország tenger alatti telepeket létesített, ahol a mélyben munkások száza fejtették ki a tenger tartalékait. Mivel a termelés messze volt a szükséges mennyiségtől, a felszínen fokozó-



Az erdő  
bévetele  
kemény dió.

dott a gazdasági feszültség. 2030-ban megszűnt az ENSZ, ezután semmilyen, nemzetek felett álló szervezet nem volt képes ellenőrizni a tömegpusztító fegyverrendszerek kereskedelmét. A háború elkerülhetetlenné vált. A sort India nyitotta meg, mikor H-bombát dobott Pakisztán területére. Ebben a pillanatban hirtelen úgy látszott, mintha a világ tűzfészeki egyszerre robbantak volna fel. A világméretűvé váló atomháborúnak nem csak közvetlen áldozatai voltak, hanem természeti hatásai miatt azok is érintetteké váltak, akik nem szenvedtek sugártörzést. Először a felmelegedés miatti áradások, hurrikánok, és a felerősödött tektonikus mozgás követelt milliányi áldozatot, majd atomfelhő fedte be a Földet, elhozva a jégkorszakot.

Kína már a háborúk kitörése előtt, 2014-ben megalakította első mélytengeri bányásztelepét. A "Zhong" a 27. századig működőképes maradt, és alapot jelentett a későbbi konstrukcióknak. 2030 környékére,



A felületek kialakítása és a tengeralatti fényviszonyok megvalósítása fantasztikus.



Ez nem a pisai ferdetorony...

mikor a háború kitört, már ötven ezer ember dolgozott a tenger alatt. Mivel azonban a víz köztudottan sűrűbb közeg, mint a levegő, a nagy távolságok áthidalása nem volt egyszerű, mindez nagy sebességgel pedig egyszerűen lehetetlennek bizonyult. Ennek megfelelően a nagy földrajzi távolságokban kialakított településegységek külön kis birodalmakba tömörültek, melyek nem feltétlenül bírták egymást.

Japán, Oroszország és Kína telepei szorosra együttműködtek. Vízalatti város-államuk katonai beállítottságú volt, leginkább az ókori Spárta társadalomra hasonlított. Minden állampolgár köteles volt életében legalább öt évet harci kiképzéssel tölteni, mely

banon és Izrael együttműködésének gyümölcse. Mindegyik gazdaságilag erős, stabil város-államok szövetsége. A Tornádó Zóna viszont a feketeipac fellegrára. "Amit sehol nem kapsz meg, azt megkapod a Tornádó Zónában. Amit ott nem találsz meg, az nem létezik." - tartja a mondas. Legyen az a leggyorsabb hajó, a leghalálósabb torpedó, a legújabb szoftver vagy a legvérszomjasabb zsoldos, itt minden megtalálható. A hely azért kapta ezt a nevet, mivel Ka-

konyabb, tehát esetleg van esély a felszínre való visszajutásra. Ugyanebbe a területbe tartozik a Galapagos szigetcsalád, melynek mesés élővilágából mára csak algák, kisebb rákok, planktonok és fonalas növények maradtak. Ez az élővilág a maga szegénységével jelenti Aqua (a tengeralatti világ) egyetlen proteinforrását, mivel valószínűleg a véko-

# ARCHIMEDEAN

ifornia évszázadokkal ezelőtt is forgószeklek sújtotta partvidékén terül el (egészen a Déli-sarkig húzóda), amely az atomháború után megbolydult éghajlat hatására még pusztítóbb szelek otthonává vált. Talán ennek is köszönhető az a szóbeszéd, hogy a tengereket borító, negyven méter vastag, elhullott élőlények radioaktív tetemeiből álló réteg, melyen még a napsugarak sem hatolnak át, ezen a területen vé-

nyabb fedőréteg miatt - csak itt fordulhat elő fotoszintézis. Ez az egyetlen ok, amiért a környező hatalmak nem pusztították el ezt a gazdátlan birodalmat, mely az egész tengeralatti létet veszélyeztető anarchisták főhadiszállása



Figyeljük meg a járművek részletgazdagságát.

alatt a felsőbb katonai vezetők megfigyelték őket, és tehetségük szerint szamurájként, pilótaként, titkosügynökként képezték őket tovább. Az újszülöttek hároméves koruktól iskolába jártak, melyben szintén kiderültek rejtett tehetségeik, melyekre alapozva kitűnő szakemberekké nevelődtek, és gyarapították a közösség vagyonát. A lakosok elégedettséget, ha kellett, a tudósok az ivóvízbe kevert drogokkal és ajzószerrel fokozták. A kutatás és fejlesztés prioritásnak örvendett, a tudósok bizonyos fokú szabadságot élveztek polgártársaik felett, így a Sógúnátus a tenger alatt is megőrizte Japán jó hírét, és hihetetlen technológiai fejlődésnek indult. A háborúk befejezése óta azonban sok katona munkanélkülivé vált. Nagy részük - erőszakkal - átképzésen vett részt, míg kis hányaduk keresi kenyerét zsoldosként vagy kalózként.

Az Atlanti Szövetség Amerika és Európa közös erőfeszítésével jött létre, a Clans Union pedig India, Pakisztán, Li-

## ELITE A TEN



is egyben. Olyan híresztelések is szárnyra (vagy inkább uszonyra) kaptak, hogy a "déli örül ludósk" előrehaladott kísérleteket folytatnak a kétáltú ember mutációjának kifejlesztésére, mely természetesen gyökerestül megváltoztatná az egész életet.

Létezik egy másik manóplóium is (a protein m e l - lett),



Még a kültől tengeralatti rakéta oxigéncsikja is látszik!

szerte a fúziós reaktor működési elvét, valamint ő tartja kezében a Héllium 17 nevű gáz előállítását is, mely újfajta összetételével

tek a JUMP SHIP-ek, melyek képesek voltak óránkénti 900 km-es sebességre, Torradalmasítva ezzel a szállítást. A hatalmas, korábban áthidalhatatlan távolságok egy csapásra megszűntek, a vitákereskedelm soha nem látott virágzásnak indult.

### STÍLUSMAGYARÓZÁS

Elvezést a kicsit (?) hosszúra húzódd hevezezőrt, de mint azt a játékokban majd meglátjátok, ezek az információk elengedhetetlenek lesznek a cselekmény megértésében. Maga a játék leginkább az Elite és egy tengeralattjáró-szimulátor keverékét jellemezhető. Feladatunk ugyanis az lesz, hogy Emerald "Dead-eye" Flint bórébe bújva egyre mélyebbre ásunk magunkat a nyomozásba, és

mindennapi betevőnket kisebb küldetések elvállalásával megszerezvén - végül megmentésük az emberi séget. Az egészbe úgy csöppenünk bele, hogy zsoldosként dolgozva elszegődünk egy bizonyos El Topo szolgálatába, mint a tengerfenék egyik legismertebb és legkirihetőbb harcosa. Egy teherhajót kell elkísérnünk rendeltetési helyére, melynek fedélzetén nagy mennyiségű, de nem túl értékes kén található. Konvojunkat azonban elsőprő



Az ellenséges tengeri terepjárót füstöljük ki.

jól beszélünk, a haverja a vele való találkozásor nemhogy állást ajánl, hanem elküld a búsba. Ha azonban minden jól alakul, egyre több lé iüheti markunkat. Ezekből az összegekből tölthetjük fel gépjegyveinket, vásárolhatunk páncélzatot, mentőkapszulákat, jobb generátorokat, torpedókat műszereket, és így tovább.

### NAGYÍTÓ ALATT A JÁTÉK MENETE

A cselekmény alapvetően kétfajta helyszínen játszódik, magából a harcból, és az azt tulajdonképpen csak összekötő beszélgetésekből. Útjaink során összesen negyebből hatvan helyszínre juthatunk el, több tucat városba, teherhajók fedélzetére, bányaállomásokra, és így tovább. Ezeket a helyeket többféle kisebb "alhelyszínre" mehetünk, melyekben az üzletelés és a társas kapcsolatok folynak. Mindenhol találhatók dokk, ahonnan a hajónkba szállva más városokba vagy helyszínekre mehetünk, autopilótánk segítségével. Ha ugyanis itt a távozást választjuk, megjelenik egy lista az innen elérhető helyszínek nevével. Ha nem mellékvágányon járunk, hanem valami igazán fontos

# AN DYNASTY

mely markában tartja az emberiséget, ez pedig az EnTrOx vállalat, melynek neve az energia-szállítás-oxigén szavak rövidítéséből áll össze. Ez a vállalat fejlesztette ki és adta el a világ-

megelőzi a korábbi, hélium-oxigén keverék okozta mellékhatásokat. A cég eleinte az Atlanti Szövetség tulajdona volt, mely kötelezte magát, hogy nem híz hasznot a gáz forgalmazásából. Egy ügyes üzletember, Leo Van Der Waal azonban a saját kezébe vette az irányítást, és pénzért kezdte el árulni a gázt. A hatalmas profitból a legjobb tudósokat bízta meg kutatásokkal, mely a 27. század elejére meghozta gyümölcsét: elkészül-

## GER MÉLYÉN



Az olajfinomító közelében heves ellendálsba ütköztünk.

erejű támadás éri, melyben régi ellenfelünk kezébe kerülünk, hajónk pedig elpusztul. Mentőkabinunk eljut egy kikötőbe, és kezdetét veszi a nyomozás. Mi volt a hajó fedélzetén?

A játékban hajónkat megrendelőinktől, megbízóinktól kapjuk, ha kellő mértékben kielégítettük őket (kezdőhajónk ennek megfelelően egy nagy kalap \*\*\*). Küldetések a bárókban, szervizekben, lakónegyedekben való beszélgetések révén szerezhetünk, melyek minden esetben valamilyen összefüggésben vannak a korábbi beszélgetéseinkkel. Mindenkinek vannak ugyanis barátai és ellenségei, ha valakinek

pontra jutottunk a történetben, elképzelhető, hogy itt csak egy vagy két, igazán fontos célpont olvasható, a mellékések nem. A városokban található még általában koccsma, lakónegyedek, bárók, gépterem vagy valami hasonló, ahol esetleges kontaktjainkkal találkozhatunk. Szintén elengedhetetlen a fegyverkereskedő, akinél hajónkat szerelhetjük fel. Lássuk ezt részletesebben: egy egyszékes képernyő jelenik meg, fent láthatóak a hajó kiválasztott részéhez tartozó esetlegesen megvásárolható kiegészítések (tehát a torpedók, gépágyúk, szoftverek, pajzsok, műszerek, és így tovább). A hajónkon olvasható rövidítések a főrészeket jelölik, te-

hát a **védelmi egységeket** (DEFE, tehát a szonár-radar, a védelmi bóják, a pajzs), a **torpedókat** (TORP), a **gépfegyvert** (GUN), a **generátort** (GENE), és esetleg a **gépágyútoronyokat** (TOWER-2). Mivel ezek nem a hajó azonos oldalán helyezkednek el, a nyílakkal átfordíthatjuk a testet. A **csavar kulcs** ikonnal a javításokat végezhetjük el, azaz közelebből a gépfegyver és a torpedóvető rend-

életre kelnek: követik célpontjainkat, vagy önállóan keresnek maguknak ellenfelet, legyen az torpedó vagy hajó. A magasabb verziószámú szoftver a célzás pontosságát és a kiválasztható célpont fajtáját javítja (a hajónál sokkal kisebb torpedót is képes követni).

A helyszíneken a beszélgetés kiválasztható szövegek segítségével történik. Sok helyen nem lehet választani a lehetséges válaszok közül, ahol viszont igen, ott **sok múlik a döntésünkön**. Nem elég ugyanis, hogy bunkónak nézve kirúgnak, hanem elmondják haverjaiknak is, akik ezután körberöhögnek. Nem le-

dom? Na mindegy), ezért inkább az irányításhoz és a harcokhoz adnánk néhány tippet:  
■ **figyeljétek az áramlatokat** jelel fényt, és használjátok ki azokat. A tengeráramlások ugyanis pozitív és negatív hatással is bírnak. Pozitív az, hogy kikapcsolt motorral is közlekedhetünk, amire gyakran szükség lesz. A legtöbb torpedó ugyanis passzív szonárral rendelkezik, tehát a célt annak hangja alapján követi. Ha ez a hang megszűnik, a torpedó célszövegben halad tovább. A zajoknak négy fokozata, tehát hangereje van a játékban, a járó motor ebből hármas szintű (bár különleges felszereléssel és generátorral ez tompítható).

■ radarvezérlési gépágyútoronyok ellen, valamint torpedóknál is alkalmazható eljárás a **torpához tapadás**, melyet elkerülhető az idő előtti észlelés.

**NYELVEMELT**  
**AVAROKÉLÉS**

Az értékelést kezdjük talán a kevés negatívummal. Beszélgetőtársainkat saj-



Hárman egy célponttal szemben: ellenfelünknek nem sok esélye volt.

szerek kialakítását és a gépfegyver löszerkészletének feltöltését, mivel a hajótestet dokkoláskor automatikusan megjavítják. A kiválasztott fegyverekről jobb oldalt olvas-

h e - tünk azonban kedvezsek se mindenkivel, mi-



A fenti jelenet egy másik kameradíltsból.

hatunk rövid ismertetőt (zajsint, hatótáv, energiatelhasználás, célzási idő, célravezetési mód, eltéríthetőség, és így tovább). A **kétfajta kéz** ikonnal adhatjuk el és vehetjük meg a rendszereket. Itt jegyzem meg, hogy a lőtornyok a szükséges szoftver nélkül csak a normál lövegük hatékonyságát növelik. Ha azonban beszerezük a programokat (minden toronyhoz külön), akkor azok önálló

vel így lassan leromlik kemény zsoldos-  
image-ünk, és idővel senki nem akar majd alkalmazni. Még ha jól választogatunk is, akkor se fogjuk végigjátszani az összes küldetést, mert ha valaki valakinek a barátja, akkor az a másiknak az ellensége, aki csak azért sem fog minket alkalmazni. Így lehetséges, hogy jópárszor végig kell játszani a játékot, mire mind a 100 küldetést lejátszhatjuk. Ez ezek a küldetések adják a játék 90% - át. A kezelőbillentyűket kicsit hosszadalmas lenne itt felsorolni (pont én mon-



nos csak távolról láthatjuk, arcukat soha, így a játék egy idő után elég személytelenné válhat. A küldetések szintén egyhangúvá válhatnak egy idő után, hiszen az ellenséges tengeralattjárók mindig ugyanolyanok, és a legtöbb változtatossá-



Az apró lakóépületek lakói most valószínűleg idegesek: csetepaté zajlik az ablakuk alatt.

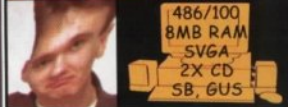
got csak az jelenti, hogy ötven támadnak ránk vagy hatan. Ennek ellenére a játék igen látványos, és ha néha tartunk egy kis szünetet, sokáig igen jó élvezetet jelenthet.



A fűrdőtorony végveszélybe került: pirosan villog az ALERT felirat.

■ túl magasra emelkedve belekerülhetünk a tenger felszínét fedő radioaktív réteghez, mely tönkretelheti hajónkat.  
■ ajánlatos megnézni a vásárolt torpedók zajsintjét. Némelyik ugyanis nem csak támadó, hanem védekező eszközként is használható, mert akkora zajt csap, hogy eltéríti az **ellenséges torpedókat**. Ugyanilyen hatása van a "buzzer" nevű védekező bójának is. Ezeket azonban csak akkor érdemes használni, ha a torpedóindításra figyelmeztető THREAT felirat sárga, ha ugyanis piros, akkor így a torpedó nem téríthető el, próbáljuk inkább a falba vezetni, vagy máshogy kitérni előle.  
■ létezik **zavarhatatlan torpedók** is, melyek optikai módszerrel vezetődnek célra, jó manőverezőképeségűek, és gyorsak. Ezek biztos halált jelentenek, de 500 credit körülüli áruk miatt nem használjuk őket feleslegesen, mert nem marad a fizetésből semmi.  
■ mindig adjunk egy kis alapgázt, mivel az álló hajóval célozni lehetetlen, olyan erősen hanyólkodik a vízben.

**archimedian dynasty** Kiadja: Blue Byte



486/100  
8MB RAM  
SVGA  
2X CD  
SB, GUS

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

**Aki szerette az Elite-et és kedveli a szimulátorokat is, az bele fog szeretni.**

**91%**

# BATMAN FOREVER

## THE ARCADE GAME

Egy bizonytalan világban, egy elfelejtett időben az igazság maszkot öltött. Természetesen Gotham City fekete lovagjáról van szó, aki ezúttal a PC-nk képernyőjén száll szembe az örült Riddlerrel. A Mindörökké Batman sikere tehát úgy tűnik valóban mindörökké tart, legalábbis az Acclaim szerint biztosan. Batman ugyan már meghódította a SNES és MegaDrive tulajdonosok szívét, ám ez a Batman most nem ugyanaz a Batman, a PC-s változat a híres játékkermi gép konverziója. A lényeg persze itt is ugyanaz: elpholni a megátalkodott Two Face embereit, és haladni jobbra az oldalra scrollozó pályákon egészen Riddlerig.



A háttérből egy helikopter próbál Robinra tüzet nyitni.

A grafika megközelítőleg azonos a már ismert Batman játékkal, hiszen ezen is SGI gépek dolgoztak, de például - minthogy ez esetben szó sincs motion capture-ről, vagyis a mozgások ledigitalizálásáról - az animáció kétségtelenül gyengébb. Ugyanakkor a terep sokkal változatosabb, a 13 igen hosszú szintet egytől egyig a film hátterei alapján tervezték. A hátterekben nincs hiba: klasszul ötvözték a komputer grafikákat a néhány digitalizált elemmel,

mint például a toboló közönséggel, az összkép a parallax scrollok és néhány látványos effektnek köszönhetően szinte valóban 3D-snek mondható. Egyik pályán például miközben osztogatjuk a gyákvárosokat, a háttérből előbukkannak az épületbontásokhoz használatos lengőszőlő, mely összezúz mindent, ami az útjába kerül, beleértve persze minket is.

