

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

576

KByte

PERFECT WEAPON, ECSTASIA II, TÖBÁL NO.1

KULDFELM



HARGILAZ

M. A. X.
KKND
WAGES OF WAR

KALAND

SECRET OF EVERMORE
TOMB RAIDER
DRAGON LORE II
S.P.Q.R.

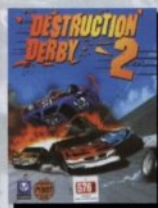


NYEREMÉNYJÁTÉK!

SNICKERS

Játssz te is magyarul!

Az 576 KByte gondozásában magyarul, illetve magyar nyelvű kézikönyvvel megjelent PC CD-ROM-ok:



Éld ki agresszív hajlamaid az új KRESC-szabályzatot alapuló eredeti roncserbiáram.



A XXI. század harci technikája a számítástechnikáé kézi formában (EF2000+TACTON minimese disk)



A világ legjobb Formula-1 autósversenyműveire, állásfoglalású képzett grafikával.



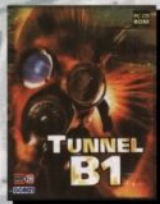
Vértanúsztörténetek, hősök párvadások a legújabb kőkorszaki idején.



A világ legnépszerűbb fantasy kártyajátékának számítógépes feldolgozása a Microprose-től.



Felejtett grafikájú kalandjáték az ötödik testvér kalandjairól MAGYAR nyelven.



Észrevétel: szögletes a pokolba vezető, rettenetes alagútban.



Sötét erők küzdelme a galaktikus uralomért. A legmodernebb technológiával készült interaktív film.

POWERPLUS

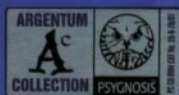
1942 Gold	3999,-
1944 Across the Rhine	3999,-
Civilization	3999,-
Colonization	3999,-
F14 Fleet Defender Gold	3999,-
F15 Strike Eagle III.	3999,-
Fields of Glory	3999,-
Formula One GP	3999,-
Grand Prix Manager	3999,-
Pirates Gold	3999,-
Railroad Tycoon Deluxe	3999,-
Top Gun	4999,-
Transport Tycoon Deluxe	3999,-
UFO: Enemy Unknown	3999,-
X-COM	3999,-

Húsvéti Snickers nyereményakció, ami megédesíti vásárlásodat az 576 KByte Shopokban!

A nyereményakció részletes feltételeit lásd a 47. oldalon!



Airborne Ranger	1999,-
Archer Maclean's Pool	3999,-
Birds of Prey	3999,-
Dune 2.	3999,-
Elf	1999,-
Football Glory	2999,-
Grand Master Chess	2999,-
International Athletics	1999,-
International Soccer	1999,-
International Tennis	1999,-
Jimmy White's Snooker	3999,-
Lost Files of Sherlock Holmes	3999,-
Lotus 3.	1999,-
Nigel Mansell's World Champ.	1999,-
Pinball 2000	2999,-
Pushover	1999,-
Sleepwalker	1999,-
Super Cars International	2999,-
TFX	3999,-
Wing Commander	2999,-
Wizkid	1999,-
Zool	1999,-



Lemmings 3D	4999,-
Destruction Derby	4999,-
Ecstastica	4999,-
Wipeout	4999,-



Links 386CD	3999,-
Terminal Velocity	3999,-
Johnny Bazookatone	3999,-
Street Fighter 2.	3999,-
Thunderhawk 2.	3999,-
Rise of the Triad	3999,-
Witchaven	3999,-
Flashback	3999,-
Under a Killing Moon	3999,-
Big Red Racing	3999,-
Riddle of Master Lu	3999,-



11th Hour	4999,-
7th Guest	3999,-
Beneath a Steel Sky	3999,-
Cannon Fodder 2.	2999,-
Civil War	hívj!
Creature Shock	3999,-
Dark Forces	4999,-
Dawn Patrol	2999,-
Dawn Patrol: Head to Head	hívj!
Day of the Tentacle	3999,-
Flight Unlimited	hívj!
Full Throttle	4999,-
Hand of Fate	4999,-
Kyrandia 3.	3999,-
Lands of Lore	4999,-
Lost Eden	3999,-
Monkey Island 1+2.	4999,-
Navy Strike	4999,-
Overlord	3999,-
Rebel Assault	4999,-
Sam&Max Hit the Road	3999,-
Screamer	hívj!
Sensible World of Soccer	hívj!
Sim City Enhanced	3999,-
Terminator: Future Shock	hívj!
Tie Fighters Collection	4999,-
Tilt	3999,-
X-Wing Collectors	4999,-

Áraink a 25% ÁFA-t már tartalmazzák!

KRUSH, KILLED 'N' DESTROY (PC)	8
M.A.X. (PC)	10
WAGES OF WAR (PC)	13
TOMB RAIDER (PC)	14
TOBAL NO1 (PS)	17
CIV II.: EVOLUTION (PC)	18
DRAGON LORE II. (PC)	19
S.P.Q.R. (PC)	22
PERFECT WEAPON (PC)	24
SECRET OF EVERMORE (SNES)	26
QUAKE: AFTERSHOCK (PC)	28
ECSTASIA 2. (PC)	30
LOMAX (PS)	32
STAR CONTROL 3. (PC)	33
HUNTER HUNTED (PC)	34
CITY OF LOST CHILDREN (PS)	36
LITTLE BIG ADVENTURE (PS)	36
COOL BOARDERS (PS)	37
FIFA '97 (PS)	37
JET MOTO (PS)	38
PINBALL GRAFFITI (SAT)	41
DRAGON HEART (SAT)	41
PC-HÍREK	4
KONZOL HÍREK	6
TREND: A C&C CSALÁDFA	7
CINKELT LAPOK	42
CSEVEGŐ	44
ÉRKEZÉSI OLDAL	46

CITY OF LOST CHILDREN (PS)	36
CIV II.: EVOLUTION (PC)	18
COOL BOARDERS (PS)	37
DRAGON HEART (SAT)	41
DRAGON LORE II. (PC)	19
ECSTASIA 2. (PC)	30
FIFA '97 (PS)	37
HUNTER HUNTED (PC)	34
JET MOTO (PS)	38
KRUSH, KILLED 'N' DESTROY (PC)	8
LITTLE BIG ADVENTURE (PS)	36
LOMAX (PS)	32
M.A.X. (PC)	10
PERFECT WEAPON (PC)	24
PINBALL GRAFFITI (SAT)	41
QUAKE: AFTERSHOCK (PC)	28
S.P.Q.R. (PC)	22
SECRET OF EVERMORE (SNES)	26
STAR CONTROL 3. (PC)	33
TOBAL NO1 (PS)	17
TOMB RAIDER (PC)	14
WAGES OF WAR (PC)	13

tar

V I I I . É V F O L Y A M ,

S.P.Q.R.

"Minden út Rómába vezet!" - de a császárkori Róma újrészítésében csak a legkiválóbb magándefektív igazodhat el.

22. oldal



STAR CONTROL 3

Új sci-fi stratégiai játék a Master of Orion után szabadon, némi ügyességi beállításokkal.

33. oldal



DRAGON LORE II.

Werner von Wallenrod, a Sárkányherceg végtelen kalandjai a Cryo új fantasy-játékában.

19. oldal

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
 ISSN 0865-8226
 Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97-2543/03-66-22)
 Felelős vezető: Ghisseyly István
 Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
 Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
 Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
 Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
 Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
 Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők
 Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
 1389 Budapest, Pf.: 132.

AKTUÁLIS**TOMB RAIDER**

Még nem tudni, hogy az új játéka, vagy az évről-évre kifutó címűje lesz-e – de hogy állati jó, az biztos!

14. oldal**KKND**

Fergeteges Command & Conquer- és Mad Max-turmix SUGA-ban.

8. oldal

“Óvakodj március idusától!” – jóstolták Julius Caesarnak, pedig ő nem is volt 576 KByte előfizető. Még mielőtt bármit is mondanék, szeretném megköszönni, hogy ilyen szép nagy kitöltött kérdőívet küldtetek vissza (meg kitöltötlen, amire tetszés szerint azt írhattam, amit akartam). Következő számunkban ki fogja értékelni őket, és az sem elképzelhetetlen, hogy az összesítés után drámai bejelentésekre fogok vállalkozni. (Vagy tragikomikusra, az majd addigra eldől.)

Mostani számunk játékeit szemlélve, elégedetten konstatáltam, hogy lassan kezdenek beérni azok a fejlesztések, amelyeket a Command&Conquer sikere indított annak idején útjára (ld. KKND és M.A.X.). Vettem magamnak a bátorságot, hogy ennek öröme össze is állítsam a családfáját is. Kicsit megkésve bár, de törve nem, szakítottunk némi helyet azon sorstársainknak is, akik hozzánk hasonlóan alámerültek Lara Croft kalandjaiba – és azóta sem sikerült előkecmeregniük a TOMB RAIDER-ből. Hivatásos (és hivatlan) kalandorok kellemesen eltöltetik idejüket a DRAGON LORE folytatásával, az S.P.Q.R.-ben pedig akár együtt énekelhetik a jó öreg Elvis-szel a “Love Me, Render” c. nótát. Még egy csomó mondanivalóm lett volna, de sajnos a KKND-manus széles vállal elfoglalják a helyet előlem, szóval félbe-szakítom magamat.

CO₂
(Most vagy é g t e m ,
v a g y l e
f é n y m á
s o l t a m
m a g a
m á t .)



APRÓSÁGOK

☞ **Oszlik az istenek seregét!** Peter Molyneux a Bullfrogtól már tavaly bejelentette, hogy elege van az Electronic Artsból, februárban pedig talán minden idők leginvenziósabb producere, Sid Meier hagyta ott a Microprose-t, hogy három egykori munkatársával megalakítsa Firaxis nevű saját vállalatát.

☞ Valószínűleg erősen hozzájárult a Diablo eladási sikereihez, hogy három héttel a megnyitása után már több mint 120.000 látogatója volt a Blizzard online játékszolgáltatásának, a Battlenet-nek a Hálón, akik 1.6 millió partit nyomtak le egy idő alatt. Nyilván azért ily "elenyésző" az érdeklődés, mert csak munkaidőben tartottak nyitva...

☞ A Philips Media február közepén elhírbázott terjesztési politikájának köszönhetően rövid nyílás után végleg kiszorította a PM teljesen kivonul az európai számítógépes szórakoztatóiparból, és az összes futó fejlesztését (mintegy 10-15 projekt), valamint érdekelt-ségét – köztük például a német Bomico-val – három hónap múlva átadja a francia/angol Infogrames-nek. Down in the Dumps...