A játékban egyébként a bunyón kívül nem lesz semmi más dolgunk, vagyis nem kell semmit sem keresgelnünk, csak mindig továbbjutni. Felvehető tárgyak azonban bőven akadnak, leggyakrabban Batman jelekkel találkozhatunk, melyekkel Batman speciális energiáit szabadíthatjuk fel. Ennek a kijelzőjét az életenergiánk alatt láthatjuk, ha ez megeltelik, egy látványos villámhatás kíséretében Batman körül minden gazfickó elpusztul. Találhatunk ezenkívül fegyvereket is, mint például a batarangot, vagy a kötelet. Ez utóbbival egészen bravúros mozdulatokat vihetünk véghez, Batman például Tarzant játszva elkapja a rosszfiúk grabancát, s megperdít-



Batman felkeni a gazfickókat a képernyőre.

ve őket a szó szoros értelmében a képünkbe hajítja azokat.

Választhatjuk hősiünknek egyébként Robint is, sőt ha nem egyedül fogunk a játéknak, akár mindkettőjüket is egyszerre! A stílus kedvelőinek pedig biztosan sokat jelent az is, hogy az Acclaim egy fantasztikus új combo-rendszerrel ígér a játékhöz.

# IRON MAN / X-O MANOWAR IN HEAVY METAL

A képregények kedvelői most nem minden nap ingyenfalatlon rághatják át magukat, hiszen az Acclaim legújabb akciójátékában a két kiadó-óriás, a Marvel és a Valiant képregényeinek összes gazfickója egy célért szövetséget kötött: meg akarják szerezni a Cosmic Cube-ot, egy gépezetet, ami képes a gondolatokat fizikai valósággá formálni. Ha ez sikerül nekik, az természetesen a káoszt vonja maga után. A Cosmic Cube darabjai az óceán alatt vannak eltemetve, ám ahhoz hogy a bűnözők ezeket felhozzák, először be kell törniük a Stark gyárába, hogy ellopjanak a munkához szükséges tárgyakat. A képregények kedvelői most nem minden nap ingyenfalatlon rághatják át magukat, hiszen az Acclaim legújabb akciójátékában a két kiadó-óriás, a Marvel és a Valiant képregényeinek összes gazfickója egy célért szövetséget kötött: meg akarják szerezni a Cosmic Cube-ot, egy gépezetet, ami képes a gondolatokat fizikai valósággá formálni. Ha ez sikerül nekik, az természetesen a káoszt vonja maga után. A Cosmic Cube darabjai az óceán alatt vannak eltemetve, ám ahhoz hogy a bűnözők ezeket felhozzák, először be kell törniük a Stark gyárába, hogy ellopjanak a munkához szükséges tárgyakat.



Úgy tűnik, Iron Man nem szeret többedmagával liftezni.



lönleges fúrót. Na persze a két mesevilág szuperhősei ezt nem nézik ölbe tett kézzel, Iron Man és X-O Manowar ezáltal egyesítik erejüket, és együtt szállnak harcba...

A játék elején tehát először is választanunk kell, hogy a két szuperhős közül melyikkel akarunk lenni. A program ugyan a szokásos mindenkit agyonütni/lőni kategóriába tartozik, ám a szebbik fajtába. Minden egyes 2D-s szereplőt Silicon Graphics gépekkel terveztek, és a hátterek nagy részét is, így a 2D-s ábrázolás ellenére minden egészen reálisnak tűnik. A szereplők mozgását ugyanabban az immár híressé vált Acclaim Motion Capture Stúdióban digitalizálták, ahol a Batman videójáték, vagy az Alien Trilogia introjának gyönyörű mozgásait vették fel, ez tehát egy újabb biztosíték, hogy vizuális extrákban nem fogunk hiányt szenvedni. A képernyőscroll teljesen sérthetőség, az így készült klassz terepeken pedig szinte minden tárgyat szét lehet lőni, még a falak is bekormányozhatók a lövedékeinktől. A két hős szerepsére elég nagy mozgásszabadsággal rendelkezik: az ugráláson kívül repülni is tudnak, igaz rövid ideig. Jó dolog, hogy az ellenséges katonák hullái ottmaradnak, ahol összeestek, s akinek van gustusa hozzá, az szét is transzirozhatja őket. Néha a hullák nyomán extrákat találhatunk, így



A speciális támadás sajnos a falakat nem törli át.

juthatunk például fegyverekhez is, mint például dupla lövedékek. A két karakternek egyébként teljesen eltérő fegyverzete van. Kalandjaink a Stark gyártelepen kezdődnek, de hőseink még a New York-i metróba is eljutnak, mialatt a hat jókora szinten átküzdik magukat. Kemény és szép akcióra számíthatunk tehát, ráadásul átvihetünk egy havert is, hiszen Ironman és X-O akár egyszerre is aktivizálható!

**iron man** Kiadja: Acclaim

PC: 486DX66, 8MB RAM, 2XCD ROM, VGA, SB

# 81%

# GINKELT LAPOK

## TEKKEN 2 (PLAYSTATION)

Mivel a Tekken 2 túl jó játék ahhoz, hogy csak egy ismertetővel átéljünk fölötte, íme a néhány közérdekűre számított infó. A speciális mozdulatokat azért nem írjuk le, mivel a játék közben paúzálva, s a "command" menüt behívva az összes lényegesebbet megtalálhatjuk.

### Az alfőnökök kiválasztása:

Csak meg kell nyerni a játékot az adott főnökhöz tartozó karakterrel.

### Kazuya kiválasztása:

Miután az összes alfőnök választható, nyerjük meg a játékot egy menet elvesztése nélkül! Kazuya szmokingban: a Starttal válásszuk majd ki.

### Devil/Angel kiválasztása:

Nyerjük meg a játékot Kazuyával.

### Roger/Alex kiválasztása:

A harmadik ellenfélnél az utolsó, azaz a harmadik kört (Final Round) kevesebb mint 5% energiával nyerjük meg. Ha jól csináltuk, hallanunk kell egy "Great!" felkiáltást, a következő ellenfél pedig Alex lesz. Alex, a dinoszaurusz és Roger, a kenguru közül attól függően szelektálhatunk, hogy rúgás-, vagy ütőgombbal választhatjuk ki a karaktert.

## TOSHINDEN 2 (PLAYSTATION)

A speckók nagy része megtalálható a kézikönyvben, ám itt van néhány titkos mozdulat:

### Ellis

S.Night: LE, L, LH, L, LE, H, E, NÜ

### Eiji

Dual Fireball: E, L, LE, E, L, LE, NÜ

### Kagin:

R.Splash: E, LE, L, H, LH, H, E, H, NR

### Rungo

Big Boot: F, FH, H, LH, L, LE, E, NR

### Sofia:

F.Whip: E, LE, L, H, LH, H, E, H, NÜ

### Mondo

F.Spear: E, FE, F, FH, H, E, LE, L, NÜ

### Fo Fai

Burritos: H, FH, F, FE, E, KÜ+NR

S.Burritos: NR, KÜ, KR, NÜ+E

B.B.: E, LE, L, H, LH, L, LE, E, KÜ+NR

### Duke

A.Tears: E, LE, L, LH, H, E, L, LE, NÜ

### Gaia

Bicycle Kick: F, FH, H, LH, L, LE, E, NÜ

S.Slashes: F, FH, H, LH, L, LE, E, NR

### Tracy

E.Shock: LE, L, LH, L, LE, H, E, NÜ

I.M.C.: H, E, E, KR+KÜ

Blood C.: E, LE, L, H, LH, H, E, H, NÜ

### Chaos

Shot: E, LE, L, LH, H, E, H, E, KÜ+NR

Pillar: E, LE, L, LH, H, L, LE, E, KÜ+NR

Floor: E, LE, L, LH, H, LH, L, LE, KÜ+NR

D.P.: E, LE, L, LH, H, E, L, LE, KÜ+NR

F.Swipe: E, LE, L, LH, H, L, LH, KÜ+NR

### Uranus

Orb: H, LH, L, LE, E, H, LH, L, LE, E, NR

### Sho

Vortex: E, LE, L, H, LH, H, E, H, NR  
HK: H, LH, L, LE, E, LE, L, LH, H, NÜ+KR

## DOOM (SNES)

Íme, hogyan szerezzük meg a BFG9000-es fegyvert. Vegyünk fel egy láncfűrész és egy géppuskát a második szinten, de hagyjuk békén az összes shotgunt. Ezután használjuk el az összes töltényt a pisztolyunkhoz, így egy rakétavető lesz kiválasztható. Használjuk el a két adag hozzá való gránátot, mire elő is kerül a BFG9000-es. **Van a dolognak azonban egy "kis" szépséghibája:** az új fegyverhez csupán egy tár löszer van mellékelve, így miután azt kilőtük, pusztá kézzel kell hadakoznunk...

## RIDGE RACER REVOLUTION (PLAYSTATION)

Amikor betöltődik a játék, a Galagánál egyetlen úrhajót is lájünk ki. Így a pálya végén megjelenik egy kis tűzijáték, a Secret Bonus feliratral, ha pedig a játékban az "Others" képernyőre megyünk, megválaszthatjuk, milyen napszakban akarunk versenyezni.

## DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)

Hozzuk be a Cheat Mode opciót a már ismert módon (a gameplay mode képernyőjének az aljára álva nyomjunk gyorsan át le irányt, majd azután még ötöt), és álljunk rá. Ezután üssük be a következő kódot: B, A, Jobb, Jobb, A, Bal, A, X. Ezzel megnehezítettük a játékot, hiszen eltűnnek a DK hordók. Egy rakás étellel indulhatunk, ha ráállunk az állástöltésnél az Erase Game-re, és beadjuk a következő kombinációt: B, A, Jobb, Jobb, A, Bal.

## SKELETON WARRIORS (PLAYSTATION)

Bármelyik szinten a Starttal pályázunk, majd üssük be: LE, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, FEL, X. Ha továbbmegyjük a játékot, hősünk áttetsző lesz, ami azt jelzi, hogy inentől sérthetetlenek vagyunk.

## KILLER INSTINCT (GAMEBOY)

A kivégzések:

Jelmagyarázat: előre - E, hátra - H, le - L, fel - F, ütés - Ü, rúgás - R. Figyelem! Humiliationt csak akkor vihetünk véghez, ha az első energiasíkunkkal sikerül az ellenféllel végeznünk!

### Jago

Samurai Fatality: H, H, E, E+Ü

Humiliation: E, LE, L, LH, H+R

### Glacius

Freeze Fatality: H, LH, L, LE, E, Ü

Humiliation: E, E, H, R

### Orchid

Frog Fatality: L, LE, E, H, LH, L, LE, E, R

Humiliation: E, LE, L, LH, H, Ü

### SabreWolf

Claw Fatality: H, H, H, R

Humiliation: E, E, E, Ü

### Spinal

Melt Away Fatality: H, H, H, R

Humiliation: E, LE, L, LH, H, R

### TJ Combo

Neck-breaker Fatality: H, H, E, E+Ü

Humiliation: L, LE, E, H, LH, L, LE, E, Ü

### Chief Thunder

Axe Fatality: tartsuk lenyomva a H-t két másodpercig, H, LH, L, LE, E, Ü

Humiliation: L, LE, E, H, LH, L, LE, E, R

### Fulgore

Gun Fatality: tartsuk lenyomva a H-t két másodpercig, H, LH, L, LE, E, R

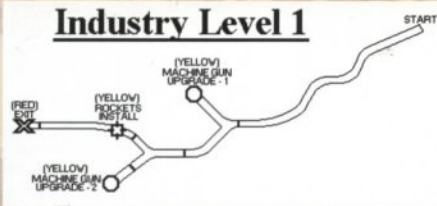
Humiliation: H, LH, L, LE, E, Ü

### A pályaválasztó kódok

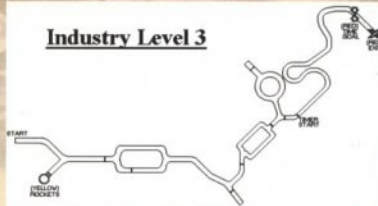
A versus képernyőnél tartsuk lenyomva a következő gombokat:

# A TUNNEL B1 ÖSSZES

## Industry Level 1



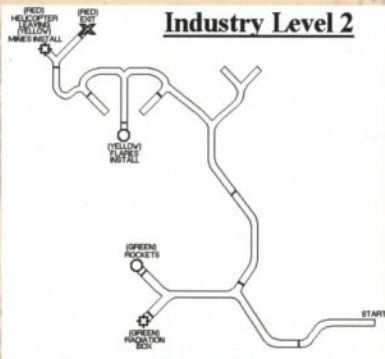
## Industry Level 3



## Chemical Level 1



## Industry Level 2



Fel-Ütés - Sabrewulf pályája  
Le-Ütés - Japán pályája  
Fel-Rügás - Orchid pályája  
Fel-Start - Spinal pályája  
Le-Start - Fulgore pályája  
Fel-Select - Chief Thunder pályája  
Le-Select - TJ Combo pályája

### WARHAWK (PLAYSTATION)

A '96/4-es számunkban lévő kódok sajnos csak a japán verzióhoz voltak jók, ám most pótoljuk az elmaradásunkat. Örök fegyverek: X, X, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, X, X. 9999 Flash Bomb: KÖR, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X, HÁROMSZÖG, KÖR, X, KÖR. Titkos fegyverek: X, NÉGYZET, KÖR, X, X, NÉGYZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG.

Szemlől szemben Kreellel: NÉGYZET, KÖR, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG. Sérthetlenség és örök fegyver: HÁROMSZÖG, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, SZÓKÓZ, KÖR, KÖR, KÖR.

### RESIDENT EVIL (PLAYSTATION)

Indítsunk új játékot Jillel, majd amikor belépünk az ebédlőbe, nyomban forduljunk is vissza. Wesker visszaküld minket, ám mi ismét forduljunk meg, és próbáljunk az ajtón újra kimenni. Ekkor Barry megkérdezi, hogy "Csak nem máris az inadba szállt a bátorságod?", majd menjünk oda hozzá, s nézzük meg a vértócsát. Barry ekkor úgy fog beszélni mint máskor. Ezután menjünk az öreg órához. Amint odaérünk, átjön a zombi a szomszédos szobából, és Jille-re támad. Miután Barry megöli a zombit, és káromkodik egyet, menjünk ki vele a bejárathoz, s megkapjuk tőle az álkulcsot. Ha most elmegyünk Kenneth hulládjához - ahol eddig az imént meggyilkolt zombi lakmározott - a hullának ezúttal nem lesznek lábai, és nem lesz-

nek ott a töltények sem, ám ha jók az értesüléseink, a játék innentől fogva könnyebb lesz.

### COLLEGE SLAM (MEGADRIVE)

Íme egy kód, amivel a játék alatt - a képernyőre kiírva - végig nyomom követhetjük a dobószázalékunkat.

A Today's Match-Up képernyőn üssük be: A, A, A, A, A, B, B, B, B, B.

### COLLEGE SLAM (SNES)

Az alább következő két kódot a Today's Match-Up képernyőn adjuk be. Maximum energia: A, Le, A. Jobb. A hárompontos dobóképességünk feljavítása: Y, Y, Y, A, A, A.

### SUN GRIFFON (SATURN)

A következő kódot azon a képernyőn kell beadni, ahol a "Press Start" felirat olvasható.

Kikapcsolni az automata célzást: Bal, Jobb, C, A, Start.

Növelni az ellenség erejét: Le, C, C, A, Start.

R radar csak a barátságos célpontokat mutatja: B, B, B, Le, C, Start.

### THUNDERHAWK 2 (PC CD-ROM)

Pályakódok következnek:

#### SOUTH AMERICA:

- 1- TNH3GUG77EBDUSBI
- 2- K3HBOV5FEFDQ402
- 3- NVHBOV83EFD649A
- 4- O3HNOV3BEJTB249A

#### STEALTH DOWN:

- 1- 6JHPOVV7AQDESEQ
- 2- 9FHPOVTRAUDA48A
- 3- RRHPOV7FAUDM5JI

#### PANAMA CANAL:

- 1- TFHLOFUFMUC5MQ
- 2- UJHHOEKFNIZCA5TI
- 3- J7GTOEMRM2CM472

#### CENTRAL AMERICA:

- 1- IJ3GTOUNNI2AE5IQ
- 2- NFGTOUI3I6AA49A
- 3- OJG9OUMVI6AM542

#### EASTERN EUROPE:

- 1- A7G6OAPRVAE5E1I
- 2- CBGTOE9JVEEA4UI
- 3- 4UG85EUJVIE542

#### CANYON:

- 1- 63G6S99RRSME5PI
- 2- HNGOS94JROMA5UI
- 3- 2R6G6GRUROMM4EQ

#### GULF 2:

- 1- AJHJOV4B6JDE45I
- 2- F7HBOVVN6JDA45I
- 3- HBHNOVV86NDM4U2
- 4- 77HPOVRF6RDI432

#### SOUTH CHINA:

- 1- I7G6SINJ3IME33A
- 2- PBGOSIPU3MMA55Q
- 3- AUGK5IBB3QMM53I

### FIFA SOCCER 96 (PC CD-ROM, SATURN, PLAYSTATION)

A legkönnyebben úgy rúghattok gólt ellenfeletnek, a bedírtok a kapusuk elé, mikor ez a védés utáni szakos kirugást végzi el. Ebben a pillanatban egy könnyebb ugrással a fejéssel a labdát oda vághatjátok, ahol lennie kell: a hátláb!

### MACHIAVELLI: THE PRINCE (PC CD-ROM)

Valaki egyszer azt mondta: "a pénznek ára van, méghozzá elég magas." Hát meg kell vallani: igaza volt és van is, de a mi esetünkben ez azért nem ennyire súlyos. Csak kisebb procedurán kell töltesniük, hogy hozzáférjünk a világ egyik mozgatójához, a pénzhez. A procedura a következő:

1. DOGE-á kell választatnunk magunkat.
2. A rákövetkező körben a hadsereg parancsnokává kell magunkat kinevezni és felemelni az adókat, és az ebből

származó összes (!) pénzt a hadseregnek adni. Ezután csak a kör befejezése marad hátra.

3. Megjelenik a költségvetési ablak, ahol ha minden jól megy, 7000 forint a hadseregé. Nyomjuk meg az OK-t, majd megjelenik egy üzenet, mely szerint elveszhetjük a népszerűségünket, mert nem költöttük el az összes pénzünket a hadseregére.

4. Nyomjuk meg a CANCEL-t és fejezzük be a kört. Így a következő körben költendő pénzt - minimum 7000 forintot - nyertünk.

Ez a trükk annyiszor ismételhető meg, ahányszor: csak szükség van rá. FIGYELMEZTETÉS: a túlzott használat ártalmas lehet a játékoszellemlre!

### FATAL RACING (PC CD-ROM)

Játék közben beiragtható kódok: cheat cars - SUICYO, MAYTE, 2X48523P, TINKLE, LOVEBUN  
destruction mode - DR DEATH  
invulnerability - SUPERMAN  
alternative FX - TOPTUNES  
end sequence - CUP WON  
wide screen - CINEMA

És végül a felsorolás utolsó tagjaként ajánlanám kedves figyelmetekbe a FORMULA 1 kódcskát.

### POWER DRIVE (AMIGA)

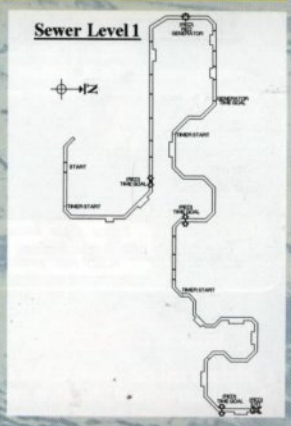
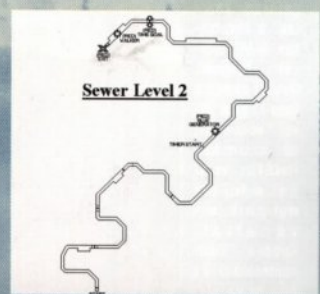
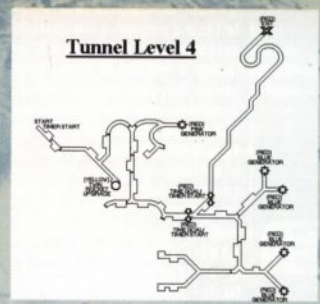
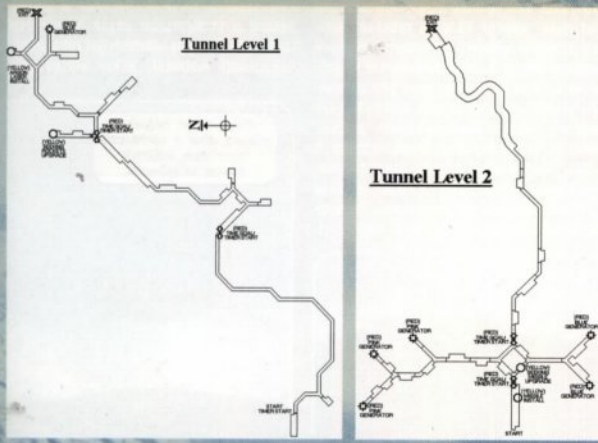
Passwordok következnek egy a maga nemében felejthetetlen játékhoz:

BLJULCCBMMBBB1UDLHMHC  
CBGCSFM8MBBCWSQ3HMH5  
D2PB2LHFQBBB26U4HMHN  
CLJBUCHFQBBCLG2HMHHX  
BUPB0FFJQBBDIWWYQXMHN  
BQDUJB2JVBQBBFLNCHRMHR  
CGCBNGBU3BBCJBD8MHMJ

### BREATHLESS (AMIGA)

Szeretnétek 6500 kredittel és három fegyverrel a kezetekben kezdeni a harmadik világot? Íme a kód: 178c9t48n4hsct.

## PÁLYÁJÁNAK TÉRKÉPE



Itt volt az ideje, hogy a rengeteg amerikai harci csoda után más országból származó gépek szimulációjára is megjelenjen. Eddig a EuroFighter volt az egyetlen ilyen témájú program, most itt van a következő, mely nem egy tervezett, hanem már évtizedek óta létező (és évtizedek óta rettegett) légi jármű irányítását bízta ránk: ez a **Hind orosz harci helikopter**, más néven az Mi-24. Aki valamennyire ismeri a helikoptereket, vagy látta a Rambo filmeket, annak ismerős

elleni harc, egy költenként való repülés. Illetve a különlegesség, a pilóta - léglövész páros alakítása, melyben a két játékos azonos gépben foglal helyet. A hálózati játéknak további különlegessége az is, hogy nem csak Hind játékokat köthetünk össze, hanem a korábban megjelent Apache Longbow is bekapcsolódhat, amely a Digital Integration távlati tervei között szereplő Virtuális Csata tér koncepciójára valóra válása (amelyben tehát a legújónál is jobb harci

gépekkel, Koreában az északi és déli területek közötti ellentétek lángholnak fel újra, melynek alapja ezúttal az északot sújtó aszály és ebből következő élelmiszerhiány. Észak-Korea dél terohanását tervezi, elsődleges célja élelmiszer szállítmányok biztosítása. Feladatunk az északi területek segítése. Afganisztánban a Mujaheddin gerillaszervezettel vesszük fel a harcot. Bir ok leginkább szárazföldi egységeket vonítanak fel, erejük nem lebecsülendő, mivel felszerelésük az utóbbi időben sokkal fejlettebb lett, így igen mozgékonyak és emiatt hatékonyak is. Mivel utánpótlásunk akadózhat, nem lesz könnyű dolgunk. Jó tudni, hogy fegyverzetünk és üzemanyagunk a bázisra visszatérve és leszállva feltölthető, feltéve, hogy vannak ott még tartalékok. Elképzelhető ugyanis, hogy a "Bocs, de nekünk is elfogyott" üzenetet kapjuk csak. A játékban természetesen küldetés tervező is helyet kapott.

tásának nehezségeit. Egyik irányítószerv állítása maga után vonja a másikkal való finomítást is, tehát gazdaskor emelkedünk, kanyarban süllyedünk, fordulóban "bepöröghetünk", és így tovább. Ha üzemanyagunk elfogy, a fordulatszám azonnali lecsökkentésével beindíthatjuk a vészforgatást a rotoron, mely valójában a levegő hatására

*Ez a kanyonbeli jelenet nem állókép, hanem egy valódi részlet a játékból.*



lehet a gép hatalmas teste, elrettentő mennyiségű fegyverzete, és hihetetlen szívóssága. A helikopter különlegessége az is, hogy telivér harci gép létrehozása komoly létszámú gyalogság szállítására is alkalmas - mint azt a játékban látni fogjuk.

eszközükbe "ülve" mérhetjük majd össze tudásunkat. A pilóták névsora sem nélkülöz egy kis kuriózumot: a szokásos pilótaszótársakhoz (Sérült, MIA, POW, KIA) most már valós hatások társulnak: tehát ha valaki megsérül, eltűnik, fogságba esik, az nem vész el örökre, hanem 24 - 48 - 96 óra

## A REALIZMUS HÁRMIK TÖKE

A pilóta ügyességét három fokozatban állíthatjuk be. A kezdő mód-



*Ez az afgán ellendő még nem tudja, hogy mi vár rá, ha kezét mer emelni ránk.*

## A JÁTÉK SAJÁTSÁGAI

A játékban a szokásos játékváltozatok között választhatunk, tehát játszhatunk gyors küldetést (ahol szinte azonnal felfegyverzett gépünkben találjuk magunkat), kiképzést, normál küldetést, hadjáratokat, valamint hálózati játékot. A hálózati játék valamilyen rendkívül, ugyanis lehetőségek van DeathMatch játékokra (maximum tízenhat résztvevővel), "Szereld meg a zászlót" harcra (két csapatban, százháborúszerűen), valamint külön választásaink lehetnek két játékos esetére: síma, egymás-

után újra bevethetővé válik. Az eltelt időt a program a rendszeréről olvassa le, tehát valós időt jeleznek. A hadjáratok három helyszínen folynak: Kazahsztánban, Észak-Koreában, és Afganisztánban. Kazahsztánban a helyzet az, hogy Oroszország annyira rászorul a külföldi valutára, hogy megemelte az energia árát, így téve lehetetlenné a nyugati tőke beáramlását az országba. A felkelők etnikai tisztogatásba kezdtek, a fővárosban heves harcok folynak. Oroszország igen nagy erővel vonul ki, de szembe találja magát a fejlett nyugati arzenállal. Apache helikopterekkel és F-16-os vadász-

ban nem kell hirtelen magasságvesztéstől tartanunk, gépünk közepes sebesség mellett követi a felszínt, ám cserébe meredek emelkedése és hirtelen kitérésekre se számítsunk. A stabil módban gépünk minden manőverre képes, mint valódi hús-vér testvére, csak az esetleges káros "mellékhatások" lettek kiszűrve. Természetesen itt már nem olyan nehéz a földre csapódni sem, mivel nincs terepkövetés. A realiztikus fokozat tökéletesen adja vissza a helikopter tulajdonságait, és egy valódi gép irányi-

keletkezik a rotoron. Ilyenkor a süllyedésünk a fordulatszám enyhe növelésével lassítható. Ha nagy sebességgel zuhannánk, bekapcsolt motorral, akkor vortex gyü-

*Még vannak helyek a világon, ahol a vörös csillagot nem ledöntik, hanem védelmezik.*

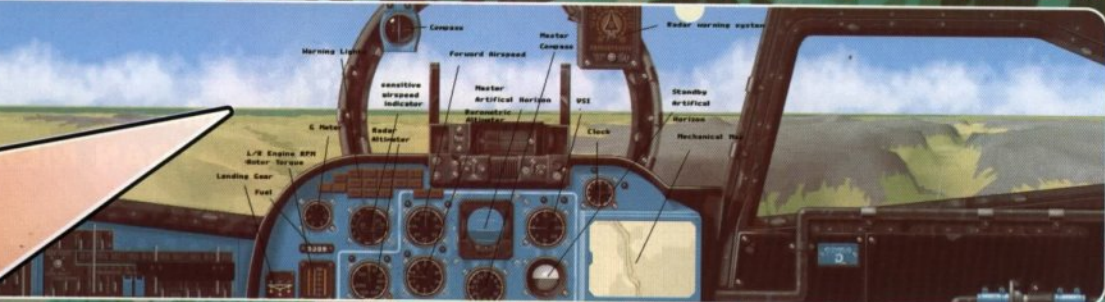


*A Hind csapatszállítóra is alkalmas. Éppen a beszállításnak vagyunk tanúi.*





# AZ OROSZOK IS KÉPESEK CSODÁKRA!



rábé kerülhetünk, melynek eredménye 1000 m/perces süllyedés is lehet. Ilyenkor próbáljunk vízszintes sebességet szerezni. Nagysebességű forduláskor, megterhelt gépnél rázkódás és dőlés léphet fel, melyet a fordulatszám csökkentésével, finomabb manőverekkel és a sebesség csökkentésével védhetünk ki. Ha leszálláskor csak

jobb vízszintes sebességre szert tenni, mivel így plusz felhajtóerő termelődik gépünk szárnyain. Egy motorral ugyanis nem tudunk lebegni.

Gyakorló küldetések alatt bekapcsolhatunk egy fegyvereket, lezuhanásunkat a gép leszállásként értelmezi, és így tovább. Ekkor is figyelniünk kell azonban a gyakorló pályán mozgó egyéb tanoncokra is (nem őrítik ki kedvünkért fél Szibériát), valamint arra, hogy ne lőjünk saját erőinkre. Gyakorló feladataink között szerepelhet még gyalogosok csataterre való szállítása és onnan való kimenekítése. Az éles küldetések között szerepelhet felderítés is, lézer célzórendszer irányban tartása, és még sok minden más. Ezekben általában egy köteléktársal veszünk részt, akinek a szokásos utasításokat adhatjuk ki, CTRL vagy SHIFT + 1-4 gombokkal (attól függően, hogy társunk emberi, vagy számítógépes irányítása).

## KETTEN EGY GÉPEN

Elérkeztünk a Hind legérdekesebb részéhez, a fegyverrendszerekhez. Eddig a szimulátorokban nem igazán találkoztunk külön a léglövész szerepével, ő általában kimaradt, és a pilótáulkból láttuk el egy személyben az ő feladatát is. Nos, jelen esetben ez nem így van. A léglövész a saját, külön fülkéjében foglal helyet, és természetesen saját feladátára figyel, mely teljesen eltér a pilótáétól. Saját berendezéséhez tartozik a sisakjába szerelt célvezető rendszer, a lézercélzó (melyet a más gépekről ledobott, intelligens bombák célra vezetéséhez is használnunk kell), az előre irányuló infravörös kamera, a tényerősítő berendezéssel kiegészített televíziós kamera, valamint a forgatható gépágyú fölé szerelt optika, mely különösen alkalmas a fegyverrendszerek veze-

tésére. Mindez természetesen a harc hevében esetleg túl soknak bizonyulhat, ezért lehetőségünk van a "szlikon léglövész" bekapcsolására, amely magától választja ki a célpontokat, valamint megkezdí lekiűződésüket. "Őt" az S billentyűvel kapcsolhatjuk ki-be, ám ha magunk kezdjük el a célpontok kijelölését, automatikusan ki-kapcsolódik. Bárhogy is döntünk, a fegyverek típusát nekünk magunknak

meg balra"), egyénileg kezdeményezhetünk vagy visszahívhatjuk társunkat a kötelékbe, jelezhetjük fegyverkészletünk megcsappanását, illetve egyszerűen búcsút inthetünk hazamenet előtt.

A játék grafikai megoldásai igen tetszősek. Embereink integritének mozognak, ki-be szállnak a gépbe, tetemeik pedig végig egy helyben maradnak, látszanak. A grafikai és a hangbeállítások egész részletek, bekapcsolhatjuk a fülkék közötti üzenetek hangos bemozdását, mely igen élethűvé teszi a hangulatot.

Ha ehhez hozzávesszük a Natasa rendszer (igen, ez a számítógépünk) folyamatos locogását, elképzelhető, hogy a folyamatos hangzavar mennyire fokozhatja a harci drukkot. A külső nézetekben sem lesz hiány. Ha egy haverunknak megvan az Apache Longbow, akkor igen különleges élményben lehet részesülni, két teljesen különböző gépet használhatunk egyszerre, akár kötelékben is. Mire ezt megunnánk, már itt is lesznek a sorozat következő részei, melyekben talán vadászgépek, szárazföldi egységek is részt vehetnek majd. Nem lesz semmi, gyerekek!

# HIND

az egyik kerekünk ér le nagy sebességgel, gépünk elpusztulhat, erre figyeljünk oda. Ugyanez vonatkozik arra az esetre is, ha oldalra mőzög a gép leszálláskor. Ha egyik motorunkat kilőnek, próbáljunk minél na-



Fejvesztett rohngaldás gépünk láttán.



A harci területre szállított katonádsaink megadására szállítják fel az ellenfelet.



Párosan szép az élet...

kell kiválasztanunk. Igen érdekes a helyzet akkor is, ha ketten játszunk egy gépbe ilve, mivel ilyenkor igen magas szintű összmunkára lesz szükség. Természetesen ez nem csak úgy történhet, hogy előszóban vagy telefonon odaszólunk a havernak, hanem billentyűk segítségével is, a CTRL + F1-F10 kombinációk. Ezeket használhatjuk a kötelékben repülő is. Ha az előző a helyzet, természetesen kétirányú forgalomra van lehetőség, és azonos kombinációk nem ugyanazt jelentik, ha a pilóta üzen a lövésznek, mint amikor fordítva. A lövész irányokat, sebességeket adhat meg, vagy visszavonulást javasolhat, míg a pilóta megadhatja a következő célpont irányát, védekezésre szólíthat fel, légi vagy földi célokat választhat, vagy tüzsünetet rendelhet el. Kötelékben majdnem hasonló a helyzet, főleg a közös manővereket adhatjuk meg ("Törj ki jobbra, én

**hind**

Kiadó:  
Digital Integration



486/66  
8MB RAM  
SVGA  
2XCD  
SB, GUS

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

A kiadó a szimulátorok terén ezzel a játékkal világalomra tör.

**95%**

Az LV 426-os hollyóid idegen hódítók szálltak meg, minden útjukba kerülő élőlényt elpusztítottak. Csak egyetlen módon lehet legyőzni a betolakodókat: ha sikerül likvidálni az összeset, és főként a szaporodásukat biztosító királynőket. A bizonyára már mindenki által ismert történetben Ripley hadnagyot ezúttal mi alakíthatjuk, s hogy túléljünk-e Sigourney Weaveren, ez immár csak rajtunk áll. A Doom rajongók tehát ismét előkészíthetik a legjobb joystickjüket vagy billentyűzetüket, hiszen az Alien Trilogy egy újabb

# ALIEN

## AZ ACCLAIM TUDOMÁNYA NEM CSAK A MORTAL-SOROZATBAN MERÜL KI!

# TRILÓGY



A hibernálóbereendezésben túlélt helyett egy undorító férget találtunk

teljesen 3D-ben játszódó, első számú perspektívából látható akciójáték.

Összintén szólva nem egészen világos, hogy az Alien Trilogy miért csak ilyen nagy kérésrel a konzolos változatok után látott napvilágot, mivel legjobb tudomásom szerint programozástechnikailag a PlayStation és a PC elég közel áll egymáshoz. Magyarán



A saját fajtánk sem különb az idegeneknél?

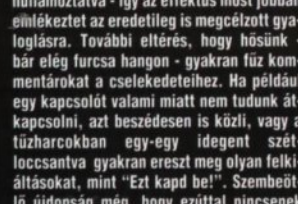
zat lenne persze, ha a játék valami fenyegetes újítást mutatna fel, ám erről sem igazán beszélhetünk. A játék 100%-ig megegyezik a konzolos változatokkal. Az egész ugyancsak a csodálatos intróval indul amint megérkeznek hőseink a planétára, tehát ugyanaz a történet, ugyanazok a pályák, ugyanazok a fegyverek, s ugyanazok a hangulatos zenék szólnak közvetlenül a CD-ről.