☞ Kezdenek megjelenni az első igazán nagy marhaságok a Neten szűrőző sznoboknak. Szép példa erre az Internet Remote Control, ami egy trackballt és 12 programozható billentyűt tartalmazó kis kézi készülék. Hogy mire való? Arra, hogy a hirtaszkékben ülve is bírzigáhsd kedvenc browsered, ne kelljen felállni, és odamenni az egérhez. 50 fontot még Lipót bácsinak is megér.

☞ Az Electronic Arts Strikejai elég nagy sikert arattak PC-n és konzolon egyaránt, így tehát elég érthető, hogy az EA három hónappal a munka megkezdése után teljesen leállította a Soviet Strike PC-változatának fejlesztését. Hacsak nem hívnak sztrájkőröket, a Soviet Strike csak konzolon lesz játszható.

☞ Alekszej Pajtyinov, a Tetris orosz származású szerzője a Microsoft egyik játékgyártó divíziójához szerződött, ahol logikai játékokat fog kreálni. Nyilván ez Billyék első lépése egy játékosan felhasználóbarát Win2000 felé: lehet, hogy 10 percnyi biztonságos működéshez be kell majd iratkozni a hi-score táblára.

PC - HÍREK

MIRAGE

Kis fejlesztők is alkothatnak kellemes kis játékokat. Ezt a tételt igyekeznek bizonyítani a Mirage Theatre of Pain is, ami az első képek és a demoja alapján talán még akár a Mortal Kombat trónját is megíngathatja. Klasszikus verekedős játék, kivételesen nem játéktérmi alappal, latin nevű szereplőkkel, speciális támadásokkal és valami elképesztően kidolgozott és – P133-on – viszonylag gyors grafikai kivitelezéssel.



Theatre of Pain

ELECTRONIC ARTS

Egyelőre még nem az NHL '98 van soron. (Mindent a maga idején.) Ha Soviet Strike-unk nem is lesz tőlük, egy rakás alfa-verzióval azért megleptek bennünket ebben a hónapban. Megjött a FIFA Soccer Manager (áprilisban kicsit fel is boncolgatjuk), valamint a Need for Speed 2. Utóbbi Win95 alá, ami nagyon nagy áldás, mert így legalább nem túl egyszerű elindítani ("Lose95"). Egyelőre csak a 320*200-as verzióhoz volt szerencsénk, tehát félreértések elkerülése végett a képet most inkább mellőznék. Mutatunk helyette egy másikat, ami azt az egyszerű játékost mutatja, aki elkezdett játszani az Ultima-sorozattal, és az 5. része tájképnél végelgyümbölyben meghalt. Az Ultima részeinek tervezésénél nyilván a Dallas c. mélyenszántó sorozat lebegett az Origin előtt, mert nekem nagyon úgy tűnik, hogy ha 14 évig nem akarták abbahagyni, akkor most már nem is fogják soha. Ami a szerepjátékok komáái-



Ultima IX

nak nem is baj. Az Ultima IX: Ascensionban folytatódna Avatar kalandjai Britannia fantasy-birodalmában. Az új rész – szokás szerint – teljesen új engine-t kapott. Az átvezető képeket és a háttereket teljes egészében Silicon Graphicsen renderelték le, maga a játék pedig teljesen átvonult izometrikus 3D-be, változtatva kameraállásokkal, poligonokkal. A játékon az előideihez hasonlóan nyilván tíz perc alatt végig lehet kocogni, hiszen mindössze 256*256 képernyőnyi a terep (plusz egy-két dungeon, de az már nem oszt-nem szoroz).

PHILLIPS MEDIA

A Phillips Mediat nem igazán zavarja, hogy csődbe ment, reklamenzserei buzdogn folytatják tovább a már megkezdett kampányait. A legnagyobb súlyt a hamarosan megjelenő UEFA Championship League 1996/97-re fektetik, amelyet az UEFA hivatalosan is támogat (gondolom, a régi UEFA-szponzor Phillips leányvállalata sem véletlenül kapta meg a licenccsomagot). A játékot a fociprogramok fejlesztésében már igen szép tapasztalattal rendelkező Krisalis készíti.

Megtalálhatjuk benne a Bajnokok Ligája jelen szezonjának összes csapatát, de tetszés szerint akár 32 ország csapatát is versenyztetethetjük egymás ellen, illetve egy editor segítségével összeállíthatjuk kedvenc csapatunkat. A grafika poligonokra épül, a hat fényforrásból megvilágított szereplők mozgásának animációjához pedig a Sheffield Wednesday két játé-



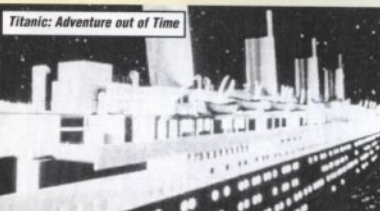
UEFA Championship League 96/97

kosa szolgáltatotta a "mintát". Csak hab a torta tetején, hogy a játék reklámkampányához Gianluca Vialliti is sikerült leszerződöttniük. A játék megjelenése PC-n már márciusban, PlayStationon és Saturnon az év második negyedében várható.

Se szeri, se száma azoknak a médiáknak, amelyeket az 1912-es első útnán elsüllyedt luxus óceánjáró, a Titanic története megihletett. Kézenfekvő, hogy a számítógépes adaptációt sem túl sokáig kerülhette el: a Titanic - Adventure out of Time egy grafikus kalandjáték,



Titanic: Adventure out of Time



Titanic: Adventure out of Time

amelyben egy angol titkosügynök szerepébe élhetjük bele magunkat, közvetlenül a jéghegygel történő összeütközés előtti éjszakán. A játékban bejárhatjuk az egész hajót, és bár a renderelt helyszínek szerepe elsősorban a szórakoztató látvány, mégis a luxus-kabinok berendezésétől kezdve a kapitányi híd tökéletesen élethű rekonstrukciója a legendás hajónak. A Titanic megjelenését eredetileg '96 novemberére ígérték, de különböző taktikai okok miatt csak idén tavasszal várható.

Joystick-gyilkosok megelégedettségére szolgál majd a QAD, amely nevének jelentésével ('A rombolás kvintesszenciális művészete') és szlogen-

jével ('Semmilyen sztorit nem akarunk mesélni') már jelzi, hogy nem igazán a szellemi értékeink fejlesztését hivatott szolgálni. Ez egy csini kis shoot'em up, és igazi érdekességét az új Polar Sprout 3D- és GeoScape landscape-technológiája jelenti, amely gyorsaságát tekintve – már

legalábbis fejlesztői állítása szerint – ekvivalens az egymillió poligon/másodperc sebességű környezettel, és a környéken nincs egy darab poligon sem! Na, erre azért kíváncsi vagyok. (Meg arra is, hogy milyen kiszérelésű PC-n mérték ezt a sebességet.) A kategóriából adódóan természetesen PSX- és Saturn-változat is várható.



QAD

GT INTERACTIVE/QUAKE-KLÓNOK

Talán nem túlzás, ha azt állítjuk, hogy a Doom és a Quake jelen pillanatban a földkeregség legismertebb és legnépszerűbb játéka. (De ha túlzás, akkor is azt állítjuk.) John Carmack és a többi fickó az id Software-nél örökre beírták magukat az elektronikus szórakoztatás történelmének könyvébe, nemkülönben az ebből élők kicsiny noteszába, hiszen tulajdonképpen manapság nincs is olyan jelentősebb fejlesztő-, kiadó- vagy terjesztő vállalkozás, akiknek a repertoárjában nem szerepelne néhány ilyen típusú játék. A Quake-láz tovább folytatódik, tehát épp itt az ideje körbenézni, mi várható ebben a kategóriában idén.

A játék rugalmas kiépítése folytat már rengeteg háziilag barkácsoló Quake-szint bolyong a Föld kerekén ide-oda, köszönhetően elsősorban az Internetnek. (Kedvencem például a Qsccer, ami ötvözi egy deathmatch lengé bakját egy FradUTE rangadó nyugodt légkörével.) Illyenek aztán különféle cégek szépen összegyűjtögetnek, és egy 100%-ig nem-hivatalos CD-n áruba is bocsátanak. Ezen pályák minősége eléggé vegyes képet mutat. Talán ennek köszönhető, hogy februárban szépen elkezdtek megjelenni az id Software által elismert, illetve gyártott küldetések. Példának okáért rögtön itt van a Q1Zone for Quake, ami három vadonatúj Quake-epizódot tartalmaz az id áldásával. Még nagyobb áldás kísér az id saját fejlesztéseit, amelyek február

fákllyák füstöt eregetve kormozzák a falat, stb. A 640*480-as megjelenítés és a Pentium processzor természetesen szinte



Unreal

már magától értetődik, de a játék már használja a GT új MMX-technológia nyújtotta lehetőségeket is. Minden szörny minimum 300 poligonból épül fel, és az eddigiekhez képest némi értelem is költözik beléjük: ha megsebesülnek, akkor esetleg olajra lépnek és megvárják a támadásra alkalmas pillanatot. A játék eredetileg szintekre van osztva, de tulajdonképpen folyamatos, hiszen Hexen-módjára simán átbóklászatunk egy másikra. Az Unreal megjelenését az év elején eredetileg május magasságára ígérték, de ez az időpont már februárban augusztusra tolódott.

Ha már az előbb ügyis megemlítettük, folytassuk a GT másik zászlóshajójával, a Hexen 2-vel. (Erről a múltkoriban mintha már lett volna szó, de sebj: ismétlés a tudás anyja!) A Raven volt az első fejlesztő, aki az id-től annak idején megkapta a Doom-engine-t, és ugyanígy jártak a Quake-ével is. Talán kis japánok is vannak alkalmazottaink sorában, mert nemcsak hogy gyorsan tanulnak, de rendszerint azonnal tovább is fejlesztenek mindent. A Hexennel és a Heretic-kel nemcsak hogy új elemeket hoztak a már



Hexen 2

megszokott Doomba, de az egészét még nyakon is öntötték némi szerepjáték vonásokkal. A Hexen folytatása a Quake-engine-nel tehát rendkívül izgalmasnak ígérkezik. Az új történet várhatóan 30 szinthez fog állni. Négy karakterosztály közül választhatunk, mindegyik öt-öt különböző fegyverrel, amelyek legtöbbje természetesen menet közben fejleszhető. A pályák közül eddig csak egy olyat sikerült megkukkantani, amely egy katedrálisban helyezkedik el, de az grafikai izelítőnek bőven elég volt. Most már csak a megjelenésére kell várni, ami nyilván elejére tehető.

Mivel jóból is megárt a sok, épp itt az ideje, hogy lezárjuk a GT Quake-klónjai közötti körutazásunkat két rövidke hírrel: a karácsonyi nagyszemzóna várható a Quake 2., amelynek megjelenését némileg megelőző egy másik klón, a Prey megjelenése. Különösebb infokat még nem sikerült begyűjtenünk róluk.

A GT természetesen nemcsak Quake-ekkel teríti be a világot, több vasat is tart a tűzben. Néha kaalondos területekre merészkedik (ld. S.P.Q.R. ebben a számban), néha stratégiával próbálkozik (ld. Vikings a következő számban), néha pedig frappáns Mortal Kombat-koppintással próbálja elnyerni a nagyérdemű kegyeit, valamint pénzét. A War Gods "története" (mert olyan is van ám neki) a titokzatos Asvány körül bonyolódik, ami bármilyen történelmi korban mutáns harcosokat gyárt mindenkiből, aki csak érintkezésbe kerül vele. Így jár Anubis, az egyiptomi sírabló, Vallah, a viking harcsozó, CY-5, a cyborg – és a többiek is természetesen szépen sorban, szám szerint tizen. Szerencsés véletlen során ezek összekerülnek – és innen már ismerős lesz a dolog mindenkinek, aki tudja, hogy a Mortal Kombat nem egy fogkrémárka. Természetesen minden karakternek megvannak a magas kis speckói, fatalityk, stb. A feladat meglepő: győztesen kike-



War Gods

rülni a párvialadokból. A megjelenést elméletben (szokás szerint) januárra ígérte volt a GT, ahhoz képest már rendesen csúszik (szokás szerint).

Most pedig következze a nap fénypontja! Az idősebbek talán még emlékeznek a jó öreg 64-esen és Spectrumon futó Spy vs Spy 1-2.-re. (Van annak már vagy 10-12 éve...) Akik mégsem, azok nagy dologról maradtak le. A játékban két botcsinált kém szórakozott egymással osztott képernyőn, egy teljesen (unreal 3D házikó szobáiban, ahonnan öt tárgyat kellett összegyűjteni (vagy a másiktól elvenni),



Prey

hogy egy biplánon léphessenek a helyszínről. A konkurens kémnek különféle becses tárgyak elhelyezésével kedveskedhettünk (vizesvödör az ajtó tetejére, bomba a kukába, stb.), ha pedig a két kém egy szobába került, esernyőt rántottak és kezdetét vette a vérpezsdítő viadal. Háttapant súlyos egy darab volt, két játékosal napokat játszottunk vele iskola helyett. Ezt a kis gyöngyszemet is kiadja a GT Spy vs Spy 3D, bár igen gonosz módon nem holnap, hanem csak az év végén. Nagyon fenem rá a fogam! Addig is előkaparom a szekrény aljából a 64-et, előhúozom kopott esernyőmet és átalakulok James Bondd.

A Hitachi GD-1000 típusnéven megjelentette az első DVD drive-ot, ami egy CD-lemezen 17Gbyte adatot képes tárolni. Képzelték el, milyen érzés lenne, ha Phantasmagoria 2. közben nem kellene állandóan lemezt cserélnetnek. A cucc árát azonban nem írom le, mert félok, hogy átlógnék vele a szomszéd hátsámba.

A Virgin mostanában marha mérges a világra, de elsősorban az ELSPA-ra és a hollandokra. A méreg oka az Are you Ready & Alert c. nem hivatalos RA-küldetés lemez, amiről egyébként nem sokára bővebben is olvashattok. A Virgin gondja nem csak az volt, hogy a copyrighttal védett Red Alerthez kissé túlzottan hasonló nevet választott neki a kiadója, hanem az is, hogy a vásárlói őket nyaggaftájk különféle problémáikkal. Ez okból – a nagy forgalmazók közül elsőként – a Virgin megszakította együttműködését az ELSPA-val.

Elsősorban nyilván a Tomb Raidernek köszönhető, hogy az Eidos utolsó negyedévi bevételé 32 millió fontot tett ki – szemben a tavalyi ilyenkor elért 1.2 millióval.

BALATI
Computers
1146 Budapest,
Thököly út 88.

Alaplapok GA/MSI,
winchesterek, CD-k,
hangkártyák, GSM
tartozékok,
egyéb alkatrészek.
Internet szolg.
2000 Ft-tól.

Használt, működő
alkatrészeit
beszámítjuk.

Javítás, tanácsadás.
Viszonteladókati
is kiszolgálunk!
Kérje árlstánkat!

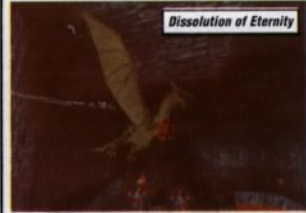
Tel./Fax:
341-5343,
06-20/264-507
Nyitvatartás:
H-P 9-17h-ig
Diákoknak
konfigurációból
5% engedmény!

Scourge of Armagon



25-én jelentek meg Quake Mission Packs No. 1 & 2 címmel, és az eddigi egyetlen hivatalos Quake-kiterjesztések. A Scourge of Armagon és a Dissolution of Eternity alcimre hallgató pakkok egyaránt 15-15 új szintet (meg egy titkosat) tartalmaznak, amelyeken felvonul az összes olyan lény, ami egy általános kábítószergyártó álmaiban csak előfordulhat.

Dissolution of Eternity



Mint a Quake-licenc jogos tulajdonosa, a GT természetesen az id-n kívül egyéb fejlesztőkből is kihasznál néhány klónt. Itt van például egy új ígérget az Epic Megagamestől, az Unreal, ahol nagyon sokat dolgoztak a játék grafikai megjelenítésén, különös tekintettel a fényeffektokra. Víz csillog a mennyezeten, a folyók falán sejtelmes fények villognak, a

APRÓSÁGOK

☞ A **GT Interactive** leszerződött a Segával a **Quake** Saturn-változatának elkészítésére, de a PlayStation- és az N64-verziókra egyelőre még fejlesztőt keres. A Sega egyébként megszerezte a **Duke Nukem 3D** Saturn-jogait is.

☞ Az **Activision Apocalypse** című, többmillió dolláros lövöldözős játékának főszerepére **Bruce Willis** szerződött le. Bruce gyerek drágán adta az életét, mert 50%-ot óhajt zsebrevégni a várható bevételből. Mindenesetre szép kis páros: a simlis és a szende.

☞ A **Sierra** is úgy döntött, hogy belép a konzolok piacára. Persze csak óvatos duhajok: egyelőre három játékának (**Nascar**, **Last Dynasty**, **Cyber Gladiator**) PlayStation-verziója kerül a boltokba – aztán majd megállják.

☞ A **Virgin** szövívője bejelentette, hogy az eredetileg szeptemberi megjelenéssel tervezett **Resident Evil 2**: megjelenése csúszni fog: Japánban karácsonyra már kapható lesz, de Pal-rendszerű átirata valószínűleg átcúszik a jövő év elejére.

☞ A **Perfect Entertainment** tavaly többek között a **Wipeout**-t Saturn-, és az **Area 51** PlayStation-átíratával több mint egymillió dolláros profitot ért el. Jelenleg két grafikus kalandjátékot (**Big Kahuna** és **Space Babes**), valamint a **Manx TT** és a **FI-FA '97** Saturn-konverzióján dolgoznak.

☞ A **Sony** leszerződött a **Namco**-val következő kilenc játékuk terjesztési jogaira, amelyek olyan neveket tartalmaznak, mint a **Time Crisis**, **Point Blank** és a **Tekken 3**.

☞ Már kapható a boltokban a **Net Yaroze** fantáziánévre keresztelt konfiguráció, ami egy módosított PlayStation, egy PC, egy modem és egy C nyelvű fejlesztői környezet elege. A Sony – nem utolsósorban üzleti szempontok alapján – a tehetséges közép- és főiskolásokat célozza meg ezzel az érdekes hibriddel, melynek segítségével mindenki nekiállhat saját PlayStation-játékait fejleszteni.

☞ Az **Eidos**nak mostanában nagyon fut a szekere. Talán ez motiválhatta abban, hogy tárgyalásokat kezdjen a **Chelsea FC** futballcsapatával, amelynek esetleg '97 szeptemberétől főszponzora lehet.

KONZOL HÍREK

FINAL FANTASY VII (PLAYSTATION)

Mint az talán már ismert, az RPG játékaírói nevezetes **SquareSoft** tavaly otthagya a Nintendot, s a továbbiakban PlayStationre fejleszti legújabb játékaikat. A **Tobal No.1**-ről ebben a számunkban olvashattok, ám amire a legtöbb RPG rajongó már epekedve vár, az a **Final Fantasy** sorozat újabb tagja. A játék külsőleg fantasztikusan fog kinézni: computer rendelt, elképesztően részletes hátterek adják meg a futurisztikus környezetet nyomasztó hangulatát, a figurák pedig texture mapped poligonokból épülnek fel, de ennek ellenére olyanok, mintha kézzel rajzolták volna őket. A programra tartalmilag sem lehet panaszunk, amit méltóképp igazol az a tény, hogy a játékot először 2 CD-n akarták

kiadni, de a fejlesztői munka felénél az alkotók belátták, hogy csak 3 CD-n fog elférni. Ezen nem is csodálkozik, hiszen csak a zenéhez használt audio trackekből több mint 100 lesz. A program hamarosan, '97 második negyedére várható.



MANX TT (SATURN)

A játéktérmi szimulációk terén kétségtelenül a SEGA a császár. Legendás autóversenyei után pár hónapja jelent meg a **Manx TT**, amellyel a szó szoros értelmében versenymotorok nyergébe pattanhattunk, és csutkára húzhattuk a gázt. Végre megérkeztek az első futók a készülő Saturn verzióból, amelyek – hogy enyhén fejezzük ki magunkat – elég impresszívok; ismét legalább SEGA Rally minőségére számíthatunk. Arra a kérdésre azonban, hogy mi a helyzet a játéktérben megszokott 60 fps képfrekvenciával, még nem tudni a választ, bár a realitások talaján maradv

nagy valószínűséggel ez az érték a felére fog csökkenni. A játék megjelenésének időpontjáról még nincs információ.