Kisebbségi eltérések persze vannak. A klasszul kidolgozott 3D-s helyszíneken például Ripley ezúttal kicsit szaporábban



A labor üvege úgy tűnik nem golyóálló.

lépked - vagyis a kamera gyorsabban van hullámoztatva - így az effektus most jobban emlékeztet az eredetileg is megcélzott gyaloglásra. További eltérés, hogy hősiünk - bár elég furcsa hangon - gyakran fűz kommentárokat a cselekedeteihez. Ha például egy kapcsolót valami miatt nem tudunk átkapcsolni, azt beszédesen is közli, vagy a tűzharcokban egy-egy idegent szétloccsantva gyakran éreztet meg olyan felkiáltásokat, mint "Ezt kapd be!". Szembeötlő újdonság még, hogy ezúttal nincsenek



A parkolóban ismerős járművek között folyik a csata.

pályakódok. Ennek a harddiszkes mentés miatt a programozók most nem látták értelmét.

A játékokban a világhírű film mindehárom epizódjának a helyszíneit be kell járunk, mindenhol a terep megtisztítása a feladat. Ez a 3D-s terep rendkívül szépen kimunkált, szinte már valóban ismerősnek tűnik. A par-

kolóban például a film második részében látott katonai páncélosok állnak, az idegenek hajóján meg ugyanazt az ágyút fedeztetjük fel, amire Ripleyék az első részben csodálkoztak rá. Aztán ott vannak maguk az idegenek, legnagyobb (vagy legkisebb?) örömmükre az összes típusal találkozhatunk. Kezdetben még csak a kisebb csapok próbálnak az arcunkra tapadni, aztán jönnek a tojások, meg a kifejelett példányok, s később még összefutunk féreg- meg a kutyaszzerű idegenekkel is. A pályák végén persze a királynőnek várnak ránk, ezeknél különösebb nem árt, ha alaposan fel vagyunk fegyverkezve.

Az idegenek legtöbbször csoportosan támadnak

A fegyvereink a kezdeti pisztolyon kívül lehetnek: shotgun, gyorstűzelő puská (ezen van a gránátvető is), lángszóró, vagy géppuska. Fegyvereket a ládákat szétbontva szerezhetünk, azonban a komolyabbak gyakran titkos folyosókon hevernek. A titkos folyosók a Doomtól eltérően szerencsére - az átlátható rácsoknak köszönhetően - könnyen felfedezhetőek, az átjárókat pedig úgy kell gránáttal berobbantani. A fegyvereket mindig találhatunk még elsősegélycso-

kolóban például a film második részében látott katonai páncélosok állnak, az idegenek hajóján meg ugyanazt az ágyút fedeztetjük fel, amire Ripleyék az első részben csodálkoztak rá. Aztán ott vannak maguk az idegenek, legnagyobb (vagy legkisebb?) örömmükre az összes típusal találkozhatunk. Kezdetben még csak a kisebb csapok próbálnak az arcunkra tapadni, aztán jönnek a tojások, meg a kifejelett példányok, s később még összefutunk féreg- meg a kutyaszzerű idegenekkel is. A pályák végén persze a királynőnek várnak ránk, ezeknél különösebb nem árt, ha alaposan fel vagyunk fegyverkezve.

A veszélyes sárga fényénél egy ocsmány szíruetjtje bontakozik ki.

A shotgun segítségével hullanak az idegenek, mint a legyek.



A shotgun segítségével hullanak az idegenek, mint a legyek.

magokat, védőruhákat, adrenalin injekciót, automata térképezést, és végül elemeket, amelyek bizonyos kapcsolók működtetéséhez szükségesek. Az idegeneken kívüli egyébként veszélyt jelentenek ránk bizonyos emberek is, azok a katonák, akik az idegeneket élve akarják elszállítani, hogy biológiai fegyverként használják őket.

Bár a játék bonyolultsága csupán ID-kártyák kereséséből, kapcsolók átállításából és a kijáratok eléréséből áll, az Alien Trilogy az egyik legjobb PC-s akciójáték a Doom

követői között. A grafika szép és gyors, a hangok betelíttek, az akció izgalmas, s ennél több tulajdonképpen nem is kell.

**alien trilogy** Kiadja: Acclaim

486DX66  
8MB RAM  
2XCD  
VGA,  
SB, SBPRO

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSHATÓSÁG  
SZAVATOSÁG  
ZENEBONNA

Ritka az olyan PC-s konverzió, ami jobb, mint a konzolos előd. Ez ilyen.

# 91%

Már jó pár év telt el azóta, hogy az Electronic Arts elindította sportjáték sorozatát. Igaz, fociban akad egy-két cég, amely a sarkukban llyeg, kosárlabdában és jégkorongban azonban teljesen egyeduralkodóknak számítanak. Azt pedig most már lassan megszokhattuk, hogy az év vége felé közeledve sorban jelenik meg e három remek játék újabb, szebb és tökéletesebb változata. S hogy a '96-os év sem lazslással telt az EOA



után ki merem jelenteni, felejthetetlen élményben lesz részünk. A leglátványosabb fejlődés a grafikában történt. A rajz annyira részletes, hogy a játékosok meccs közben szinte felismerhetők az arcukról. S ha egy kicsit várakozunk, akár egy pislogást vagy fintort is felfedezhetünk e hard-edzett arcokon. Igaz ezt csak lassítás közben tudjuk igazán élvezni, hiszen a meccs

alatt kinek van arra ideje, hogy teljes képernyőre nagyítva bámulja a jobbhátvéd szeméit.

A játék egyébként hihetetlenül gyors, méltó a jégkorong száguldásához. Egy-egy erősebb korongig száguldáshoz. Egy-egy erősebb korongig csak egy csíkot látnunk: S e sebesség mellett is fantasztikusan kidolgozott a játékosok rajza, animálása. A lövések, esések, a kapus vetődései mind megdlnak helyüket a TV képernyőjén is.



A változatlanóság persze azt is jelenti, hogy még a leggyengébb fokozatban is egy-egy jobb ellenféllel szemben kegyetlenül nehéz gólokat elérni. Szerencsére a játékosokat cserélgetve olyan erős csapatot hozhatunk össze magunknak, amelyet akarunk. Így pedig a kezdet sem annyira nehéz.

Endekes újdonság, hogy most már nem



# NHL '97



A kapus lába között becsorgott a vendégek vezető gólja.

**A XXI. SZÁZAD SPORTJA A XXI. SZÁZAD JÁTÉKÁBAN!**



A kanadai fiú gyilkos iramban tör kapura. Középpreadásdát siker koronázza.

háza fáján, arra az első bizonyítéki az NHL soron következő változata.

**A PROGRAM EGYSZERŰEN DÖBBERETES**

A játék hangulata, a meccseket megelőző statisztikák, a csapatokról tárolt információk mind a maximális szórakozást szolgálják. Es azt már néhány óra játék



Gondban a kapus... Az ágyúgolyó erejű lövés nehezen vehető.



**VÁLTOZÁSOK AZ IRÁNYÍTÁSBAN**

Egy meccsen továbbra is maximum négy játékos játszhat joyállal, egérrrel vagy billentyűzettel. Az irányítás módja nem sokat változott, mindössze két gombra van szükségünk a legváltozatosabb esetek lövések, szeretések bemutatásához is.

csak módemen, hanem hálózaton keresztül is összemérhetjük erőnket ismerőseinkkel. S ez a dolog nem csak barátságos meccseken, hanem a bajnokságok, rájátszások esetén is működik.

A kékek gyűrűjében is biztos bittal vezeti a korongot a csapat.



**LEHET EZT MÉG FOKOZNI?**

Ahhoz, hogy a játék igazán élvezhető legyen, szükségünk lesz egy pentiumos



gépre. A grafikát figyelve azonban inkább az a megdöbbenő, hogy egy asztali PC elegendő a program futtatásához. Néhány éve ugyanis ilyen állóképeket kamoly gépek percekig számoltak. Most pedig valós időben, folyamatos animációként csodálhatjuk végig az eseményeket. Szóval le a kalappal az Electronic Arts programozói előtt. S ezután már most kíváncsi vagyok, milyen is lesz az NHL '98. Fogalmam sincs, hól lehet ezen a programon fákéletesíteni, de a szerzők egész biztosan kitalálnak valamit.

**nhl '97** Kiadja: EOA  
 PC: 486/100, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, SB

**95%**

# ANDRETTI RACING

Mario Andretti neve nem valószínű hogy sokat mond bárkinek is Magyarországon, hiszen az Indy Car versenyek sztárjáról van szó, ez pedig ugyebár kifejezetten amerikai sportág. A névvel fémjelzett PlayStation játék után azonban talán majd hazánkban is növekszik a népszerűsége. Az EA Sports keze munkája



Talán túl gyorsan érkeztem ebbe a kanyarba.

meglátszik a játékon, legalábbis ami a tálalást illeti. Nem hiányoznak a versenyeket felkonferáló kommentátorok, a nagyfelbontási menükben pedig csak úgy mellékesen eredeti videofelvételre peregnék.

A játék különlegessége, hogy kétféle versenytipuson is indulhatunk: az Indy versenyautókon kívül beülhetünk szabványoskocsiba is, az úgynevezett Stock Carokba.

A Core az év végére jól belehúzott. Nem elég, hogy itt van a fantasztikus Tomb Raider, megérkezett a már régóta beharangozott **Blam! Machinehead** is. Saját perspektívából játszódó futurisztikus akciójátékok már eddig is szép számban jelentek meg a 32 bites konzolokra, de eddig - néhány kivételtől eltekintve - jóformán egyik sem volt nagy durranás. A **Blam! Machinehead** ezzel szemben mondhatni egy kis bemutatót tart a PlayStation 3D-s lehetőségeiről.

A játék egy ritka szép Silicon interval indul,



Mindkét típusú kocsival eredeti pilóták ellen indulhatunk, s természetesen eredeti pályákon, amikből így összesen 16-ot számolhatunk meg.

A 3D-s grafika mondjuk nem egy Ridge Racer, a poligonok nincsenek árnyalva, s minden teraptárgy túlságosan "vektoros".

A grafika mesterkedtségét az irányítás kezhezállósága ellensúlyozza. A kocsi elég nehezen, még teljes sebességnél sem csúsznak meg. Más a helyzet azonban, ha már kopottak a gumik. Ilyenkor a valósághoz hasonlóan elég kiszámíthatatlan a kocsi viselkedése, nehezen tudunk uralkodni fölöttük. És itt lép be a box kiemelt szerepe. Más játékoktól

melyben az egész Földet - a szó szoros értelmében - egy förtelmes vírus lepi el. A vírus mint kiderül, mesterséges eredetű, egy örült elme szüleménye, így hát ránk háru! a feladat, hogy megszabadítsuk a világot ezt az egészet kiöltő megalomán tudóstól, és a teremtményeitől. A játékban egy doktornőt fogunk irányítani, aki mint az az introban látható, nem egészen önszántából ült arra

a lebegő harcijárgányra, amivel a küldetéseknek neki kell fognia.

Remekül kidolgozott 3D-s terepek felett száguldozhatunk, víruslepte összedőlő házak, roncsautók között furikázhatunk. Eközben különféle mutáns pókok, zombik, egy rakás agyú, és efféle dolgok próbálnak minket megállítani. Grafikaiag külön említésre méltók a fényeffektusok. Az utcai lámpák fényesen világítanak, az erős fények nem csak hogy

előrően ez most nem csak dísznek, vagy egy extra opciónak van, hanem nélkülözhetetlenek. A verseny közben ugyanis óhatatlanul tankolnunk kell, a benzinből nem futja egy teljes menetre. Taktikázni tudunk viszont a gumicsereikkel, ugyanis a depótába behajtra már előre leadhatjuk a szerelőknak, hogy mit akarunk és mit nem. Gumicsere nélkül lerövidíthetjük a boxban eltöltött időt, de ezzel perze óriási kockázatot vállalunk, hiszen a kocsi úgy fog csúszkálni a futam végére, mintha jégen mennének.

A taktikázós játékmennet kívül még egy nagy



A háttérben a kivetítőn az élő közvetítés fut.

erőssége van a játéknak: osztott képernyővel ketten is lehet egymás ellen játszani, sőt két gépet linkelve, akár négyen is.

A készítőк egyértelműen játszótermi hangulatot próbáltak biztosítani, s bár mérföldkönek nem lehet nevezni az Andretti Racinget, egy biztos: el lehet lenni vele.

andretti racing Kiadja: EOA

PLAYSTATION

**81%**

bevilágítják a környéket, hanem gyakran fénytörést okoznak a képzeletbeli kamera lenscáján. Nagyon frankó, hogy a terepen szinte minden szétlöhető, a tüzek pedig egyszerűen elképesztőek: világítanak, lobognak, aztán elhalnak. Hasonló effektusokat eddig legfeljebb 2D-s játékokban láthatunk. A lángszórónk is például annyira profi, hogy még

nekünk, idegesítően fűtyülnek a felénk közeledő bombák, a későbbi szinten meg sátni kacajjal röhög az ellenfél.



A cyberpókokkal kerüljük a Találkozást.

az is jól kivehető, amint a rosszul porlasztott égő benzincseppek a földre hullanak. A hangeffektek hatalmas lökete adnak a hangulatnak: szka-fanderes rohangáló emberkék kiabálnak

A játék lényege végül is egyszerű, ám azt hiszem nem is kell ennél több: a megfelelő sorrendben kulcsokat, elemeket kell gyűjtenünk, amiket aztán el kell vinnünk a hozzájuk tartozó ajtókhöz, gépekhez. Igazi, gyors 3D-s akcióban lehet tehát részünk szuper grafikával - magyarul vétek lenne kihagyni.



A kihalt utcákon roncsautók hevernek.

blam! machinehead Kiadja: Core Design

PLAYSTATION

**90%**

Az Ocean már jó előre bevette a jónépet két szencziósnak tűnő 3D-s akciójátékával, ám a kiadási időpontokat aztán tologatni kezdte. A két játék a Viper és a Tunnel B1, melyekből ez utóbbi végre megérkezett. A programban egy közeljövöbeli korrupt, rothadó

tig. A jármű irányítása szerencsére abszolút kényelmes, oldalazhatunk vele, jól gyorsul, és a hátrálás sem okoz problémát. A kijáratokhoz vezető út persze nem egyenes: az alagút sok helyen elágazik, egyes részeket pedig jókora zsilipajtók

zárnak le. Az ellenség vonatnak a felszámolásán kívül tehát ezeknek a zsilipeknek a nyitókapcsolójának a megkeresése lesz a fő feladatunk. A pályákon mindenféle ágyúk, rakétavetők, harcokocsik próbál-

Rádásul nem csak a lámpákfényei vannak tökéletes effektussal ábrázolva, ugyanúgy megtörik a "kamera" lencsében a robbanások, vagy a mellettünk elsuhanó lézerlövedékek fényei is. A maximálisan megrajolt és az említett módon árnyékolt poligonok így a szeniális fényeffektusokkal párosulva elképesztően élethű terepet alkotnak. A zenék pedig akár egy mozifilm zenéjének is beillenek. A Tunnel B1 azonban ritka játékok közé tartozik, ahol egyáltalán nem is figyelünk - az amúgy nem

A reaktor megsemmisítésével megkezdődött a visszazárlás.



A játékmenet mint láthat egyszerűnek mondható. A kijárat megkeresésén kívül legfeljebb egy generátort kell felrobbantatnunk, s a pályák sem túl bonyolultak. Ha azonban valaki mégis úgy érzi, hogy eltévedt, nem kell mást tennie, mint lenyomni a Selectet, amire azonnal bejön a már bejárt terep térképe. Ezen nem csak, hogy a saját pozíciókat láthatjuk (há-

A cél befogva, tüzi!



# TUNNEL B1

FÉNY AZ ALAGÚT VÉGÉN

társadalom képét festik le, ahol egy diktátor kerül hatalomra, meghozza egy hatalmas erejű fegyver segítségével. Az emberiséget immár végveszélybe sodorta ez az örült, itt az ideje tehát, hogy intézkedjünk. El kell pusztítani a fegyvert, ám ehhez persze a közelébe kell férkőzni. Az ellenség és közöttünk pedig ott húzódik a szinte áthatolhatatlan B1-es alagút...

A játékban egy lebegő harcokocsiba ülhetünk be, ezzel kell átküzdenünk magunkat minden egyes pályán a kijá-

A rakétazápor megtette a hatását.



nak minket megállítani, amikkel ha sikeresen kívánjuk felvenni a harcot, mindenképp előtérbe kell a fegyverzetünket. Kezdetben csupán egy szimpla gépágyúval indulunk, de később ennek megsokszorozhatjuk a tüzererejét, és még egyéb elsődleges és másodlagos fegyvereket, rakétákat is felve-

romszöggel jelölve), hanem azokat a dolgokat is, amiket még meg kell keresnünk. Pirossal vannak az elsődleges, sárgával a másodlagos, zölddel pedig a bónuszcélpontok jelölve. A jelölések formája lehet célkereszt, ami elpusztítandó célpontot jelképez; nyíl, ezeken a helyeken csak át kell haladni; és kör, ami felvehető tárgyat jelent. A kijárat helyét egy vörös X-szel jelöli a gép, ám ezt csak akkor közelítjük meg, ha már az elsődleges, és másodlagos feladatokat teljesítettük.

rossz - hangeffektokra, hiszen a Terminátoros beütésű zenék 100%-osan biztosítják a harcikedvet. A játék kétségtelenül az egyik legszebb 3D-s akciójáték PlayStationre, ám úgy érzem azért egy kissé bonyolultabb, és változatosabb feladatokat kellett volna hozzá kitalálni.

A német illetőségű Neon páratlan szép munkát végzett.



A robbanásoknál repeszek hullanak szerteszét.

A német illetőségű Neon páratlan szép munkát végzett.

A játék grafikája - a képeinken mondjuk valószínűleg nem annyira látszik - átlagon felül, a mozgás pedig roppant gyors. A Gorud shaded poligonok, és a csodás fényeffektusok megtették a hatásukat, egyáltalán nem azt érezzük, hogy komputer generálta folyosókon mennénk. Koszos utcákon tankcsapdákat kerülgetve furikázunk, a közúti lámpasorok fényvel borítják be a terepet.