DIGITAL DANCE MEGAMIX (SATURN)

A játéktérmi SEGA gépek Saturn konverzióinak nagymestere, az **AM2** új oldaláról mutatkozott be: a **Digital Dance Megamix** című művük dolgoznak.



ben egy új japán pop-bálvány, **Namie Amuro** kapta a főszerepet. A játékot tulajdonképpen videoklip emulátornak nevezhetnénk, ugyanis annyi a dolgunk, hogy mialatt a texture mapped poligonokból megformált kis csinibaba a saját számaira riszálja magát, addig mi látványos háttereket biztosítsunk neki, vagy átöltöztetjük a nekünk szimpatikus ruhákba. A játék tehát mindamellett, hogy igényesen megcsinálták (például az egészet eleve magas felbontásban kell elképzelnünk), mégis csak egy újabb három napig tartó japán örület mintapéldája.

SOUL EDGE (PLAYSTATION)

Újabb játéktérmi verekedős sztár kerül átírásra PlayStationre, hiszen Japánban már meg is jelent a **Soul Edge**. Egy már klasszikus anyagról van szó: számarjak, páncélos lovagok, és késekkel felfegyverzett hölgyikék puhítják egymást. A konverzióval azonban talán túl sokat várt a Namco, minek köszönhetően még a **Capcom Star Gladiator** is megelőzte, ami pedig szemmel láthatólag ennek a játéknak a kissé gyengébbre sikerült klónja. A **Soul Edge** poligonos grafikája ma már nem tartozik az élvonalba, ezt azonban némileg pótolják a hihetetlenül sima animációk. Léven hogy ugyanaz a fejlesztő gárda áll a program mögött, mint a **Tekken**nél, a játék ugyanazokat a szolgáltatásokat nyújtja, plusz még beleraktak egy úgynevezett **Edge Master** üzemmódot. Ez egy story módnak felel meg, vagyis a küz

delmek során egy heroikus történet bontakozik ki. A leg-egyediből tulajdonsága játéknak, hogy hőseink fegyvereket is használnak, amelyek szintén sérülnek, így ha eltörnek, puszta kézzel kell folytatnunk a bunyót. A játék Európába sajnos majd csak július felé érkezik meg.



ZELDA 64/N64 DISK DRIVE (N64)

A Mario játékokat leszámítva egyetlen játéknak sem volt akkora sikere SNES-en, mint a **Zelda III**-nak. Nos, eljött végre a 64 bites folytatás ideje: képzeljük el ugyanazokat a hatalmas, részletesen kidolgozott világokat teljes 3D-be áthelyezve. A szerepjáték nem mindennapi voluménére jellemző, hogy ez a játék lesz az első között, ami a Japánban nemrégiben frissen bemutatott **N64 Disk Drive**-ot fogja hasznosítani. A lemezmaghajtó mágneses lemezt 64 Mbyte-ot (512 Mbitet) lesznek képesek tárolni, és ennek maximum a fele lehet írható memória. Igaz ez még mindig kevesebb, mint egy Saturn, vagy egy PlayStation CD kapacitása, de több mint egy N64 kártyáé. A Nintendo minimalisra akarta zsugorítani a töltési



időt: a gép adatátviteli sebessége egy 5.4X-es CD-ROM Drive-nak felel meg. Noha manapság már 8x-os vagy 12x-es sebességű CD-ROM drive-ok is kaphatók, az belátható, hogy egy olyan rendszer, ami 200\$-ért még írni is tud, valóban fonyeremény. A gép a N64 alatt kapott helyet, tehát a kártya port szabadon maradt, vagyis elképezhető, hogy például kiadnak egy játékot kártyán, és az elkövetkezendő években kiegészítő lemezekkel teszik aktuálissá. A **Zelda** és a **Disk Drive**

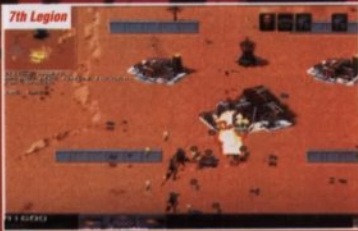


megjelenése '97 második félévére prognosztizálható, addig is izelítőül íme róluk egy-egy fotó.

Gondolom, mostanában minden játéktípus megszállottainak feltűnt, hogy az általuk kedvelt kategórián belül is erőteljesen polarizálódnak az egyes játékok kivitel. Nyilvánvaló, hogy a nagyobb üzleti sikereket jelentő darabok rövid tündökletük után is jelentős kihatással lesznek a játékpiacon uraló irányzatokra – szebben ezt úgy tudnánk megfogalmazni, hogy – biztonsági alapon – minden játéktípusra egy már bevált, sikeresnek bizonyult sémát igyekeznek lemásolni, részünkről, mezei játékosok szempontjából szerencsés esetben esetleg továbbfejleszteni. Emlékezzünk csak a Doomra vagy az Ultima Underworldre: megjelenése előtt minden "szakértő" erőteljesen fanyalgott a szokatlan lokus kapcsán – ítéletel végül is a közönség hirdette, aminek eredményeképpen minden cég nekiállt Doomokat fejleszteni. Eme tendencia alapján 10-15 hónap múlva egy átlagos fejlesztés ideje a piac első valószínűleg elárastják a Tomb Raider-utazatókat. Ez a marketingpolitika viszont adott nekünk egy jó (?) ötletet: egy cikksorozat formájában áttekintjük a játékok között jelenleg uralkodó trendeket, egyben néhány konkrét példával megpróbáljuk illusztrálni, hogy merre tart a világ. (Ha nem sikerül, maximálisan megpróbáljuk a játékosokhoz elmagyarázni a meteorológusnak vagy a gazdaságtudósoknak.)

Kezdjük mondjuk azzal a játékkal, amely a stratégiai és az akciójátékok jellegzetességeinek egy igen szerencsés elegyével – most már biztos állíthatjuk – forradalmasította a piacon uralkodó trendet, jótékony halása pedig manapság kezd el begyűrűzni a játékpiacon. Nevezük nevén a gyerekek: **Command & Conquer**. Nem hinném, hogy bárkinek is be kellene mutatni a játékot, legyen elég annyi, hogy egy új játéktípus honosított meg: egy olyan stílust, ami az embert úgy odaköti a gép elé, hogy elfelejti a főni feltett kávét, levinni a kutya, felhívni a barátját – egy szóval: a real-time stratégiát. A népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, mint az egymilliót is bőven túlszárnyaló eladási rekordja.

A Westwood elég nagy utat tett meg azóta, hogy még a jó öreg 64-en kiadta a **Mars Sagat**, de a C&C-hez vezető útra a **Dune II**-vel léptek, 1992-ben. Ez szolgált alapul ahhoz a rendszerhez, ami végül is világsikerre lett a több mint két évnél hosszabb után megjelent játékot. A siker teljes kiaknázása természetesen megkívánja az extra kiegészítések kiadását is, ami **C&C:Covert Operations** címmel mintegy fél évvel követte elődjét. Időközben azonban veszélyes konkurrenca jelent meg a színen: a **Warcraft II**-ben a Blizzard fejlesztői – a Westwoodtól függetlenül – kicsit megkevsé ugyan, de szinte teljesen hasonló rendszert hoztak létre. Így amikor nekiálltak a C&C folytatásának, már nemcsak a saját, de a konkurrenca mércéjét is felül kellett mérniük.



C&C: Red Alert



lent **C&C:Red Alert** azonnal a listák élére ugrott, és mindmáig ott trónol az élbolyban. A **Covert Ops** kárán a Westwood megtanulta a leckét: a Red Alert kiegészítését már három hónapra az "anyalemez" megjelenése

igyekezték nem a folytatása, hanem az előzménye lett az eredeti C&C-nek. A kb. egy évig tartó csiszolás meg is hozta az eredményét: a tavaly novemberben megjelent **C&C:Red Alert** azonnal a listák élére ugrott, és mindmáig ott trónol az élbolyban. A **Covert Ops** kárán a Westwood megtanulta a leckét: a Red Alert kiegészítését már három hónapra az "anyalemez" megjelenése

igyekezték nem a folytatása, hanem az előzménye lett az eredeti C&C-nek. A kb. egy évig tartó csiszolás meg is hozta az eredményét: a tavaly novemberben megjelent **C&C:Red Alert** azonnal a listák élére ugrott, és mindmáig ott trónol az élbolyban. A **Covert Ops** kárán a Westwood megtanulta a leckét: a Red Alert kiegészítését már három hónapra az "anyalemez" megjelenése

megfelel kényes igényeknek. (Ha ez esetleg nem volna elég, akkor még van 300 pálya a C&C-hez is.) Mindössze annyi a dolgunk, hogy a CD-ről átmásoljuk őket a vinylóra a RA könyvtárunkba, és a játékból elindítjuk őket, a Multiplayeren belüli a Skirmish opcióit választva már meg is jelennek az új pályáknak. A C&C-nél ugyanezt a Load Mission segítségével érhetjük el. A pályákon kívül editorok (nem pályaszerkesztők, azok benne vannak az eredeti programban), azaz egységek és épületek főbb jellemzőinek átállítását szolgáló utilityk kaptak helyet.

A kis intermezzo után térjünk vissza Westwoodék háza tájékára. A minden rejlő lehetőségek, vagy a konkurrenca Blizzard Battleentje szintén megbizgáshattak elméjüket, mert a **C&C:Sole Survivor** egy direkt Internetre íródott adaptáció. Ha valaki félsz egyedül, itt megnyugodhat, mert egyszerre akár 100 játékos is nyomhatja egyszerre. Természetesen nem kell foglalkozni, a lényeg annyi, hogy egy egységgel kezdünk, ami fegyverekkel és páncéllal fejlesztethetünk, miközben kedélyes mindenki-mindenki-ellen típusú akció keretében megszoroljuk a többieket. Egy ilyen parti roppant kellemes és tartós elfoglaltság, de felméréseink rokonosságunk telefonszáma kézhezvétele után várható a további asztali elkerülő, inkább csak iskolai illetve munkahelyi elfoglaltságnak jávalom.

Talán mondani sem kell, hogy már készül a **C&C 2:Tiberian Sun**, vagyis a történet tulajdonképpen folytatása. Brett Sperry, a Westwood elnöke azt nyilatkozta, hogy mindenképpen kicsorélik a grafikus engine-t, az AI-t és az egységeket, a szöveget pedig nem várható tavasz előtt. Szerintem már tavasz van...

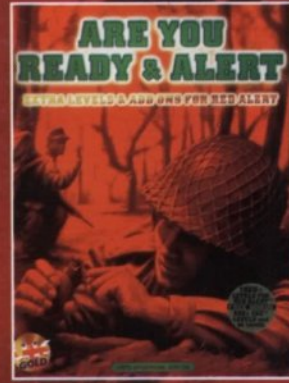
Elérkezünk a C&C-családfa vadhajásaihoz, vagyis a mostohagyermekéhez. Mostanában kezdenek beérni ugyanis az új fejlesztések, amikhez a C&C sikere szolgáltatott bőséges impressziót. Ahogy így végigtekintek a játégyártók az évi tervein, úgy látom, hogy manapság a C&C-klónokkal lesz a padlás. Kétféle mindjárt találkozhatsz is jelen számunkban (hacsak el nem hagyom a filmeket a nyomda felé menet): az egyik a némes egyszerűséggel **Krush, Killed'n'Destroy** névre keresztelt kis darab az Electronic Arts kebelén belül működő Beamtől; a másik pedig az Interplay remek kis játéka, a **M.A.X.** (Részletet ott.) Ugyancsak erőteljes déja vu-érzés leri meg majd hűsét táján az egyszerű játékost, amint belemerül az Activision sci-fi környezetben játszódó **Dark Reign**nek rejtelmeibe. Képzelték: van benne resource és építhettek gyárakat meg mindenféle épületeket! És ezek az épületek csapatokat is gyárthatnak! És ez

még mind semmi: mert ezeket a csapatokat elküldhetjük, hogy real-time-ban harcoljanak az ellenséggel!!! Nahát! Hogy ezt milyen frappánsan kitalálták... Szóval C&C-rajogóknak nem kell előlvasniuk a kézikönyvet, viszont lesz egy pár figyelemre méltó újítás. Először is a terepet felhasználhatjuk fedezéknek, ahol az egységeink nehezebb megfáradni, de a terep befolyásolja a mozgási képességeket is. Aztán itt van az indirekt lövedőzés esélye, vagyis nem csak egy adott célpontot, hanem egy területet is tűz alá lehet venni. Az egységek akár "morpholhatnak" is, azaz megváltoztathatják alakjukat és képességeiket. Fejlődik a parancsadási rendszer is: lehet órjáratoztatni, továbbá egy egységnek akár hat, összetett parancsot is ki lehet adni. (Például: menjen valahova, fizessen elő az 576 Kbyte-ra, menjen máshova, lőjön mindenki, aki nem fizetett elő az említett galaktikus orgánumra, álljon meg, üzenje meg CoVboynak, hogy ne írjon időtlen cikkeket, stb.) A játékok akár nyolcan is nyomhatjuk, és az egymással szövetséges felek akár csereberélhetnek is resource-t. Szóval ígérgetésen hangzik – majd meglátjuk, mi lesz belőle.

Az Eldósnál sem csak Tomb Raidereket húzunk meg a csillárból: még az év első felére ígéri a **Conquest Earth** című kis apróságot, amelyben a békés Földiakok és a gonosz támadó idegenek fogják 64K szín- és hardverrel mélységben összemérni az erőiket, továbbá az Epic is jön egy KKND-re emlékeztető, **7th Legions** nevű darabbal... – nem is folytatom tovább, mert sose lesz vége, továbbá elfogynak a jövő számba a hírek.

Zárszónak talán elég lesz annyi, mint az AIDS: még olyan testidegen dolgokat is megfertőzött, mint például a fantasy, hiszen az Acclaim mostanában megjelent **Magic the Gatheringje** is real-time stratégiá keretében dolgozza fel a témát. (Na most meg egy más kérdés, hogy ezért mennyire fognak rajongani a profi MTG-zsugások...)

CoVboY



Nincs új a nap alatt. Ez egy közhely, de igaz. Emlékezzünk csak a Doom-klonok hosszasan kígyózó sorára. Mostanában egy új(abb) téma a sláger, nevezetesen a real-time stratégia. A Command & Conquer és a Warcraft 2 új fejezetet nyitott ebben a játékos kategóriában, és ennek köszönhetően sorra jelennek meg a klónjaik (pl. Z). Ennek az eseménysoportnak köztudottan én is részese vagyok, az öcsém ugyanis napok óta kizárólag ilyenekkel játszik (már ha hajlandó vagyok átengedni a terepet focizás után). Egy idő után már én is kíváncsi lettem, hogy a Red Alert után még mi újat akarnak adni a népek – és ehhez pont kapóra jött a KRUSH, KILLED 'N' DESTROY, vagy röviden: KKND.

A történet rendkívül egyedi: a nem is olyan távoli jövőben egy nem elég alapos nukleáris háború után az emberiség két alfajra oszlik, a "normális" emberekre – a túlélőkre – és a mutánsokra. Mindkettő uralomra tör a bolygó felett és ez véres csatákban nyilvánul meg. (Egy ilyen érdekes mutáns fajjal már én is találkoztam egyetemi számítógépterem környékén: ők – elmondásuk szerint – a "rendszergazdák" klánjába tartoznak...) A játékba természetesen bármelyik felet irányíthatjuk. A küldetések előtt nagyon jó minőségű nagyfelbontású videón tájékoztat az épp aktuális feladatról a parancsnokunk. Mivel csak szóban kapjuk az ukázt és a terminálon lefutó szöveg használható infót nem tartalmaz, nem árt egy cseppnyi angoltudás (hm, ezt visszavonom, egy ilyen játékban nem olyan nehéz kitalálni, hogy mi a feladat...). A játékterbe cseppentve kellemes meglepetés fogad minket: ez bizony győ-

nyörően kidolgozott SVGA grafika és nem muszáj hozzá WIN95 sem! Szerintem maguk az egységek és a táj (ez még inkább – főleg a térhatások miatt: hidak, sziklák alkotta boltívek alatt mehetünk át, stb.) is legalább olyan jól meg vannak rajzolva mint a Red Alertben, egyedül a menü nem olyan tetszetős, kissé túl apró ikonjai vannak. Mindenestre ennek is megvan az előnye, ugyanis sokkal nagyobb teret látnunk be, ami egy valós idejű stratégianál, ahol a kézgyorsaság és a reakcióidő is számít, igencsak nagy pozitívum. Igen ötletes, hogy gombnyomásra jön elő a menü többi része – valószínűleg épp az imént említett okok miatt. Amúgy a programról szinte ordít, hogy honnan loptak, ugyanis az irányítás teljesen megegyezik a C&C-ével, bár az igazán szakavatottak (öcsém) szerint bosszantóan hiányzik a Guard parancs (az egység egy bizonyos területet bejárál és minden feltűnő ellenségre haladéktalanul tüzet nyit) és a csapattagokénti ugrálás lehetősége. Az szintén egy érdekes és jó újítás, hogy a jobb egérgomb nyomvatartása mellett nagy sebességgel scrollozható a képernyő, így a térkép túlfelén megtámadott egysége-

inknek nem csak a hamvasztására érkezzünk oda. Maga a "stratégia" rendkívül egyszerű irányelvet követ: fel kell építeni egy olajfúró tornyot, ahonnan a nyersanyagot a finomítóba szállítjuk, és ebből természetesen egy kalap pénzt keressünk. A pénzből új egységeket, épületeket vehetünk. Kicsit ismerős, ugye? (Ha az olaj szót a tiberiummal helyettesítjük, egy C&C leírásba is beférne volna a mondat.) No persze ez nem megy olyan könnyen, ugyanis nyersanyag lelőhelyeink ellenfelünk elsődleges célpontjai lesznek. Eppen ezért van szükség a védő/támadó őrtornyok/harcijárművek gyártására és használatára. A járművek nem annyira egy komoly hadsereg, inkább valami utcai maffia vagy egy afgán szabadságharcos kommandó fegyveraraz-

nálját idézik (ez súlyozottan igaz a mutánsokra), egy-két komolyabb járművön kívül mindössze géppuskával, lángszóróval és a jó öreg páncélőköllel felszerelt terepjáróról van szó. Mindez csak az első pár küldetésnél van így, később megjelennek a méretesebb monstrumok is. A gyalogos egységek száma kezdetben 3-4, a kopaszoknál itt is lángszóróval, bazookával, valamint a nagy hatótávolságú és igen nagy találati pontossággal bíró mesterlövészrel találkozunk. Sokkal figyelemfelkeltőbb a mutánsok fegyvertára: egészen érdekes dolgok is megjelentek itt, a páncélozott masztodonttól (?) kezdve a savat lövöldöző skorpión (?) át az óriásgyíkon lovagló páncéltörő rakétásig megtalálható mindenféle marhaság. Ne gondoljuk azt, hogy ezek mit sem érnek a terepjárók és a tankok ellen – igencsak jól lehet velük irítani! Főleg az csempészte a csodálkozás fényét a szemembe, amikor az egyik legnagyobb páncélozott egységemet 10-20 nyíllal (!) felszerelt mutáns elküldte a boldogabb vadászmezőkre, miközben egy (!) skorpió szép komótosan le-



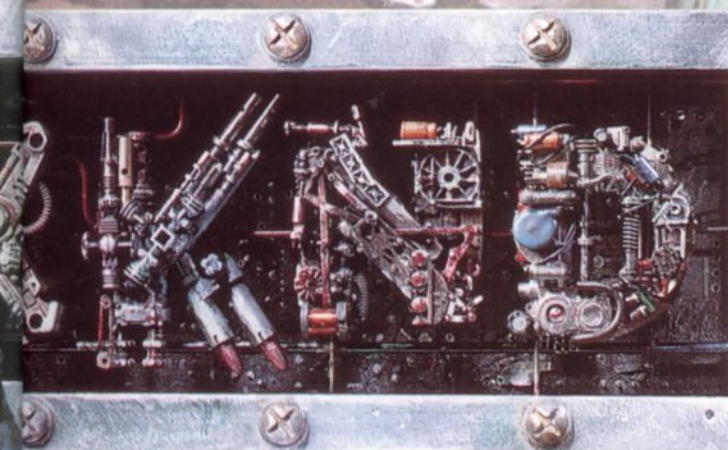


Érdemes tehát inkább apróbb szakaszokra bontani az útvonalat. Az általában elsöprő gépi túlerő erre még rátesz egy lapáttal – nem hiszem, hogy egy-két nap alatt bárki végig tudna rohanni a játékon. Mind a két oldallal 15 különböző küldetést kell teljesítenünk.