Érdemes a lámpák fényeffektusát szemügyre venni.



tunnel b1

Kiadja:  
Ocean

PLAYSTATION

85%

A Yavarun bolygón ösdiók óta négy faj él: a Tha'Roon, az Obblinox, az Eagra és a Shama'Li. Minden fajnak vannak saját tulajdonságai és képességei, valamint természetesen saját történelmük révén egyéni céljaimért szállnak harcba. A Tha'Roon a Birodalom jelenlegi vezetője, természetesen célja a többiek legizáása. Az Obblinox a jelenlegi elit katonaság, ezért nem áll messze a hatalom átvételétől. Az Eagra faj növény-szerű, rabszolgaságára kényszerített egyedekből áll, akik nagyszerű építkezők, de harcban csak számbeli felénnyükre számíthatnak. Az utolsó faj a Shama'Li, amely a fajok harmóniájára törekszik, alapjában véve a békés megoldásokat preferálná, és igen járatos a mágiaiban. Alapjában véve mindegyik faj hasonló egységeket, katonákat, munkásokat képez ki, azonban azoknak általában mások az erősségei. A vezetőből mindig csak egy van, akire különösen kell vigyáznunk, mivel halálával a faj elveszíti utolsó reményét is. A munkások házakat, utakat építenek, ellenséges építményeket bontanak le, valamint szükség esetén meg is védik azokat. Továbbfejlesztethetők (mint minden egység

ségben. Végül kiképezhetünk varázslókat is, a fajtól függően változó varázslatokkal. A két szintű mágus egyre magasabb szintű varázslatokat képes alkalmazni. Ha valamelyik megtanul egy varázslatot, utána mindig tudja használni, és azt mindenki megtanulhatja. Természetesen a varázslatok fajtája a fajra jellemző, tehát a Tha'Roonoknál elég kiterjedt harci varázslatokkal, az Obblinoxoknál szintén harci és pusztító mágiaival, az Eagra fajnál a természetet segítségül hívó és azt helyreállító varázslatokkal, a Shama'Linél pedig főleg békés, gyógyító és "látó" varázslatokkal találkozunk.

hatunk el (nem árt ezért minden szint teljesítése előtt állást menteni, mert lehet, hogy az utolsó pillanatban kiképzett és a következő pályára átvitt sereg lesz a siker kulcsa). Játék közben a képernyőn megjelenő ábrák elég egyértelműek, legfeljebb a klán vezetőjének neve és ereje látható, mellette az "Influence Flag Meter", amely pénzrőfordítással (1000 pénzért 1000 pont), néhány hős felvételével és győzelmeivel növelhető, és a kutatás, valamint az egységek elvesztése csökkenti azt. Alatta a pénzmennyiség, térkép (melyen ugye a lopakodó egységek egy része nem lát-

szik), a megkezdett munkák és a kocsmában tartózkodó emberek ikonja, majd a kiválasztott egység adatai (rajza, hardozott tárgyai, egészsége és varázsereje - ami lassan újratermelődik -, valamint bio-kiegészítései - amelyek megvan, azt fehér keret veszi körül).

**AZ EGYSÉGEK JELLENZŐI**

Rz egységeket a következő jellemzők írják le: egészség, lopakodás (Masked - a térképen nem látszik, Disguised - sajátként jelenik meg, de ellenséggént

**Ha megcsap a változó**

**WARWORLD**



Küzdelem egy sivatagi odzisért.

esetében, itt is általában több darab munkás/katona/varázsló szükséges ahhoz, valamint egy speciális épület, ahol kiképezhetjük a magasabb szintű "vezetőjüket", illetve néha elengedhetetlen egy kis kutatás is, tehát az adott egységet ki kell fejleszteni). Létezik ezen kívül minden fajnál zsoldos, aki nem fejleszthető tovább, viszont nem is mi képezzük ki őket, hanem a kocsmánkban jelentkeznek időről időre. Kiképezhetők ezenkívül felderítők is, akik általában gyorsak, látótávolságuk nagyobb, valamint rendelkeznek lopakodási képességekkel. Fejlettebb vezetőjük általában a kém, aki szinte észrevehetetlen, így képes feltérképezni az ellenséges bázist, valamint kifosztani a raktárakat. Harcos egységeink is vannak, szintén két erős-



Ő nem ellenfél, hanem akár csapattársnak is választható varánuszgyík.

sok kincs megszerzése után jelentkeznek, és megkérik segítségük árát.

**IRÁNYÍTÁS**

A játék irányítása nagyjából megegyezik a Warcraftéval, lehet csoportokat létrehozni, illetve a vezetőre kattintva lehetőségünk van arra is, hogy az alá tartozó egységeket azok külön jelölése nélkül irányítsuk. Minden küldetés előtt kijelölhetünk néhány egységet (akik az előzőből megmaradtak), hogy a következőbe is velünk tartsanak, így nagyobb sereggel indul-



A játékosok kijelölése, mozgatója és harcba indítása a C&C-hez hasonlatos technikával folyik.



látszik a térképen, Híden - a térképen nem, a valóságban átlátszóan jelenik meg, Invisible - egyáltalán nem jelenik meg; saját egységeink körül sárga, sárga, kékeszöld és fehér háromszögek jelzik ezt a képességet), látótávolság, sebesítés (az egység portréja alatt jelenik meg), támadási távolság, fűgyorsaság, teherbírás (munkásoknál kettő, egyébként általában egy egység), valamint a bio-kiegészítések, melyek az erőt (teherbírás), lopakodást, látást (minden lopakodó egység látható az egység látótávolságán belül), gyorsaságot és ellenállást (pajzs és lassú gyógyulás) növelik.



Tuskfőj elégedetten szemléli ellenfele megsemmisülését.

### KUTATÁS

A kutatásról annyit, hogy csak azok az egységek kutathatnak, akik valamilyen kiképzést kaptak egy épületben, és csak ott, ahol azt a kiképzést kapta (értelem-

szerűen így más kutatási területeket jelölhetünk ki). A kutatás általában történik, nem valamit kutathatnak, hanem az általános műveltséget növelik, amiből lassan kisül néhány találmány. A kutatás ára fajtól és kutatási helytől függően 5000-6000 "Influence" pont (4000 a kutatás kezdetén levonódik, a többi folyamatosan). Ha ez az érték maximumon, tehát 5000-en áll, a klán vezetője képes előcsalni a "battle cry" nevű diadalordítást, amikor a még továbbfejleszhető egységek és a hősök újult erővel harcolnak, sebek kicsit begyógyulnak, erejük megnövekedett csak 30 másodpercig, mely után az Influence nullára esik vissza.

### ÉPÜLETEK

■ **raktár vagy bázis (Citadel, Stronghold, Plantation, Sanctuary):** a legelsőként felépítendő épület. Munkásaink ide hozzák a kitermelt fát vagy ásványokat, ami itt tárolódik addig, amíg építkezésre vagy kiképzésre, kutatásra nem kell a pénz. Az ellenfelek által elhullajtott bio-kiegészítőket is ide kell hozni, mivel azok csak pénz formájában használhatóak fel, nem építhetjük be egységeinkbe.

■ **kocsmá (Grande Parlour, Mead Hall, Watering Hole, Hostel):** munkások és harcosok, esetleg hősök által lá-



Meghatódottság nem olvasható le az őslény-szerű alak képéről, pedig éppen kint-tetést vesz át.

tozott hely. Az itt megjelenő alakokat felvehetjük sorainkba, vagy elküldhetjük őket. Azt, hogy kiket lássunk vendégül, a klán vezetőjére kattintva állíthatjuk be (munkásokat, hősöket, katonákat, vagy mindenkiket).

■ **házak (Manor, Dormitory, Greenhouse, Shelter):** fajtól függően három-négy-öt embernek kell egy ház. A kocsmában csak akkor vehetünk fel valakit, ha még jut neki hely.

■ **gyárak (Laboratory, Garage, Plant, Guild House):** fejlettebb munkásokat képezhetünk itt ki, valamint bio-kiegészítőket fejleszhetünk, illetve egységeink is itt gyógyulnak.

■ **katonai iskolák (Academy, Military Base, Garrison, Outpost):** munkásokból harcosokat nevelhetünk, valamint kutathatunk is. Jó minél előbb felépíteni.

■ **vallási helyek (University, Cathedral, Conservatory, Temple):** varázslók és varázslatok kifejlesztéséért és kiképzéséért felelős épület. A katonai iskola után kezdjük el felépíteni.

■ **falak és támadó falak:** ez utób-

iról annyit, hogy energianyalábokból áll,

tehát átjárható, de a támadóknak igen nagy sérüléseket okoz.  
■ **utak, hidak, aknák:** az egységek mozgását gyorsítják, vízen átkelést tesznek lehetővé, illetve az ellenség számára láthatatlan kellemtelenséget jelentenek.

### JÁRMŰVEK:

■ **csapatszallító autó:** maximum négy egységet szállíthatnak, de legalább egy kell a vezetéséhez.

■ **harci csónak:** mint az autó, ez is négy egységet szállít. Kis hatótávolságú gyorsító gépgyűjő van.

■ **csatahajó:** mint a csónak, de nagyobb hatótávolságú felszerelve, erősebb páncéllal.



A folyóparti település stratégiai szempontokból nagy jelentőségű lehet.

■ **komp:** ezeket nem lehet építeni, "független vállalkozók". Két adott pont között szállítanak el maximum négy egységet, 100 pénzéért.

■ **felderítő robot:** kis repülő csészé-  
alj, teljesen fegyvertelen. Cikkekben repülve felderíti a terepet, majd üzemanyaga kifogytat lelesik és vége.

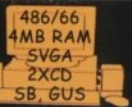
■ **támadó robot:** az előbbi testvére, mely adott célra repül és ott felrobban. Építés közben nem lehet őket becézni.

o

A játék véleményem szerint jobb, mint a Warcraft, ugyan nem szeretem a szerepjátékokat, de ez mégis olyan könnyen irányítható, logikus, szép és hangulatos, hogy esetében szívesen teszek kivételt. Ajánlom mindenkinek.

### war wind

Kiadja:  
Mindscape



LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Warcraft rajongók  
figyelmébe is ajánlható.  
Nem fognak csalódni.

87%

1998 Detroit. A város utcáin egy veszedelmes "dögvész" pusztít: a külváros könnyen befolyásolható bandáit egy új szekta keríti hatalma alá. Tagjait, a **sectoidok**at csupán egy cél vezérli: elpusztítani az egész civilizált társadalmat. A rendőrség gyakorlatilag megsemmisült, már csak kisebb katonai csoportok állnak ellen. A sectoidok egy titokzatos vas istent imádnak, amit ők **Deck** néven emlegetnek. Hogy kicsoda, vagy mi csoda ez a Deck, ennek a kiderítése lesz a feladatunk **Ted Irvine**, a magányos helikopterpilóta hőrébe bújva. Ted kezdetben nem sokat törődik a sektával, csupán elvégzi azt, amiért megfizetik. Történetünk elején egy mentőakcióra indul, ám a sectoidok által megszállt raktárnál teljes kihiatlás fogadja.



Ted munkához lát.

nyi **videóanyag** lett a 3 CD-re felkarcolva, nem szólva a rengeteg komputer generálta animációkról és a speciális effektusokról. A tökéletes összkép érdekében a készítő **fantasztikus ötleteket vetettek be**. Ilyen például, hogy az "elágazásoknál" még az állóképek is animálva vannak, azaz egy-egy forgó ventilátornak, vagy egy ide-oda nézelődő szereplőnek köszönhetően 100%-osan folyamatosnak tűnik az akció. A másik dolog, ami eléggé meglepett, hogy az átvezető jeleneteknél még arra is gondoltak, hogy Ted mindig az éppen használatban lévő fegyvert szorongassa, vagyis egy-egy ilyen jelenetet akár négyezer-ötször is felvettek. A program irányítása igen egyszerű: a lövöldözésen kívül a space-szel behívhatunk egy menüt, itt a SYSTEM-nél a load/save opciókhoz jutunk, a CONTROL alatti gombokkal újrajátszhatjuk vagy átugorhatjuk az aktuális jelenetet, az INVENTORY-val pedig a tárgyak, fegyverek között válogathatunk. Az inventory-t és a load/save opciókat azonban egyszerre csak a kezdetüket letűtve is elérhetjük. Most pedig nezzük tovább a történetet.



Kate eleinte Tedet is sectoidnak nézi.



Kate céllovétudományra Ted arcára van "Ira".



Elég egyenlőtlenek az erőviszonyok.

"Semmi sem tud erre az élményre felkészíteni..." - hangzik a Virgin reklámszövege, és miután teszteltem a játékot, nagyrészt igazat kell hogy adjak neki. A Full Motion Videón alapuló játékok nem tartoznak a legkomplexebb programok közé, ám a Hardline-ban remekül ötvözték a lövöldözés akciókat a kaland elemekkel. A játék nagy része lövöldözésekből áll, ám ezek nem a Mad Dog féle teljes mértékben a helyszínen felvett technikával készültek, hanem blue box megoldással, vagyis az ellenfelek úgy vannak "odavetítve" az előre felvett háttérre. Mindez első hallásra nem túl biztató, ám a Cryo remek munkát végzett: az ellenfelek egyáltalán nem ütnek el a háttértől, sőt... Ennek a megoldásnak köszönhetően a már megtisztított terep - tárgyak után kutatva - újra végigjárható, magyarul a program akció- és kalandjáték egyben. A játék készítésében több mint száz ember vett részt, két órá-



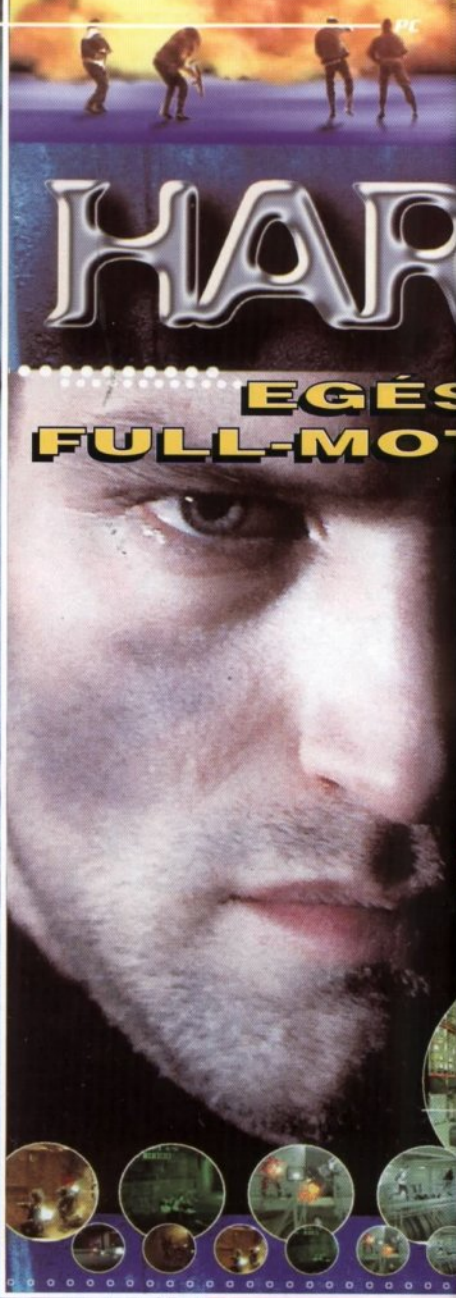
Elég egyenlőtlenek az erőviszonyok...



Egy kis eső persze nem szakítja félbe a bulit.



A sectoidoknak úgy tűnik nem volt kedvük liftezni.



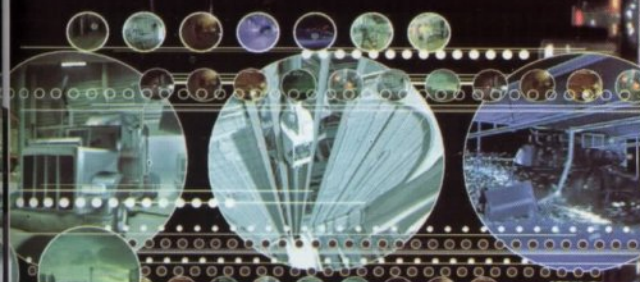
A házban, jobbra megtalálhatjuk a lányt, aki segítséget kért, ám már halott. Közben két sectoid érkezik, akiket miután likvidáltunk, kutasunk át. Egy kulcs és némi muníció kerül elő. A kulcs a másik szobában nyitja az ajtót, melyen keresztül a szekta egyik gyűlésére jutunk. Hamar észre vesznek minket, így megkezdődik az első jelentősebb tűzharc. Hátrállunk visszafelé a helikopterhez, s közben vegyük fel a földről a pisztolyhoz való kiegészítő gránátvetőt. Az ilyen földön heverő, és a sectoidok által elejtett fegyvereket mindig vegyük föl, erre a későbbiekben nem fogok kitérni. Kilépvé az udvarra, a sectoidok épp azon fáradoznak, hogy a levegőbe röptessék a járműünket, csak épp nem a rotorja segítségével. Végezzünk velük! A kosci ellen gránátot használjunk. A csata végén hősünket leütik, s hamarosan a lázadók kezai között eszmél. A főnökük, **Morgan** Tedet is sectoidnak nézi. Verjük ki a mellétünk álló lázadó kezéből a fegyvert, így végre behibonnyítjuk, hogy azonos oldalon állunk. Az egyik lázadó, **Lars** elvezeti hősünket pihenni, s közben elmondja, hogy alázadók sectoidok vezetőjét, **Yssett** akarják likvidálni. Ted ezután elég furcsákat álmodik egy autóbalesetről. Reggel a sectoidok ébresztik. A folyosó végén találhatunk rob-

banószert, ezzel berobbanhatjuk a nagy vasajtót. Mögötte a földön egy gázálarc fekszik, ezt persze vegyük fel. Balra, Morgan íróasztalán egy papírt találhatunk egy bizonyos segélykérő rádiófrekvenciával, a főnököktől pedig egy elemlámpa és egy kódártya kerül elő. Az utóbbival a további zárt ajtókat tudjuk nyitni. A kódos ajtó utáni elgázosított folyosónál használjuk a gázálarcot, majd a folyosó végi szobában lépünk kapcsolatba rádióval a lázadókkal. Miután megtudtuk a kódot az ajtóhoz, menjünk vissza, és üssük be. A sötét folyosón használjuk a zseblámpát. Hamarosan egy rács állja el a felfelé vezető utat, s amikor megpróbáljuk kirúgni, egy lány jelenik meg ránk szegezett fegyverrel. Ne tegyünk ellene semmit, így miután átkutat minket, megnyugszik, s segít továbbmennünk. Fent azonban mindketten a sectoidok csapdjába sétálunk be.