Nem esett szó még a hangokról és a zenéről. Ha látnám a hangokat, azt mondanám: Déjá vu! Különböző panaszunk egyikre sem lehet, a játékhoz tökéletesen passzol a "fémés" zene (kár, hogy egy idő után az idegeinkre megy), az emberek viszonylag érthetően, a mutánsok pedig jópofa akcentussal és hangsúllyal beszélnek. A lövések és a robbanások hangjai nagyszerűen sikerültek. Képes több játékos kezelésére is (hálózatnál 6, modemmel 2).

A tesztgép egy 16 mega RAMmal felszerelt Pentium 100-as volt, egy Hecules Tseng ET6000-es processzoros videokártyával, GUS MAX hangkártyával. Korrektilt felismerte az egész rendszert már első indításkor. Az SVGA képernyő tökéletesen scrollolható volt, és nagyszámú egység kezelésekor sem lassult le észrevehetően a program. Persze nem kellett "napjaink és a jövő legnépszerűbb játékplatformja" alatt futtatni, tökéletesen elvult a jó öreg DOS-szal is, de a gépigény azért egy magyar pénztárcát figyelembe véve egy kicsit magasan tűnik. Command & Conquer klón, csipetnyi Mad Max utánérzéssel. A KKND a Red Alert színvonalát szerintem nem éri el, de a fanatikusoknak mindenképpen kötelező darab lesz márciusi megjelenése után!

K.Z.



tornyok) száma 3-4. Legvégül megjelenik a légi csapás is. Borzasztó lassan készül el, rendkívül drága, de ebből következően igen hatékony is. A mutánsoknál hasonló a helyzet, csak az egységek különbözőek – magától értetődően. Folyamatos fejlesztéssel már komoly hadsereget tudhatunk a magunkénak. No azért nem olyan szép a megnyáson, ugyanis a maximális szint

szedte a tizenvalahányfős kommandómat. Tengeri és vízalatti és egységekkel egyik félnél sem találkoztam, ez bizonyos visszalépést jelent a Red Alerthez képest. No azért a felszíni járművek és egységek nagy száma elég kimerítő szórakozást jelent egy jó ideig. Van lehetőség a sérült egységek kijavítására is, de ez körülményesebb, mint az elődöknél, ugyanis minden sérült egységhez oda kell vinni egy technikust, akit szintén némi creditért képeznek ki és a műszaki egységek összes kellemetlen tulajdonságát magán viseli: lassú és általa-

ban első lövésre kinyírják. Itt még a csapatokhoz kapcsolódóan meg kell említenem egy fontos dolgot (és szerintem ez a játék egyik legnagyobb dobása): lehetőségünk nyílik egy kutatólaboratórium felépítésére, így upgrade-elhetjük a már meglévő egységeinket. Pontosabban nem is upgrade-ről van szó, egyszerűen arról, hogy már nagyobb kaliberű támadó/védő fegyverzetet gyárthatunk. Sokszor előfordult, hogy a küldetés kezdetekor olyan egységeket is kaptam, amelyeket még nem is gyárthattam. Természetesen a fejlesztés idő- és pénzigényes feladat, az pedig természetesen drágábbak is. Maximális szinten kb. 10 fajta gyalogost, és ugyanennyi járművet állíthatunk elő, a védelmi egységek (értsd: ör-

elérése csak az utolsó pályákon megengedett, ahol nem a fejlesztés, hanem az életbenmaradás lesz a fő célunk. A számítógép mesterseges intelligenciája nem rossz, általában ügyesen és megfontoltan támad, ha úgy tűnik, fejjel rohan a falnak, érdemes elugrani a térkép másik felébe, mert egy pár kisebb egysége nyilván most kezdli atomjaira bontani a fűrőtornyunkat. Ha ennek vége és újra sem futja, akár be is fejezhetjük a küldetést, mert majdnem biztos, hogy nekünk lőttek. Bezzeg ha saját csapataink irányítását átadjuk a gépnek, mindjárt butább lesz a drága! Értésék ezt úgy, hogy ha megadunk egy egységünknek egy távolabbi úticélt, biztosan a leghosszabb és az ellenségétől leginkább hemzsgő területen át fogja megközelíteni.

kknd Kiadja: EA

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

P75, 16MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Szép kivitelezés + néhány érdekes újítás + DOS
X A RA változatosabb

80%

El kell mondanom, hogy először egy ismeretlenül akartam írni erről a játékról, de mi-nél többet játszottam vele, annál jobban a szívembe lopta magát. Az Interplay által kiadott M.A.X. (Mechanized Assault & Exploration) ugyanis egy kitűnő sci-fi stratégiai játék! Alapvetésének és kivitelezésének szülőatyja már első ránézésre nyilvánvaló lesz: a M.A.X.-ben egy csinos kis Command & Conquer-klón, azzal a különbséggel, hogy a játékem nem feltétlenül real-time (a lépéseket körökre is lehet osztani).

A kerettörténetre nem vesztegetünk időt, teljesen szokványos: különböző klánok harcolnak egy bolygó feletti uralomért. Az intrónál azért megállhatunk egy szóra: még az nyencek is elegendően csettintethetnek – régen láttam ilyen hosszú és jól megdíjazolt bevezetőt!

MENTE

A főmenüben több választási lehetőségünk van: *New Game* (új játék), *Load Game* (kimen-

igen hasznos jótanácsok hosszú sora, melynek áttanulmányozása melegen ajánlott).

Amennyiben nem hadjáratot játszunk, a *Custom Game*-nél megismert beállítások fogadnak minket. Természetesen itt csak részleges beavatkozásra van lehetőségünk. A legfontosabb, hogy állítsuk az egy kör időlimitjét végtelenre, mert ha 50-60 egységünk lesz, kicsit nehezen adhatunk majd parancsot egy percen belül mindegyiknek. A másik érdekes lehetőség a *Simultaneous Moves* és a *Turn Based Moves* kapcsoló. Az első esetben real-time-ban folynak a játékok, a másodikban körökre osztott. (En jobban szeretem az utóbbit).

Ha kiválasztottunk mindent, végre elkezdődhet a játék. A képernyő jobb oldalát



tett állás folytatása), *Multiplayer* (három módja van: hálózaton vagy modemen keresztül játszható, és az egy gépnél több játékos - ötletesen "hot seat"-nek nevezett - mód), *Setup* (alapelállítások, hang, grafika, és a nevünket is itt adhatjuk meg), *Intro* (megnézhetjük újból a bevezetőt), *Credits* (készítők névsora) és az *Exit* (kilépés).

New Game választása után egy újabb menüt kapunk:

Training Missions: Mindenkinél melegen ajánlom, aki először játszik vele – lépéssor-lépésre megismerteti az összes alap-művelettel.

Stand Alone Missions: 24 különböző küldetés. Mindegyik más helyszínen, ellenfélrel, lefegyverezéssel és megkötésekkel.

Custom Game: Itt mi állhatunk össze szállítókra megfelelő pályát. Meghatározható az ellenfelek száma, a nehézségi fokozat, ugyanígy a helyszín, a nyersanyagforrások száma, valamint az általunk irányított klán.

Minden klánnak megvannak a maga előnyei, amit a képernyő alján látunk.

Custom Scenario: 12 olyan helyszín, ahol a feladat adva van, csak a körülményeket változtathatjuk meg.

Campaign Game Hadjárat: Itt több, egymással szoros kapcsolatban levő küldetést kell meggyerünk egymás után. Már az első is nehéz, csak tapasztalt játékosok játszzák!

Tips: Ez az a menüpont, amely feleslegessé teszi, hogy ötletetmel megoszom veletek.

teljes egészében maga a játéktér foglalja el. Fölülte láthatjuk az *End Turn* kapcsolót, ha minden lépéssel végeztünk, clickeljük ide. Ha a gép is végez, a kapcsolótól jobbra levő kijelző egyik egységet, azaz az mutatja, hogy hányadik körben járunk. Az óra a még érre a lépésre rendelkezésre álló időt mutatja, ha az elején rutinosan clickelgünk, nullát mutat, illetve a gép gondolkodási ideje alatt azt, hogy mennyi ideig kell még várni az átváltás visszacszerzésére. A fóképernyő alatt szintén két kijelző kapott helyet, az egyik két háromjegyű számmal megadja a pointer koordinátáit (a bal felső 001-001), a másik pár szóban közli, hogy az aktuális mező mit láthatunk.

Bal oldalon felül a *Files* menüpont szolgál a játékkállás mentésére-visszatöltésére, és itt lehet kilépni is a főmenübe. **Preferences:** audio beállítások, névváltoztatás stb. Alatta egy ablakban az éppen aktuális egységeinkről láthatunk egy szép képet, természetesen névvel, számmal és az általa végrehajtandó feladattal kiírásával. Egy pár másodperces animáció keretében meg is lehet forgatni a járművek képét (az épületeket nem). A kép alatt az egység parancslistát, rákerének telítettséget, és mozgáspontjait látjuk grafikonon és számmal jelezve. Alatta a célkeresztos gombbal oda-görgetünk az egységre, a nyilakkal pedig változtathatunk közöttük. A kicsiny lakattal jobbra gomb egy ellenséges egységet állandóan vizsgálát alá vesz, arra szolgát, hogy ha egy ellenfélnek megnézzük pl. a tüzelési sugarát és azt

M.A.X.

MAXIMÁLIS

állandóan figyelni szeretnénk. A kérdőjeles gomb a kezelőszervekre vonatkozó on-line help elhozza működésbe (ez a hasznos info egyébként minden egyes képernyőn és menü-nél megtalálható). **Reportnál** helyzetjelentést kapunk az összes járművünkről, valamint az eddig elért pontszámunkról, a **Goal** kapcsolónál pedig újra elolvashatjuk a küldetés leírását. Az alattuk levő skálán a fóképernyő nagyításának mértéke állítható. Van itt egy csomó más kapcsoló is:

Survey: a kitermelhető érceket és anyagokat mutatja meg zöld, lila, sárga: arany, fehér: nyersanyag). A szám azt jelzi, hogy egy körben milyen mennyiség nyerhető arról a mezőről.

Hits: az egység páncélatjának állapota.

Scan: mekkora sugarú körben képes az ellenfelet észrevenni.

Status: pillanatnyi levegőmennyiség.

Ammo: mennyi a lőszer.

Range: a fegyverzet (ha van) hatótávolsága,

Name: mi az egység neve.

Unit: bekapcsolja a rászozatot.

Colors: a csapatok hovatartozását jelzi színekkel.

Ezek alatt láthatjuk a teljes térképet, világos színnel a csapataink, illetve radarjaink által lefedett területet jelzi. A 2X kapcsoló kétszeres nagyítást eredményez, a TMT pedig azt, hogy csak a fegyveres erők látszanak a térképen.

MAXIMÁLIS

Mivel minden elérhető eggyel, a billentyűzet-re tofajdonképpen nem is lesz szükség, csak egy-két érdekesebbet említenék meg:

ALT+C: PCX-formátumban ment egy screenshotot a játék könyvtárba, MAX... néven, a pontok helyében számok állnak.

ALT+F5+G: az aktuális képernyő helyzetét lementi, ALT nélkül használva a funkció-billentyűket az ott elraktározott helyekre ugrik. Állandóan termelő gyáraink főle érdemes egy ilyen elmenteni, például egy új egység elkészítésé-ge egy gombnyomással tudunk lépni.

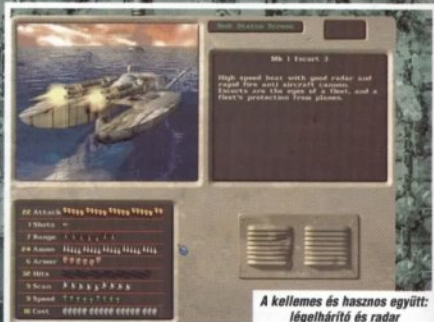
Ha ráclickelünk egy szabad egységre, új clickelők adhatunk meg neki mozgási célpontot. Nem biztos, hogy egy kör alatt sikerül megen-

ni az utat, ez a mozgáspontoktól függ (speed jelzi az egység képe alatt, hogy mennyit léphetünk, a megjelenő nyílak az útvonalat mutatják, az adott körben az első zöld nyílal jelzett mezőig fogunk ellépni). Ha egy áthúzott piros kör jelenik meg, oda nem léphetünk (pl. szárazföldi egység nem léphet a vízre). Néha egy nő hang azt csicsérgi, hogy "path locked" – ez annyit jelent, hogy az adott helyre tulajdonképpen léphetünk, de valami (pl. egy másik jármű) lezárja az odavezető utat. Amennyiben a gépünk dolgozik valamin, azt kiírja, és be is mondja. Dupla clickre egy parancsmenü jelenik meg, ami minden egységnek más.jobb clickre egy általános infót kapunk az egységről.

FYELMÉL

Gyárak: Általánosságban emondható, hogy négy mezőt foglalnak. Működésükhöz energiára van szükség, valamint a gyártáshoz pedig nyersanyagra. Van némi páncélatuk is, de ez nem túl erős (3-4 lövéssel nyírja ki egy combosabb ellenfél). Nem tudják magukat védeni, kivéve a direkt védelmi egységeket. Enyéként az összes épültre igaz, hogy ha bármelyő csatlakoznak valamilyen módon, lassan ugyan, de renoválják őket, valamint nagyon kis körben képesek csak észlelni az ellenfeleket. Miután felépített **Build** parancsral választjuk ki, hogy mit gyártásnak, a **Stop** pedig leállítja őket. Vagy közvetlenül két érinkezműny egy hányával, vagy vezetékekkel, különben nem fest a gyártáshoz energia és alapanyag. A gyárak mindig csak a technikai szintnek megfelelő csapatokat gyártanak, viszont ha van elég nyersanyag és pénz, a gyártás idejét lerövidíthetjük.

LIGHT VEHICLE PLANT: Kisebb járművek építésére szolgál. Gyártható vele scout, survey-



A kelleses és hasznos együtt: léghárító és radar

HADVISELÉS

or, engine, repair unit, supply truck, fuel truck, gold truck, mobile anti-air, mine layer, bulldozer és APC.

HEAVY VEHICLE PLANT: Nehéz járművek állít-hatók itt elő, főleg katonai egysége: constructor, scanner, tank, assault gun, rocket launcher, missile crawler.

AIR UNITS PLANT: Minden légi csapatrészt szü-lőhely: fighter, ground attack plane, air transport, AWAC.

SHIPYARD: Itt készül a flotta: corvette, gun-boat, submarine, sea transport, missile cruiser, sea mine layer, cargo ship.

Kiszolgáló épületek: Ide tartoznak a bányák, az erőművek, raktárak, a védelmi egységek, az utak stb. Ugyandó védele-mek, mint az előbbieket, csak gyenge pán-cézatuk van.

MINING STATION: Bánya. A legfontosabb alap-épület, nélkül semmi sem megy. Miután surveyorunkkal felfedeztük a leőhelyet, otlatelphetünk egy bányát. Ha 7-nél na-gyobb a leőhely értéke, oda már minden-képpen építünk, már csak azért is, mert általában az alapanyagok csoportosan for-dulnak elő. A bánya megepítése után az

XFER párnacsak nyersanyagot raktartuk át az erre alkalmas járművekbe. Amelyik alap-anyagot igényelő épülettel valamilyen kap-csoletban van, oda automatikusan szállít.

MATERIALS STORAGE UNIT: Nyersanyagraktár. Ha túl sokat termelünk, a banya nem tudja jól elraktározni, tehát ilyeneket kell telepí-tenünk, hogy nagyobb mennyiségeket is felhasználhassunk egy körben, ha több he-lyen építkezünk, ill. gyártunk. Egy mezőt foglal el.

FUEL STORAGE UNIT: Mint az előző, csak üzemanyagot. Az üzemanyag az erőművek működéséhez kell, nem a járművekhez (ott ilyen megkötés nincs).

GOLD STORAGE UNIT: Aranyraktár. Nemzeti Bank.

POWER GENERATOR: Erőmű. 1 egység energiát termel minden körben, 2 egység üzemanya-géért. Ez egy banya, vagy egy gyár működ-tetéséhez elegendő.

POWER STATION: Akár az előző, de XXL-es mé-retben. 6 egység fűelért hat gyárat vagy bá-nyát működtet, a játék későbbi szakaszai-ban elengedhetetlen.

DEPOT: Itt láthatjuk el sérült vagy hiányos fel-szerelésű szárazföldi harci csapatainkat. Arra is alkalmas, hogy felfejlesztjük az ak-tuális technikai szintre az előzőleg gyártott csapatainkat. Négy mezőt foglal, egyszerre hat csapatot képes ellátni. Arra azért il-gyfejtetek, hogy legalább egy mezőnyi hely legyen a szabad bejáráshoz, különben egy fártok, mint az egyszerű én, aki házban épí-tett, és egyszer csak azon kapta magát, hogy nem tud a depójához hozzáférni... Az egységeknél van egy Enter parancs, így tu-dunk ide lépni, bent Reload az újrateltől-tés, Upgrade a fejlesztés, Activate a jármű újból osztorba állítása.

HANGAR: Ugyanaz, mint az előző, csak a légi egységek karbantartását szolgálja. Négy mező, egyszerre négy egység léphet bele.

DOCK: Az előző kettő vízi megfelelője. Mind három karbantartó üzemeltet, így, hogy nyersanyagot használunk fel a javítás-hoz/tutántöltéshez/fejlesztéshez, ergo kap-csoletba kell lenniük bányákkal, vagy rak-tárakkal.

GOLD REFINERY: Aranyfinomító. A creditünket növeli, amit később fejlesztésre fordítha-tunk, például nem kell felfedezni hosszú körökön át az újdonságokat, hanem vásá-rólhatunk is.

CONNECTOR: Ha egy épület nem közvetlenül csatlakozik valamely szükséges nyersanyag

hát lehet, hogy már rég le tudná löni a de-lenséget, de nem észleli! Gondolom ezek után nem kell hosszasan eszelni, milyen kellemes berendezés is a radar...

ANTI AIRCRAFT: Légvédelmi ágyú. Lesz vele gondunk bőven – ha az ellenfél... Egy lö-véssre leszed mindent, szárazföldről viszont könnyen támadható.

GUN TURRET: Lőállás, csinos kis ágyúval. Kis hatótávolsága, de erős páncezatú. Gyalogosok irtására ideális. Kétszer lehet egy körben.

ARTILLERY TURRET: Az előző, eggyel na-gyobb hatótávolsággal és tüzérvél.

MISSILE LAUNCHER: Nonpluszultúra. Nagy ha-tótáv, nagy tüzérő. Sajnos gyenge a pánce-lja (az előzőekkel ellentétben), úgyhogy ér-deemes egy Gun Turretet mellé rakni. Csak egyszerűen lehet egy körben, de az nagyon durran!

LANDING PAD: Szükségrepülőter. Sok értelmét nem találom, mert csak úgy tudjuk vele a repülőket ellátni, ha egy supply truck vagy raktár is akad a közelében.

Jelenik az Upgrade menüpont, de válasz-hatjuk az Upgrade AIR is, ekkor minden ilyen típusú egységünk fejlődik egy szint-et, amelynél a kapcsolat fennáll. A mozgó egységeket a megfelelő karbantartó egy-ségre irányítva fejleszthetjük tovább.

TRAINING HALL: Gyalogoságot és lopakodó infiltrátorokat képezhetünk itt ki.

ÉPÍTÉS, JAVÍTÁS, ELTÁRÁS ÉS MUNKAZÁS EGYSÉGEI

Rossz tulajdonságuk, hogy fegyvertelenek, de jó részüket nélkülözhetetlen. Eppen ezért az ellenfél elsődleges célpontjai.

CONSTRUCTOR: Nagyobb épületek (4 mezőnyi) építésére szolgál. Bányákat, gyárakat stb építhetünk vele, képes vizen is mozogni. Ha kifogyott belőle az anyag, az X-FER párnacsakkal felvehetünk újat (bármely bánya-val összeköttetésben lévő épületből) – ez utóbbit megállapítás egyébként minden építő/ellátó egységre igaz.



Hétfős típus vagyok: négy légvédelmi egység alatt nem érzem biztonságban magam

BRIDGE: Híd. Mivel a hollók nagy részét víz borítja, sokszor szükség lesz rá.

WATER PLATFORM: Ha egy bányát vízi nyers-anyagleőhelyre köze akarunk telepíteni, elő-zőr négy lyet kell lerakni alapul. Alkal-mas arra is, hogy egy ilyen banya mellé légvédelmet és ágyukat telepítsünk.

CONCRETE BLOCK: Betonfal, ami átmenetileg letartóztatja az ellenfelet. Sok me-nekvést nem nyúl.

ROAD: Itt, kétszer olyan gyorsan mozognak rajta a csapataink.

EMBERI LEŐTÉSKÖVETÉSEK

HABITAT: Lakóölk. Itt éneak az emberké-lnek. 3 munkást bocsájt rendelkezésre kö-rönként.