# HEADLINE

## SZ ESTÉS TION KALAND



Tednek még az átvézetjeleneit is mindig az aktuális fegyver van a kezében.



A börtönben ismét találkozunk Morgannel, aki azonban átállt a sectoidok oldalára, majd folytatódik Ted álma. Ezúttal a gyerekkoráról álmodik, majd egy idegen gépről, ami behálózza őt. Miután hősünk felébredt, próbáljuk meg felvenni a rács mellől a pistolyt, s láss csodát: Ted az akaraterejével vonzza magához a fegyvert. Hamarosan egy kapcsolótáblás ajtóhoz érünk, ezt próbáljuk kinyitni. Nem fog menni, tehát induljunk el a másik irányba. Az egyik folyosón hordók állják el az utat, robbantsuk fel őket. Továbbhaladva egy na-

gyobb terembe érünk, ott jobbra fordulva egy kis ládát találhatunk a földön. A ládától balra egy sectoidtól egy vakító-diszket, és a láda kulcsát vehetjük el. A Kulcsal nyissuk ki a ládát, amiből a kapcsolótábla kódja kerül elő. A papírt használjuk a táblán, s már is továbbmenetünk. Balra egy géptermén áthaladva egy kötelees horgot találhatunk. A kapcsolótáblás ajtótól jobbra egy helyen Ted felnéz a plafonra, ott használjuk a horgot. Fent a már látott lánnyal futunk össze, aki ismét bajba kever minket, s az összes sectoidot ránk uszítja. A végén meg kell küzdenünk a bandafőnökkel is. Ha vé-

geztünk, egy kamion tör be az épületbe, ezzel távozzunk. Útközben végre megtudhatjuk a lány nevét: Catherine.

A lázadók bázisán ismét továbbálmodik Ted, s reggel ismét a sectoidok támadására kell ébrednie. Harc közben kiderül, hogy Ted ölni is képes a pszichotikus energiájával. Visszafordulva majd találhatunk fémalpakat, ezzel átkelhetünk a kiömlött savon. A hatalmas páncélaajtót, ami mögül egy robot próbál tüzet nyitni ránk, azonnal zárjuk le, majd az ajtó melletti gombbal nyissuk ki a rejtett ajtót. Ott egy új fegyvert találunk, amivel végezhetünk az ajtó mögötti robottal, és továbbmehetünk. A következő felvehető tárgy a fémbetűk lesznek, amikből a JOE szót kell kirakni a fánegő ajtótól balra lévő falra. Így egy újabb ajtó nyílik ki, s később egy tüzőltökészülékre akadunk. Ezzel oltsuk el a lángoló ajtót, s hamarosan kijutunk az épületből. Szakadó esőben a parkolóban folytatódik a harc, ahol végül egy ismeretlenel találkozunk. Vagy csak képzeljük volna? Ted ismét látomásokból ébred. Visszatérve az épületbe fura kölykökkel futunk össze. Az egyikük, egy világitó szemű srác azt jósolja Tednek, hogy a múltban keresse a végős megoldást. A gyerekek eltűnnek, viszont megjelenik Lars és Kate, akik miután beszéltek Teddel, úgy döntenek mindnyájan elutazni Ted szülővárosába, Chicagoba.

Chicagóban Lars barátjához, Kodohoz mennek, aki a komputerével átvizsgálja Ted agyát. Az eredmény mindenkit meglep: Ted néhány millió agysejtjét elektronikus chipekre cserélték ki. Hogy kinyomozzuk, mi a fene is ez, be kell jutnunk a

korunkban kísérleteztek rajtunk. Időközben azonban megjelenik a katonaság, de ami rosszabb, a szekta emberei is... Larsot Morgan átállítja a szekta oldalára, Kodot megölik, amikor pedig Ted a parkolóban a kocsija felé küzd magát, Kate-et Lars viszi el, mint ahogy azt már meg is álmodta. Ne lőjünk rá, csak feleslegesen uszitanánk magunkra a sectoidokat. Ted a katonai labor felé veszi az útját. A labor kódos ajtaját az akarátával nyissuk ki. Tedet meg is ismeri az ottani komputer, s megtudhatjuk a múltjának részleteit, ám a kórtörténeti fájja hibás. Távozzván Lars fogad minket egy rakás sectoid társaságában. Sikerül azonban kivonnunk őt a Deck hatása alól, így együtt folytatjuk a harcot. Hosszas csata után a parkolóban megküzd egymással Lars és Morgan, s a harc végül mindkettőjük halálával végződik.

Teddel ezután üljünk helikopterre, és keressük fel Yssett. Hosszas légi csata után egy háztetőn mérkőzhetünk meg vele. Az energianyulájai ellen csakis a pszichotikus energiánkat használjuk. Ha sikerült Yssett kinyirni, Ted kiszabadítja Kate-et, ám nem nyugszik, míg meg nem tudja nyitni a klinikai fájját is. Ez az itteni géppel végül sikerül, s kiderül a rejtejt: Deck, azaz a O-E.C.K. fedőnevű páciens nem más, mint Ted bátyja, Mark, akinek szinte az egész testét elektronikus részekkel cserélték ki. Ted úgy dönt megpróbálja megmenteni a bátyját, s elindul Deck rejtekhelye felé, a metró alá. A rejtekhelyet majd a vágányoknál keressük. Decknek persze esze ágában sem lesz a saját elveit feladni, így természetesen befejezésül vele is meg kell küzdeni...

hardline

Kiadja:  
Virgin



LÁTVANYOSSÁG  
JÁTSZATÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZENEBONNA

Izgalmas akció, remek  
effektek. Minden megvan,  
ami egy jó FMV játékhoz kell.

87%

# Virtua Fighter

# Kids



Lau már gyerekkorában is bajszot viselt.

gyorsabbak lettek és megőrizték az összesen majd' 2000 mozdulatukat. A hangeffektek és az animáció - ahogy már megszokhattuk - most is tökéletesek, sőt ez utóbbi közel 20%-kal gyorsabb lett valamennyi VF rajongó öröme.

A választható opciók is megcsodáltak. A játéktérmi és a kétjátékos üzemmódon kívül indulhatunk egyfajta karrierista módban is, ezen kívül gyárthatunk magunknak kombókat, amiket ki is menthetünk, s az options képernyőn is egész jó dolgokat tudunk művelni, mint például a hendikey opció, vagy a küzdőtér méretének meghatározása.

Az ütések mint már említettem nagyjából megegyeznek a második résszel, ellenben itt van néhány hasznos új cheat: Verjük végig az összes szereplőt a legkeményebb fokozaton, így következőnek egy átlátszó, akváriumfejú Durallal küzdhetünk meg. Magunknak is kiválaszthatjuk ezt a szereplőt, ha Durall szelektálása után folyamatosan nyomjuk a C-t. Durallt egyébként ugyanúgy lehet kiválasztani, mint a második részben (a karakterválasztásnál le, fel, jobb, A+B).



Akira itt nincs túl jó kedvében.

Befejezésül pedig egy különös cheat: háso nézetből, az adott szereplőnek csupán a fehérvázát látva küzdhetünk, ha a karakterválasztás után a küzdelem kezdetéig nyomva tartjuk a felső gombokat.

A Virtua Fighter második része kétségtelenül az egyik legjobb vereskedős játék Saturnra. Japánban a játéknak olyan nagy sikere van, hogy a Sega - különböző életnagyságú óriásposzterek, meg műanyag figurák segítségével - egész kultuszot teremtett egy-egy VF szereplő köré. Ha mindezt figyelembe vesszük, akkor már nem is olyan furcsa az a magyar szemmel amúgy elképesztőnek tűnő ötlet, hogy a szereplők megküzdjenek egymással a szó szoros értelmében gyerekekkel is.

A figurák - akár egy japán stílusú rajzfilmben - piciny testet, és hatalmas fejet kaptak, szép nagy, ártatlan szemekkel. A hátterek - bár a jellegüket meghagyták - szintén elvesztették a komolyságukat, inkább játszótérre emlékeztetnek. Ezzel szemben amennyivel kisebbek a szereplők, annyival

Az egész játékra jellemző a humoros és jópota "tálalás", az options képernyőn például időnként, spontán átmászálnak a srácok. A játék közbeni animációk pedig nagyon aranyosak. A szereplők arckifejezései mindig az adott mozdulat szerinti alakulnak, ütésnél vicсорognak, találat esetén keserves képet vágnak, ha pedig egy új belépő érkezik, csodálkoznak, ki lehet az.

Jól bevált recept, hogy ha már nem tudsz eredeti játékot alkotni, akkor a köritéssel keletd fel a vásárló érdeklődését. Ezt a sémát követte a japán illetőségű Victor Company is, hiszen a Highway 2000 dobozári a száguldo autósodák mellett gyönyörűbbnél gyönyörűbb fürdőruhás bombázók mosolyognak ránk. Ha pedig megfordítjuk a dobozt, a következő ajánlást olvashatjuk: élvezd a verseny izgalmát, légy az első, hogy elnyerd a lányok elismerését! Mindez még biztatóan is hangzana, ám ha lejjebb pillantunk, a kipi-pált 11-es korhatárból már következtethetünk, hogy a lányok lenge ruházatának a lehallására azért senki se számítson, vagyis az "elismerés" csupán ilyen állóképekben merül ki.

A játék maga egy erősen középszerű autóverseny, igencsak átlagos grafikával. A háromféle autó kidolgozása mondjuk elég szép, bár igen zavaró, hogy a kerekük gyakran "beleolvad" az aszfaltba. A te-rep részletessége már kevésbé kielégítő, minden nagyon szögletes, például csupán egyfajta hirdetőtábla ismétlődik. A pályák formájának megszerkesztése szintén amatőr munkára vall, míg a második pályán a hajunkat tépjük a sűrű kanyarok, és az azo-

kat követő szűk útszakaszok miatt, addig az azt követő három pályát rohogó végigszáguldjuk. A kocsik viselkedése szörnyő, a



Nehéz, de végül sikerült ezt a kanyart is bevenni.

146 km/h



Az ellenfeleket persze mindig a kanyarokban érjük utol.

TIME 2:6

171 km/h

megfelelő időben ráfékezünk, s így megcsúsztatunk a kerek- ket. Csúszkálva aztán könnyedén bevehetők még a legkeményebb "S", vagy 180 fokos tükanyar is. Hát ez felettébb furcsa... No azért ne gondolja senki, hogy nincs semmi nehézség a játékban, a programozók gondoskodtak róla az elengedő autók személyében. Ha ugyanis előzés közben az ellenfélnek vagy a falnak ütközünk, csakúgy mint a Ridge Racerben, közel 0-ra lassulunk. Azaz egy-két hiba, és már veszített állásunk van, hiszen a to-

vábbjutáshoz az első három között kell végezniük. Nem szóltam még a hangeffektekéről, de ennek is csak egy oka van: felejthetőek. Viszont jó dolog, hogy legalább van a játékban kétjátékos, osztottképernyős üzemmód is. A Highway 2000 tehát kizárólag azoknak ajánlható, akiknek sok pénzük van, és nem tudják

kivárni a Daytona CCE megérkezését.

virtua fighter kids	Kiadja: SEGA
S A T U R N	
89%	

highway 2000	Kiadja: JVC
S A T U R N	
62%	

# COMIX CORNER



Nyíjas olvasó! Ím eljött a november, s elhozza az új 576-ot az új Comix Cornerrel egyetemben. Remek. Eme bájos, mondhatni idilli összképet egyetlen apró nüansz zavarja csak meg: már megingt bevezetőt kell írnom. Holott én, a legtöbb hasonszórú újságíróval egyetemben utólok bevezetőt írni. Főleg így november táján, mivel az évek eme különösen visszataszító szakában nem történik semmi. Abszolúte semmi. Na jó, a filmvásznon városnyi UFO-k kergetnek részeges veteránokat és Bill Clinton klónokat. Még hogy az "év filmje" (forrás: duplaszám, Comix Corner)...

## GRENDEL TALES

Kétlem, hogy a Dark Horse Grendel Tales nevezetű sorozatát túl sokan ismernek kis hazánkban. Szó mi szó, a legutóbbi időkig én se nagyon hallottam felőle, elvág-e az efféle "kis" címek hajlamosak megbújni a Spawn vagy Star Wars füzethegyek árnyékában. Azt mondtam

volna, hogy kis cím? Csak mivel felénk az, mivel a Grendel Tales egyike a legigényesebb sci-fi sorozatoknak, s Amerikában elég komoly népszerűségnek örvend.

Maga a történet valahol az 1960-as években kezdődik, s bő 700 éven át hömpölyög. Tanúi lehetünk a mammutcégek felemelkedésének és bukásának, az atomháború utáni barbár kornak, s végezetül az első Grendel Kán, Orion Assante hatalmas birodalmának. Megismerhetünk egy idegen, veszedelmes világot, ahol a rádióaktív romok között mutánsok és vámpírok küzdenek a Kán katonái ellen. Egy világot, ahol már régésrég értelmét veszítette a szó: jó és rossz. Egy világot, ahol egyetlen dolog számít: a túlélés.

Jelen pillanatban három Grendel Tales albumhoz lehet hozzájutni, s ezek közül tán a legérdekesebb a **Grendel Cycle**. Ebben a vaskos kis füzetben megtalálhatjuk a Grendel ciklus teljes történetét, igen gazdagon illusztrálva. Műfaját

tekintve a Grendel Cycle egy grafikus antológia, mely nélkül bizony elég nehéz lesz átlátni a világ történelmét. A **Warchild** viszont már egy klasszikus sci-fi képregény, Orion Assante fíanak és cselszövő hitvesének története. Eme album már vastagsága alapján (nem kevesebb, mint 260 oldal) is figyelemre méltó, de a dinamikus történet, a kidolgozott jellemek és a hangulatos rajzstílus együttese az, ami kiemeli a hasonszórú képregények tengeréből. E rövid ismertető végére hagytam a szívmeghez legközelebb álló albumot, a **Devil and Deaths** nevezetűt. Ez a történet, hogy is mondjam... Felér egy igen-igen kemény mélyütéssel. Ha a "Nyugaton a helyzet változatlan" csöppet sem rózsaszínű hangulatát összevegyítjük mondjuk a "Hetedik"-kel, nagyjából akkor kapunk valamit hasonlót... Maga a sztori és a rajz két horvát fiatalember nevéhez fűződik, akik igen sokat merítettek a polgárháború történéseiből. Ennél hatásosabb és megren-

dítőbb képregénnyel én eleddig még nem találkoztam, a komolyabb műfajok kedvelőinek csak ajánlani tudom.

## A ZSOLDOS (MERCENARY)

Tán néhány veterán képregény-gyűjtő még emlékszik Segrelacs "Zsoldos" című sorozatára, melyből egy rész valamilyen fatális véletlen folytán magyarul is megjelent. Ez persze nem épp mostanság történt, hanem úgy 1989 táján. A folytatásokat persze már nem adták ki, pedig a Zsoldos a maga műfajában egyike a valaha készült legjobb sorozatoknak. Elsősorban a klasszikus fantasy szerelmeseinek a szívét dobogtathatja meg, bár a gyönyörű festett képek láttán nem egy "technokrata" ismerősöm csöppet már el. Jelen pillanatban nem kevesebb, mint négy különböző album található a Troll Képregénytárban. Sárkányok, bűbájosság, gonosz varázslók és csábos amazonok - igazi Conan-hangulat. T.J.



LÁNCREAKCIÓ

Hilya Zolee! Remélem ez a levél egy kicsit más lesz mint a többi. Ezt most megpróbálok egy kicsit másmilyenre gyúrni, mint amilyeneket a Csevegőben olvashatunk. Szóval leszögezném, hogy ez a levél NEM a Csevegőbe készült, hanem NEKED (azért ne agódj, lesz olyan rész is, amit az olvasóknak szánok, hogy hadd gondolkozzanak el rajta). Kicsit furcsa lehet, hogy egy 14 éves srác ilyeneket ír, de azért remélem, hogy nem fogsz ki nevetni. Ez amolyan pszichológiai elemzés (na ne gondoj semmi komolyra). Ha fontosnak és említésre méltónak találod a levelem, akkor tedd be a Csevegőbe, de légszi a nevetem ne említsd meg, csak az álnévemet (csak azért, mert van az embernek egy csomó hülye osztálytársa, akik rendkívül kitartóan tudják cikizni az embert, ha ír valamit, amit komolyan is gondol). Azt szeretném, ha leírnád egy sorban, hogy elolvastad a levelet. Ez már elég.

A levél fő mondanivalója az, hogy: NA VÉGRE! Na végre, hát most már én is kezdem érteni, hogy miért is állítják olyan sokan azt, hogy szuper a Csevegő. Az októberi szám Csevegője TÉNYLEG szuper volt. Elárulom, hogy miért: mert most azt irtad le, amit te akartál, ami kiváncsított belőled (mint egy jó egészséges büfi). Az olvasói levelekre sokkal nehezebb válaszolnod, mert ha Beviz Elek leírja, hogy a kuttyjának a szőre miért nő befelé, akkor erre te mi a rákot tudsz mondani? Semmi hasznosat. Ezért jó tanácsként azt mondanám, hogy inkább olyan leveleket válassz ki, amiknek van mondanivalójuk és tudsz hozzáfűzni valami értelmeset. Persze kell egy ilyen rovta humor, de tapasztalatból tudom, hogy ha arról kell írnod, amit fontosnak és hasznosnak tartasz, akkor abba sokkal több humort tudsz belecsempészni. Ez meg is látszik az októberi Csevegőn. Betegre röhögtem amikor Bill Gates és a kedves pécés végbélynyílásának szoros kapcsolatáról, vagy éppen a mai faszagyerek zizgős mackóján keresztül édesded tökvakarásáról írtál. Azért van jónéhány levél, amit vétek lenne kihagyni, pedig semmi értelmeset nem hord össze.

A B ponthoz (TISZTELET) szeretnék hozzáfűzni valamit. Te azt irtad, hogy nem becsülik a mai fiatalok a programokat, meg hogy régen még a nosztal-

gia kedvéért is elővették a régi programokat is. Ma már a proggik ára a 10-12.000 forintokat is meghaladja, így nem csoda, ha mindenki csak az abszolút tökéletes és szuperjő programokra adja ki a nehezen összegyűjtött pénzét. Ebből következik, hogy nincs igazán sok programja az embernek, amiket a nosztalgia kedvéért elővehetne. A lemezes játékok meg hol vannak már. Sokszor lenne kedvem eljátszogatni egy X-Winggel, vagy valami még régebbi programmal, és akkor döbbenek rá, hogy az már a múlté. Ma már a haveroktól sem tudom beszerezni. Aztán van egy másik dolog is. Nevezetesen akiknek megakadt a gigás vinyó, meg valami izmosabb gép, azok már megpróbálnak lépést tartani a korrall. Megjelenik egy jó játék, akkor azt a haveroktól, vagy valami CD kölcsönzötől be lehet szerezni, de ez betölti az egész vinyót, és ha megjelenik valami más, akkor ahhoz ezt le kell törölni. Meg így gyakorlatilag egy csomó játékhoz hozzá tud jutni az ember és így nem is igazán becsüli meg őket. Aztán mostanában végigjátszol valamit, és kidobhatod, mert már nem igazán tud olyasmit a program, amiért még foglalkoznod kellene vele. És az utolsó probléma, hogy az ember megszokja a poligonos, textúrázott, tökéletesen árnyékolt, zimmelt-zoomolt játékokat, és aztán már a nosztalgiazásokról ezek hiánya zavarhatja.

A másik dolog a HAVERSÁG. Hiába próbálsz meg emberségesebb lenni ebben az agresszív, hatalomra vágyó és pénzéhes világban, nagyon nehezen találsz embereket, akiket olyan - általad leírt - baráti kört alakíthatsz ki (lásd feljebb, amit egy zárójelben írtam az osztálytársaimról). A géppel kapcsolatos ismerőseim nagy része vagy teljesen becsüli a gépre, vagy pedig számára az emberi értékek egyetlen meghatározója a gép ped minősége. Ha jobb a gép, akkor irigykedik, és csak akkor boldog, ha ő a maximum. (A következőket esetleg bearkhatod az újságba, hogy az illetékesek elgondolkozzanak rajta) a NAGYVONALUSÁGRÓL: a pécések és szerintem mások is a játékok terén általában függnek valakitől. A lánc csúcsán foglalnak helyet azok, akiknek önálló kontaktaik vannak. Ők nem függenek senkitől, és ők általában azok a még több hatalomra vágyó egyének, akiket úgy "kellene farpofán csapni, hogy..."

A lánc legalján foglalnak helyet azok, akiknek nincsenek kapcsolatai. Arról álmodnak, hogy egyszer majd önálló kontaktaik lesznek, és majd ők zsigerelik ki azokat, akik eddig őket. Nektek azt tudom mondani (mert én is voltam a lánc legalján), hogy legyetek türelmesek, barátságosak és ne szidjátok azokat, akiknek van kapcsolata, hanem próbáljátok meg őket megcélozni. De ez ne jelentse azt, hogy mindenkinek lefekszetek, hogy mindenkinek nyaliztok! Atmenetileg ez könnyebb megoldás, de hosszú távon nem. Egy idő után már mindenki belelétező a lábát, ha ezt csináljátok. A lánc közepén vannak a szerecsények, mert ők általában nem parasztkodnak másokkal, mert tudják, hogy az milyen. Ezért megosztják másokkal az anyagaikat és egyszer valaki, akivel eddig jóban voltatok, a legnagyobb báró lesz, s akkor eljön a paradicsom. Ez így leírva nagyon száraznak és üzletinek tűnik, de közben úgyis haverság lesz a kapcsolatokból - még akkor is, ha ő a legnagyobb gema az osztályban.

Egyébként mélyen egyetértetek a Csevegőben leírtakkal, mind a A, B, C, D, DZ, DZS pontokkal. Ezek azért jók, mert elgondolkoztatják az olvasókat. Mindenki, akibe szorult egy kis emberség és intelligencia, elgondolkodik azon, tényleg milyen király lenne, ha ez ma is így lenne. És ha elég akaratom van az embereknek, akkor ezt meg is lehet valósítani! Szóval időnként egy ilyen hangulatú cikket is be kéne csempészni az újságba. Aláírás: The Jedi.

*Tisztelt Obivankenobi! Köszönöm leveled és örülök, hogy volt valami hatása az októberi Csevegőnek, hiszen végtére is ez volt a célja. Egyébként nagyon sok pozitív visszajelzés érkezett (sőt, csak pozitív), így megállapítható, hogy ez volt hosszú idő óta az első olyan Csevely, amely osztatlan sikert aratott és talán elérte októbert, nevelő célját. Persze minden számba nem lehet ilyen Zolee-féle szófásokat tenni, mert így idővel ennek is elszállna a varázsa (de a szaga megmaradna).*

MENTŐ ŐV

Kedves Zolee! Nem tudom, emlékszel-e, de az 1994 decemberi számban írtatok arról, hogy hogyan lehet a szülőket meggyőzni a különböző cuccok megvételéről.

Nos, én meg tanácsot kérek ezzel kapcsolatban, hogy hogyan lehetne meggyőzni a szülőket, hogy vegyenek PSX-et. Mert az A1200 most már lejárt gép, viszont a PSX a 21. század konzolja. Apukám meg csak a számítógépekkel van jó jóban. És én me g

CSEV



nem  
m e  
r e m  
nyil-  
tan ez  
a szem-  
ében  
mondani.  
(De  
akkor  
is.)  
Segítség-  
det ké-  
rő! Alá-  
írás:  
Gergő/Sze-  
ged

Gergő komám, kedves szülő, mélyen tisztelt hozzátartozók, testvéreim, ti ott a lap másik oldalán! Nagy nap ez a mai: azon túl, hogy túlestem a Csevegő megírásának győtrő kinján, és nem kárhoztam el a készítése közepette, meg egy felebarátom segítségért kinyújtott kezét is

meg tudtam fogni, s remélhetőleg - adja a jószagú Úristen - ki tudom emelni őt a bátortalanok és bizonytalanok tömegéből. Figyelmezz ide Gergő testvér! Látom szorgalmasan tanulmányozod a számítógépek bibliáját, az

Ez marha rossz (oh, mily elragadtatót szavakat nem veszek lepcsés számról). Hallottam azt is, hogy elég jól tanulsz az iskolában, szorgalmas jeles, eszed penge. Ez már megest jó. Ilyen szlogeneket meg, hogy valami a jövő évszázad valamije, verj ki a fejedből: ezek a Sátán (és a hardwore-kereskedők) igéi. Testvérem! Azt javallom neked, hogy mutasd meg e szent Csevegőt édes szülédnek (a család urának és oldalbordájának), és ha nem látgyul meg tőle a szívük, akkor már csak a csoda segíthet. De legálábbis egy lottó ötös.

# vegeő



## MÁR MEGINT NETUDDOKIT?

Szervusz Zolee! Az 1996 októberi számban szereplő "Netuddki visszatér"-t írókkal 99,9%-ban egy a véleményem (mondjuk az első Netuddkikkal nem teljesen értek egyet). A magas ló nagyrészt, a tartalom teljesen igaz. Vegyétek már elő az 1995 év eleji számokat és hasonlítsátok össze a mostaniakkal! Azokat órákig olvastam, de ezek... Például egy kalandjáték leírása a következőkből áll: 15% cím, 50% kép, 35% száraz, unalmas szöveg (vedd fel ezt, vidd oda, vizsgál meg... - tisztelet a kivételnek). Nem tudtok újra jótak írni? Emlékeztetek csak vissza például az 1992/decemberi számra, a Laura Bow leírására! Na az volt az egyik legjobb, amit láttam/olvastam. Próbáljatok már megint hasonló stílusban írni (nem csak pont így, hanem simán, élvezhetőbben)! Lehet, hogy szépek a képek, de a legtöbb embert (például engem) más is érdekel. Na jó, vannak jó leírások, de ijesztően kevés van belőlük. Lehet azt is csinálni, hogy képregénybe mentek át, de az olvasók nagy részét (szerintem) nem ez érdekli. Nem tudom, hogy most milyen lesz a Csevegő, de érdekelnének a vélemények. A nevem maradjon csak I. R. (ez nem a monogramom, ne is keresd, még a végén bajom történne).

Kbysteot, és az abban leírtakat örökre elraktározod nemes szíved mélyén. Ez jó. Szorgalmadért jutalom jár - egy jótanács és intelem. Hallom, új masináért eped a szíved a régi helyett, hiszen szeretnél részt venni a számítástechnika és komputerizációs forradalmában. Ez jó. Szeretnél reflexeidet próbára tenni, agyadat tornáztatni, ügyességedet fejleszteni. Ez jó. Ehhez a nemes emberi cselekedethez egy méregdrága gépcsodát választottál alanyul. Ez kevésbé jó. Hallottam, hogy kedvenced a Mortal Combat.

Arany drága I.R. Leveled nagyon tanulságos volt, és egyenrangú félnek tekintelek, ezért kifigurázás és gúny nélkül válaszolok is rá. Egy kicsit más oldalról közelítjük meg a témát és ez valószínűleg elég nehezen feloldható feszültséget eredményez közöttünk, de azért röviden elmondom a véleményemet. A világ nagyon sokat változott az emlegetett 1992/12-es szám óta és azt Te is tudod, hogy az idő mindent megszipít.

Én emlékszem még, hogy akkoriban, amikor ilyen bő lére eresztett, terjengős leírások foglalták el az újság felét, akkor egyre több kritika ért bennünket, hogy miért nem írunk kicsit több játékról, egy kicsit szívesebben. Most majdnem kétszer annyi játékról olvashatsz a lap hasábjain, mint anno, és színekben sincs hiány (oké, néha kicsit elvetjük a ló másik oldalát, de hát nehogy azt gondold már, hogy a Te bosszantásodra tesszük...). Egyszerűen ezt az imidzset választottuk és olvasóink 90%-a ezért vesz bennünket. Tényleg nem minden programról írunk bőven és olvasmányosan, hiszen egy tucatszámra megjelenő Doom-klónról túlságosan kifejtő és lebilincselő írást készíteni nem mindig lehetséges illetve érdemes. Viszont tőlünk értesülhetsz a legtöbb programról a leggyorsabban - ugyanis vannak akiknek ebben a felpörgetett világban az információn kívül annak gyorsasága és frissessége is számít. Sajnálom, ha csalódást okoztam a választommal, de néhány százalék kedvéért nem tudunk 180, de még 90 fokos fordulatot sem venni, hiszen az már nem mi lennénk, hanem egy 576-klón. Kérlek, hogy próbáld ezt megérteni és a hozzáad hasonlókval együtt kicsit pozitívan hozzáállni a témához. Kösz.

## EMLEKKÖNYV

Hello Zolee! Itt ismét a jó öreg Gusz-T bratyesz. Hát tudod, ez az októberi Csevegő igazán szíven ütött. Ahogy olvastam, úgy tódultak fel bennem is a saját emlékeim. Az első találkozásom a számítógéppel az általános suliban történt. Egy VC 20-as géppel nyomultunk, egy bizonyos játékkal, aminek az volt a lényege, hogy a fentről egyre gyorsabban lejövő madarakat lelövöldözzük. Ezt most megmosolyogja az ember, de akkor ez nagyon jó buli volt. Aztán jött a Videoton TV computer. Itt is rengeteg játékelmény volt, például az Othello című játéknál - ez olyan amőba stílusú program - ha valakinél kiírta a PROFI VAGY feliratot, az nagy ember volt. Ezután jöttek a nagy délutáni +4-es partik Bandi barátomnál. Emlékszem, hogy nagyon sok délutánt ültünk végig és "Eliteltünk". Aztán, hogy egy délután az egyik haver elhívott, hogy kapott egy új gépet és van egy csomó jó játék. Na ez volt az első találkozásom a C64-gyel. Legalább nyolcan tapadtunk a Jomoszty képernyőjére, ahol a haver éppen a The Last Ninja első pályá-

jával nyomult, mert csak ez az egy pálya volt meg neki kezeltán. De akkor nekünk ez volt a Virtual Reality. Angol tudásunk elég gyér volt, ezért csak Terasz Ninjaként emlegettük a játékokat. Aztán eljött a nagy nap és Bécs cityből a bratým meg hozta a C64-est. Emlékszem, du. 6-tól reggel 1/4-ig nyomtam. Abban az időben még egy lengyel turbóm volt, és ha valami nem tetszett neki, kökémnyen kiírta, hogy Ponovy Postupak. De az élményeken kívül teljesen igazat adok a többi témában (pl.: szólásszabadság) is. Üdv: a jó öreg Gusz-T bátyó! Öreg druzsám, Gusz-T bátyám! De régen hallottam feléd! Örömben fel is büffentetem néhány régi szép emléket-cserébe a Terasz Ninjáért egyet el is hintek. Ez még olyan régen volt, hogy az évszámra már nem is emlékszem. Talán második osztályos lehettem a gimnáziumban, amikor egy osztálytársnak kistestvér helyett C64-et tojt a golya (vagy tojni a nyuizi szokott?). Még érződött rajta a bécsi Shopping City Süd illata, amikor birtokba vettük és egyből nekiláttunk egy forráslista begépeléséhez. Tudni kell hozzá, hogy C64-en ezek a forráslisták egy három soros FOR...NEXT...READ A...POKE X, Y rutinnal kezdődtek, aztán végeláthatatlan DATA sorok következtek. Valami primitív lövöldözős játék lett volna a 6 darab próbetűs A4-es lepedőn elterpeszkedő anyag. Reggel 10-kor nekiláttunk és délután 6-ra végeztünk is a begépeléssel. (Átlagssebességünk 1 leütés/perc volt, annyira nem ismertük a billentyűzetet.) Kitikadva, éhtől korgó gyomorral irtuk be a RUN parancsot, erre valami ERROR IN DATA felirat hasított a képernyőre. Még három óra elteltével - amíg végig nem olvastuk és ellenőriztük a kabé 25.000 számjegyet - tehát egészen pontosan 11 órával a foglalatosság megkezdése után végre minden rendben volt, hibáuzenet nélkül beolvastuk a milliónyi számadatot, kiírtuk a ONE MOMENT PLEASE feliratot, aztán felcsendült egy két bites dallam (nekünk akkor úgy tűnt, mintha a Guns 'n' Roses játszana a szobában) és... És ebben a pillanatban az egész lakás, az egész ház és az egész környék sötétbe borult. Áramszünet. Hosszú pillanatokig azt hittük, hogy ez is a show része, de aztán hamar felocsudtunk és valami olyat találtunk mondani, amibe ma is belepirul az orcám.

**BALATI Computers**  
1146 Budapest,  
Thököly út 88.

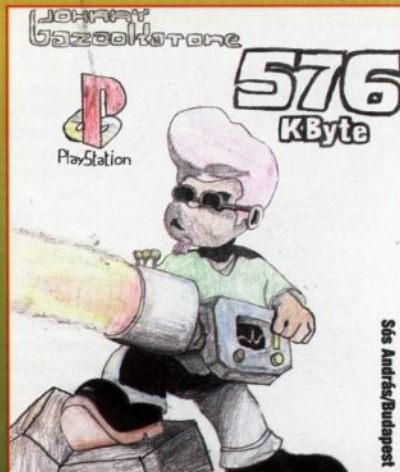
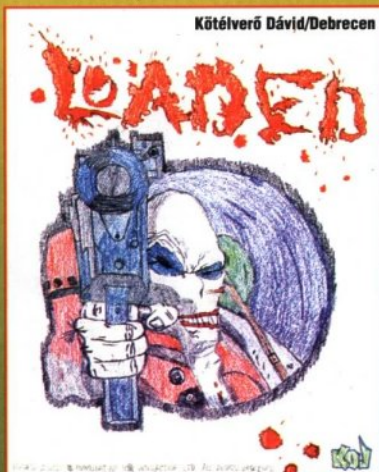
Alaplapok GA/MSI,  
winchesterek, CD-k, hang-  
kártyák, GSM tartozékok,  
egyéb alkatrészek.  
Használt, működő alkatrészeit  
beszámítjuk.  
Javítás, tanácsadás.  
Visszonteladókát is  
kiszolgálunk!  
Kérje árlistánkat!

Telefon: 141-5343  
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

**Gyűjteményem  
számára**

Vásárolnék, vagy az 576 KByte-  
ban kapható programokat adnék  
régí könyvekért, papírrégiségekért,  
1920 előtti képes levelezőlapokért.  
Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.  
Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

**PIKTOGRAMOK  
BY  
OLVASÓK**



És Te mikor  
rajzolsz nekünk?

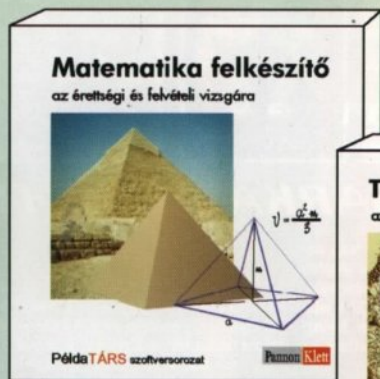


**A világ legismertebb szuperhősei képregényben!**

**Superman és Batman**  
- a képregény!  
Kéthavonta az újságárusoknál!

Néha tanulni sem árt!

## Interaktív számítógépes oktatóprogramok érettségizőknek és felvételizőknek!



Ha programjainkkal kapcsolatban kérdésed van, bátran hívj fel bennünket!

Megrendelem a „Matematika felkészítő az érettségi és felvételi vizsgára” című szoftvert ..... példányban.

Megrendelem a „Történelem felkészítő az érettségi és felvételi vizsgára” című szoftvert ..... példányban.

Ára programonként 3.860 Ft + csomagolási és postaköltség, melyet postai utánvétellel fizetek. A programok Windows 3.1 és Windows '95 környezetben futtathatók. A csomag tartalma 5 darab 3.5" formátumú disk és késérőfüzet.

A megrendelő adatai, illetve kézbesítési címe:

Név: .....

ir. sz., város: .....

utca, hsz.: .....

Kérem, hogy a kiadó a továbbiakban is küldjön információt új kiadványairól!

.....  
a megrendelő aláírása

KÖNNYEN TANÍTANI PannonKlett Könyvkiadó Kft.  
1134 Budapest, Lehel utca 23.  
Pannon Klett Levélcím: 1325 Bp., Pf. 21.  
JÁTSSZA TANULNI Telefon: (06-1) 120-8632



## Minőségi R&M számítógépek – több mint 5 éve a kezdő és profi felhasználók szolgálatában!

R&M AT 5x86-133/4MB RAM/640MB HDD/mono SVGA	75.880,-
R&M AT 5k86-100/8MB RAM/850MB HDD/color SVGA	116.060,-
R&M Pentium-100/8MB RAM/1.2GB HDD/color SVGA	131.900,-
R&M Pentium-133/16MB RAM/1.7GB HDD/color SVGA	147.960,-

## HIF-engedélyes GVC faxmodemek

GVC 1114 (14400 bps), belső	9.200,-
GVC 1114 (14400 bps), külső	11.200,-
GVC 1128 (28800 bps), belső	19.200,-
GVC 1128 (28800 bps), külső	22.000,-

## Multimédia kiegészítők

Acer ESS1688 16 bites hangkártya	6.480,-
Acer ESS1868 IDE 3D Sound	6.880,-
Acer DCS-509 (SB+wavetable)	13.800,-
Acer DCS-S613 hangkártya	6.990,-
SoundBlaster 32 PNP	19.800,-
SoundBlaster AWE 32 MCD	25.800,-
SoundBlaster Vibra 16 OEM	10.980,-
SoundBlaster 16 PNP OEM	12.950,-
Acer 8x seb. CD-ROM drive	15.900,-
Sony 8x seb. CD-ROM drive	17.800,-
Acer 10x seb. CD-ROM drive	18.900,-
Acer 12x seb. CD-ROM drive	23.900,-
PowerBeat 2x5W hangdoboz	2.180,-
60W aktív hangdoboz	2.980,-
120W aktív hangdoboz	5.920,-
320W aktív hangdoboz	6.920,-

# MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099  
1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800  
Keresse részletes árlistánkat az Interneten!  
Internet cím: <http://www.mixim.hu>  
Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!  
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Vásárlási kupon  
-30%

A Játéktermi automatáinak konverzióiról híres Capcom mindaddig a Street Fighter-féle 2D-s verekedős játékaikról volt nevezetes, ám most úgy döntöttek - hogy a cégétől idézzék - "belépnek a 3D-s játékok arénájába, és maguk mögé utasítják a konkurenciát." A viszonylag már telített piacra persze nem lehet akármivel kijönni, de ez nem is vallana a Capcomra. Legújabb remekművük, a Star Gladiator még ha ugyan nem is múlja felül a Tekken 2-t, de komoly vetélytársa lehet a konzolos verekedős játékok jelenlegi császáranak.



Csoda, hogy June ezt a szürke-piszkát túlélte.



## A CAPCOM ISMÉT A SARKÁRA ÁLLT!

gót elpusztít, köztük elsőként a Földet. Gladiátor hadserege cyborgokból, robotokból, mutánsokból áll, akik mind azért vannak most itt, hogy megvják a végső összecsapást...

készersére, sőt a háromszorosára tudja magát növelni, ilyenkor ha közel megy az ellenfélhez, már csak a lábát látszanak a képernyőn. Ilyen effektust eddig legfeljebb csak 2D-s játékokban tapasztalhattunk.

### ÉRTÉKELÉS NÉMI ÖSSZEFAZONLÍTÁSSAL

A grafika - mint már a karakterek elemzésénél utaltam rá - abszolút profi. A textúrákkal szépen beborított szereplőket a találatoknál, vagy például két lézerkard összeütközésekor egy pillanatra fényár borítja be.

A helyszínek a Tekkenel ellentétben szintén részletesen kimunkáltak, többek között hatalmas radarok forognak, egy másik helyen még épp egy úrcsata zajlik a küzdők között. Ugyanakkor viszont a programban nem alkalmaztak semmilyen light-sourcing technikát, s a

### AZ ALAPFELÁLLÁS

Tíz vadonat új szereplőt kreáltak, mind-egyiket egyedi fegyverrel és küzdőstílussal, saját speckókkal. Az egészét egy futurisztikus környezetbe ágyazták, ami mondjuk erősen Star Wars-os beütésű, gondolok itt a lézerkardokra, vagy például az egyik szereplőre, Gamofra, aki termetre Chewbaccára, kinézetre pedig egy Ewokra hasonlít. Hogy pontosak legyünk, 2348-ban járunk, az emberiség ekkorra már otthonosan közlekedik az egész galaxisban, több ide-

Hajtás lézerkardja támadásba lendül.



### A KARAKTEREK

A tíz szereplő közül - ha Bilsteint is beleszámítjuk - csupán négy az emberi származású, a többieket a legkülönbözőbb helyekről szalajtották. Saturn például a csúcsteffel mutat neki rokonságot, aztán ott van a madár-ember Zelkin, vagy a dinoszaurusz Rimgal. Ezeken kívül még van egy jókora robot, Vector, valamint egy varázsló, Gore, aki minden valószínűség szerint közkedvelt karakter lesz. A mágus ugyanis a

## EPISODE: I FINAL CRUSADE

Ugyancsak remek látvány, ahogy a lézerfegyverek világitanak, nem beszélve arról, amilyen hangokat kiadnak. Van itt minden: lézerkard, lézerpisztoly, lézer éltá, de még lézeres yo-yo is. A fegyverekhez ráadásul eléggé kifinomult combo-rendszer is tartozik. Jól néz ki még az úgynevezett plasma mozdulat is, amiből egy van egy menetre, és aktiválva szabályosan agyonvághatjuk az ellenfelet.

mozgások sem annyira élethűek mint a Tekken 2-ben. Igaz ez utóbbi nem is volt célja az alkotóknak. Nem tetszett az sem, hogy a karakterünknek saját magával is meg kell küzdenie, a megnyerés pedig egyszerűen csapnivaló. Mindössze egy gratulációból áll, valamint megduhadhatjuk, hogy Bilstein holttestének nyoma vészett, magyarul számíthatunk a folytatásra. Összegezve tehát a Tekken 2 császársága azért még nem forog veszélyben. Ez nem is csoda, hiszen a Tekken 2 jelentősebb múlttal rendelkezik,

gen fajjal is konfliktusmentes kapcsolatot teremtett. A fajok egymás mellett élése a planetákon, a ki/bevándorlás teljesen hétköznapivá vált. Az élet prosperál, béke honol az egész univerzumban... Egészen addig, amíg egy örült, valamikori Nobel díjas fizikus, Edward Bilstein a szó szoros értelmében a velejéig rothadtá nem válik, és úgy dönt, hogy minden útjába kerülő boly-



Gore egy speckó segítségével akár a háromszorosára is tud nőni.

### AZ ÚRLEIK

A játéknak négyféleképp foghatunk. Természetesen indulhatunk a szokásos Arcade módban, aztán két játékkal egymás ellen a VS módban, csapatokat is alkothatunk a Group Battle móddal (akár ember-ember ellen, akár a komputer ellen), és végül tréningezhetünk, ahol a Tekken 2-höz hasonlóan a combókat és a speckókat gyakorolhatjuk be. A combo rendszer igen leleményesen itt le is van rajzolva, nekünk csak a megfelelő sorozat kiválasztása a dolgunk. A tréningnél persze az ellenfélnek nincs energiája, a ringnek pedig nincsenek szélei, így megszakítás nélkül addig gyakorolhatunk, amíg csak kedvünk tartja.



Rimgal látványos tűzfújása.

azaz volt mire - a nagy sikerű elődre - építeni. Az viszont eléggé meglepett, hogy a Capcom milyen sikeresen áthozta a Street Fighterek hangulatát 3D-be.

star gladiator  
Kiadja: Virgin  
PLAYSTATION  
**88%**



A 21st Century Entertainment nevű céget azt hiszem, nem kell bemutatnom. Neve egyet jelent a flipperjátékokkal, melyek színvonala folyamatosan emelkedik, címe pedig egyre érdekesebb szinonimákat tartalmaz az "álom" szóra (Phantasies, Dreams, Illusions, és így tovább). Bár a sorozatban már vagy harminc asztalon játszhatunk, az igazi játékos igényei kielégíthetetlenek. Nos, ha valakinek eddig csak a szája járt,

# Pinball II

## CONSTRUCTION KIT

EGY FLIPPER, AMI VÉGRE AZ ÚJDONSÁG EREJÉVEL HAT!



szokott menőse-  
rokor segítségével  
állíthatjuk össze  
álmaink pályá-  
ját. Harminckét előre  
rajzolt háttért ve-  
hünk alapul, illetve  
(a CD-n található Pa-  
intShop shareware  
program segítségével)  
saját rajzokat, fotókat  
importálhatunk a já-  
tékbá, illetve termé-  
szetesen az előgyár-  
tott háttérket is ex-

vesztésekor íródik  
fel pontjainkhoz), a  
hangeffektet, vala-  
mint a lökése erejét 0  
és 100% között.

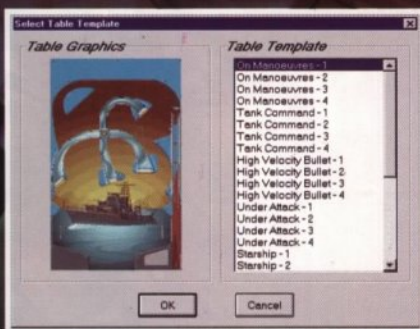
■ **kickers (rugós fal):** ugyanúgy állítható, mint az előző. Huszonegy fajtája van.

■ **touch pads (rögiztető érzékelő "pajzsok"):** érzékelik a találatot, de a helyükön maradnak. Többet kell el-



hogy ő bezeg ilyen  
meg olyan jó asztal-  
okat tudna tervezni,  
hogy csak na, annak itt  
a lehetőség. Több,  
mint harminc alappá-  
lyából kiindulva sorra  
helyezhetjük fel a péc-  
köket, csapdákat és  
rugós falakat.

Mindegyik elemet  
csak bizonyos helyre  
helyezhetünk el, amit  
azonban ne értsünk fél-  
re, nem a mi alkotói  
szabadságunkat rövi-  
dítették meg, hanem a készítőket saját



elmondása szerint saját tapasztalataik alapján azokat a pozíciókat hagyják meg, ahol úgy tudjuk elhelyezni az elemeket, hogy azok ne zavarják, hanem élvezetesebbé tegyék a játékot. Állításuk szerint ök heteket töltöttek az előny-  
telen pozíciók kiküszöbölésével.

Mint az az eddigiekből is kiderülhetett, ez valójában egy felhasználói és egy játékprogram keveré-  
ke. Windows alatt futtatva egyszerű ikonok és jól meg-

portálhatjuk egyéb  
célokra a programból.  
Következhet az alap-  
paraméterek beállítá-  
sa, tehát a karok moz-  
gási sebessége, a kis  
gombok ereje, az asztal  
dőlésszöge, illetve a  
felbontás nagysága.  
Miután ezzel megva-  
gyunk, kiválaszthat-  
juk az elhelyezendő  
objektumokat. Ezek a



kö-  
vet-  
kezők lehetnek:

■ **jet bumpers (gombok):** standar felszerelés, mely ellövi magától a golyót. Összesen harminckét fajtából vál-  
raszthatunk. Beállít-  
hatjuk a pontmennyi-  
séget, amennyit éy  
(500-5000), a kapható  
bónusz mennyiségét  
(100-2500000 pont,  
ami csak a labda el-

kiálló kapcsolók): tisztára mint az előző.

■ **decals (díszletek):** nincs szerepük a díszítésen és hangulatteremtésen kívül. Tükrözhetjük és forgathatjuk őket.

■ **lights (fények):** adott díjhoz járulhat annak előérékor felvilágos.

■ **static pins:** álló gumis pálcikák, amik csak a labdát terelik.

Egyéb elhelyezhető tereptárgyak lehetnek a labdacsapdás, alagutak, rámpák. A díjak a következők lehetnek:

■ **extra labda.**  
■ **visszatartott bónusz:** a bónuszt a következő labdnak kapja meg, így ott hamarabb kaphatunk valai díjat.  
■ **visszatartott multi-bónusz:** mint az előző, csak a multi-bónuszokat tartja vissza.  
■ **jackpot:** 20000000 vagy több pont.  
■ **super jackpot:** 50000000 pont vagy több.  
■ **jobb-bal kickback:** a jobb-bal oldali "lefolyóból" 60 másodpercig visszajön a labda.  
■ **rövid kickback:** 30 másodpercig mindkét oldalról visszajön a golyó.  
■ **multilabda:** 3 vagy több labda, egyszerre.

■ **plusz ezek**  
■ **plusz milliók**  
■ **multi bónusz:** szorzódik a bónuszunk.  
■ **5-60 másodperces "tudásjövés":** ha adott helyre adott idő alatt többször beelőjük a golyót, milliókat kasszírozuk.

Ezeken kívül természetesen még rengeteg dolgot beállíthatunk, de nem akarom lefőni a péneket. A lehetséges beállítá-  
sokkal több száz vagy ezer féle asztalt tervezhetünk, rengeteg grafikai és hang-  
hatást vehetünk be, akár "hozott anyag-  
ból" teljesen nulláról kezdve tényleg egyéni pályát dobhatunk össze. Egyetlen  
flipperes gyűjteményből sem hiányozhat.

pinball c.k. Kiadja: 21st C.E.

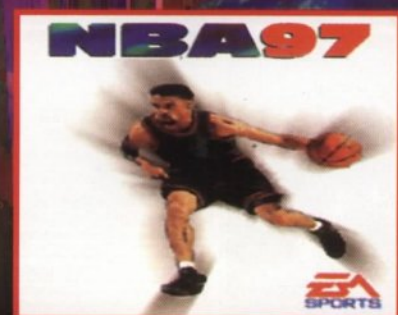
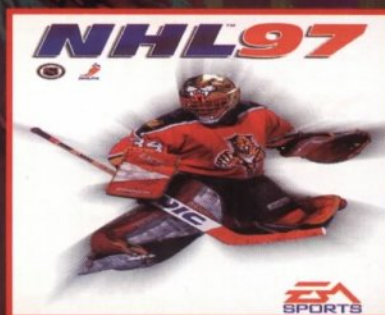
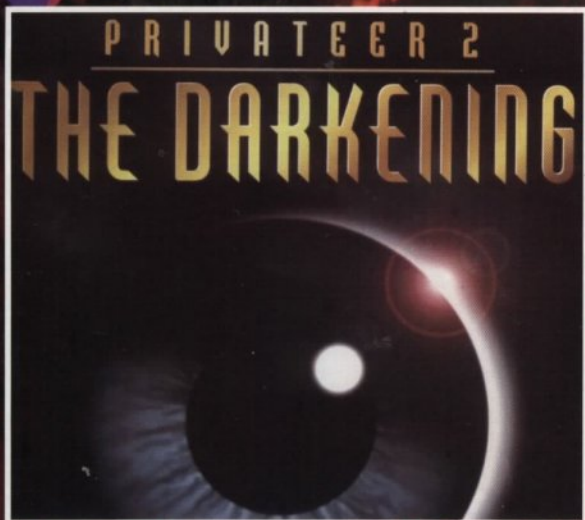
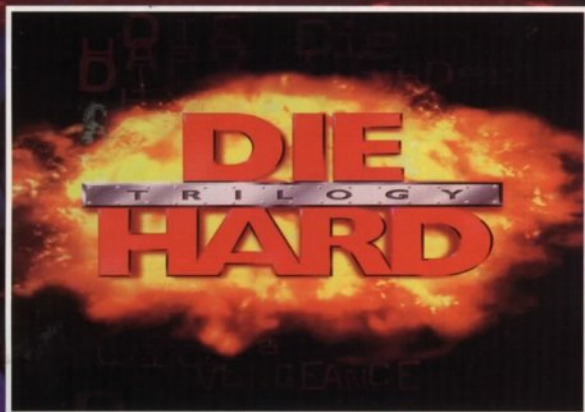
PC: 486/66, 4MB RAM, WIN95, CD, SB

88%

**AZ ELECTRONIC ARTS**

**Karácsonyi játékválasztékát keresd  
valamennyi *576KByte* shopban  
és a jobb viszonteladóknál!**

**VALAMENNYI JÁTÉK MEGJELENIK  
PC CD-ROM-RA KARÁCSONYIG!**



**További információkért hívj a 112-6415-ös telefonszámot.**

FIFA '97, NHL '97 and NBA '97 is a registered trademark of Electronic Arts. Syndicate Wars is a registered trademark of Bullfrog Inc. Die Hard is a registered trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation.

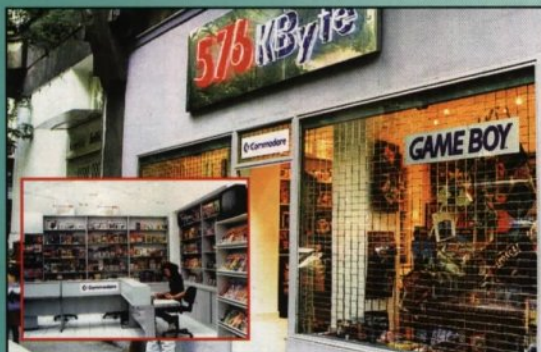


# 576 KByte shop

**HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**

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

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



**Új helyeken is találkozhatok PC CD-ROM választékunkkal!**

**ÁPISZ**  
V. kerület,  
Kossuth Lajos utca 2/A

**Duna Plaza-beli LIBRI**  
könyvesbolt  
(Váci út 178., földszint)

**Pólus Center-beli LIBRI**  
könyvesbolt  
(XV. ker. Szentmihályi u. 131.)

A nagy sikerre való tekintettel **kizárólag**  
a **LIBRI** könyvesboltokban december 10-ig  
akciós áron vásárolhatjátok meg az alábbi játékokat!



9999,-  
helyett  
6999,-



9999,-  
helyett  
7999,-



9999,-  
helyett  
5999,-



9999,-  
helyett  
6999,-

# ÁRÉSÉS!

Az árlistánkban kiemelt  
PC CD-ROM játékaink  
fantasztikus reklámáron!

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
PC CD-ROM akciót csak e szelvény  
bemutatásával érvényes.  
Vásárláskor hozd magaddal,  
vagy küldd el  
megrendeléseddel  
Akielőre  
december 10-ig  
érvényes!