ECO-SPHERE: Bioszféra kicsiben. Végző cé-lunk általában az, hogy minél több lyet építsünk, és az ellenfeleiből minél többet romboljunk le. Pontszámunkat is nagy mértékben befolyásolja. 1 munkás kell nek-ki körönként. A felejtük el építés után a Starttal bekapcsolni.

RESEARCH CENTRE: Kutatóközpont. Nagyon kell! Egy munkás működteti. Itt fejleszt-hetjük a hatótávot, a tüzérvét, az észlelési távolságot – mindent! Természetesen mi-nél több van belőle, annál gyorsabban ha-lad a projekt (m. kissé manájeres let-tem...). Ha kész van egy kutatás, a vele kapcsolatban álló épületek kattintva meg-

ENGINEER: Szintén fontos, az egy mezőnyi he-lyen foglaltó épületeket épít fel – és a ve-delmüket is. Szintén kettőli.

REPAIR UNIT: Sérült épületek, járművek javít-ására szolgál, melyek nem "gyógyulnak" automatikusan. Megepítése után üres, fe-hát nyersanyagot kell vele feltölteni.

BULLDOZER: A gép olyan kis csibész, hogy rendszeresen szétlővi a bányáinkat, ahol a romok miatt az esetleg kiváló nyers-nyag felőhelyre nem tudunk újat épí-teni. Ilyen esetekben forduljunk a bull-dozerhez bizalommal.

SURVEYOR: Amere másszakk, felderítő wé-künk a nyersanyag leőhelyeket. Kapcsoljuk bátran Aurora, így nem kell vele foglalko-zni, csak arra vigyázzunk, nehogy az ellen-fél karjaiba fusson.

SUPPLY TRUCK: Nyersanyagot szállít épüle-tek, illetve járművek között. Elszögefelt védelmi vagy támadó egységeinket is fet-tölti lőszerrel.

FUEL TRUCK: Üzemanyagszállító.

GOLD TRUCK: Aranyszállító. Ahogyan az elő-zőnek, ennek sem látom sok értelmét, in-kább Connectorokkal kössük össze az épü-leteket/erőműveket a bányákkal.

ARMORED PERSONAL CARRIER (APC): Pánce-lozott gyalogsági szállító. Kettőli, de vi-zen (akár a többi) nagyon lassú. Fegyvertelen jászág.

SCANNER: Mozgó radar. Nagyobb támadó se-regünk mögé rakjuk be, jó szolgálatot tesz.

Bátor rakétacirkádóm megindul az ellen irányába





GYALOGOS EGYSÉGEK

No, ezeket mindenki egy lövére kinyírja, de sajjal - megvannak az előnyök is. Két fajtájuk van:

INFILTRATOR: Ez jó kis fickó. Képes arra, hogy megbéatson ellenséges egységeket, de a legfontosabb tulajdonsága, hogy mindaddig

MINE LAYER: Az aknáknak megvan az a kellemes tulajdonsága, hogy az ellenfél nem látja őket. Ezzel a masinával kellemesen beérrhetünk mindent, hogy úgy járjon a drága konkurrencia, mint az egyszeri sétáló a belvárosi parkban, ahová kutyusokat is beengednek. Kicsit óvatosabb lesz a gép, miután ráfutott egy pár ilyenre. Az általa lerakott ak-



láthatatlan, amíg egy ellenséges infiltrátor vagy infantrij fel nem fedezi! Kiválóan használható az ellenfél észrevételre megfigyelésre. Dobjunk le repülőrelet egy párat, majd amikor pl. legierővel támadunk, bémiszt meg (Disable) az ellenfél légvédelmét, gyorsan löljük ki azokat repülővel, aztán meher a mőhők (Kacagni csak mi fogunk...) Képes az önálló fejlődésre, tapasztalatszerzésre, ha már veterán státuszban van, megpróbálhatunk elfogni ellenséges egységeket is. Ez sajnos nem mindig sikerül, ha kudarecal jár, szó szerint látják neki...

INFANTRY: Mezei gyalogos (bázisokkal, páncélfosztattal és még több nyelven is beszélők). Elég jól támad, ha csak ellenséges infiltrátorok kiiktatására használjuk.

na a **LAND MINE.** Nemcsak lerakni észlelni és felszedni is tudja őket.

TANK: No comment. Erős páncél, de kis hatótávolság, nagy tüzer, de kis sebesség a jellemző.

ASSAULT GUN: Rohamlöveg.

Gyostűzű ketyere, jó messzire, közepes erővel lö. de nagyon gyenge a páncéla. Elég gyors is. Építelek és védtelen egységek ellen kiváló.

ROCKET LAUNCHER: Sigórt tű, ráadásul a célpontra két mezeire levő minden egységre hat a rakétája. Nagyobb csapatok ellen ideális.

Sajnos a páncéla elég gyönge.

MISSILE CRAWLER: A jó öreg orosz Katyusa XXI. századi változata. Ugyanakkor tudja, mint a mozapoptelepe változatot; messzire és nagy hatótávolságra löti. Gyönge a páncéla, és ha egy körben már mozgott, akkor nem lehet ez nyitva nem jó.

MOBILE ANTI-AIR: Mezői légvédelmi ágyú. Gyönge a páncéla, de kisöre mindig legálább egy ilyen a kalandozó hadjáratának, mert különben jön az űgi áldás! Bázisunk védelmére is kitünően használható.

Rendkívül mezepekonyaság miatt a hadviselés fő eszközei. Sajnos a légvédelem úgy leszdegeti őket, mintha agyagfalamb lövészetet rendezné.

FIGHTER: Vadászgép. Az ellenfél légierejét elég erőteljesen képes megtizedelni. Főleg AWAC

gépek és bombázók ellen használjuk. Meg a vadászok ellen is, de az rosszul esik, hogy ha hosszú utat kell megtennie az ellenséges vadászig, az fog lőni először. Úgyhogy a miénket el is veszítjük. A leggyorsabb légi egység.

GROUND ATTACK PLANE: Az ilyen gépek pilótái viselik azt a dzsekit, amelynek legnagyobb zsebébe kedvenc videókazetád is befér. Szerencsére vannak rakétái (nem a B52-es "csodakabátjának", a gépnek), így nem kell az elpusztító építmény fölé szállni vele, egy pár mező távolságról durrogat. Képes minden felszíni egység megtámadására, így hajókat is elkaphat. Védtelen mindenféle támadással szemben.

AWAC: Légi radar. Nem győzöm a radarok fontosságát hangsúlyozni: mindig így szálljunk fel, hogy repülőinket egy ilyen is kísérje, mert az ellenséges vadászok és légvédelmet már messziről kiszűrhatjuk.

AIR TRANSPORT: A leggyorsabb szállítóeszköz, de kicsi a raktere.

Az utóbbi három egység lassabb, mint a vadászgép és mindig mindenki rájuk vadász.

TENGERI CSAPATOK

Tulajdonképpen majdnem minden szárazföldi egységnek megvan a tengeri megfelelője, rájuk a fentebb elmondottak ugyisintén vonatkoznak.

ESCORT: Romboló. Jó randall rendelkezik, és

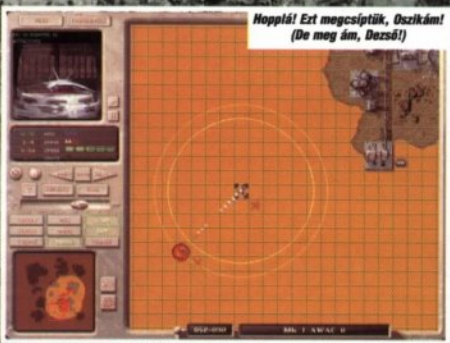
SEA MINE LAYER: A szárazföldi aknarakó tengeri megfelelője. **SEA MINE-T** rakosagot le vagy szed fel.

CARGO SHIP: Supply unit a vizen. Fegyverzetkiegészítésre és nyersanyaggal való feltöltésre egyaránt használható.

ÉRTÉTELEK

No megvolnának. Az hiszem a változatos és sokszínű palettából mindenki kiválaszthatja a neki legmegfelelőbb rombolóeszközöt. Ami azt illeti, leginkább védekezni fogunk, mert a gép bosszantóan jól játszik. De ez sohasem jelent problémát, hiszen mi érteleme lenne egy olyan játéknak, amin két nap alatt végigrohanunk? Tippeket azért nem adok, mert az elején leírtam, hogy a Tips menüpont alatt nagyon sok jótanács pihen, egy kis szótárazással (vagy anélkül) mindenki lefordíthatja magának – másrészt egy párat említettem a leírás közben is. Talán csak annyit mondának, hogy a legjobban mindig az általunk belátható területre helyezjük a hangsúlyt, mindig legyen egy radarral felszerelt egységünk. A hal oldalán levő kapcsolók közül ajánlatos a scant és a range-et bekapcsolni, valamint a racsot sem árthat. A survey-t csak akkor engedélyezzük, ha éppen hányatt állunk, mert különben elég zavaró.

Értékelés? Kérem szépen, így kell kinéznie egy stratégiai játéknak '97 elején: Kifutó grafika, csodálatos átvételű képsorok és vígjék, nagyserűen megrajzolt menük. Az animációk se rosszak, egy ilyen stílusú pont elegendő. Legnagyobb nagyításban fantasztikusnak néz ki a házis. Csillognak villognak a fémek, animalnak a gépek stb. (Így ugyan nem lehet áttáni szemni, de szép.) Az állóképek is reketűl kidolgozottak. A zene telejithető, de legalább nem idegesítő, a dígi nől hang és a zürejek viszont jők. 16 mega ramnál életbe lép az enhanced graphics kapcsoló, ez a különösen csiszol még egy kicsit. Vögiül, de nem utolsósorban: mivel jól játszik a gép egy-egy mienet 6-7 órárt is tarthat - és akkor még ott van a ringetegy kézreashabbó funkció, a multiplayer lehetőségek. Legnagyobb elismerésünk szálljon az Interplay felé...



Képes a repülőket levadászni az égből. Néikülözhetetlen keltőke egy nagy flottának.

CORVETTE: Nagy sebességű romboló. Minden tengeri egységet le tud támadni, de lő erőssége tengeralattjárók elleni hadviselés.

GUNBOAT: Ágyúnaszárd, a tank megfelelője vizen. Ugyanarra is szolgál az ellenséges flotta sorának ritkítására, illetve partközeli földi célpontok elpusztítására. Nagyon erős, közepes hatótávolságú a fegyvere.

SUBMARINE: Tengeralattjáró. Kis szemétt. Csak a corvette, a ground attack plane és más tengeralattjárók képesek észrevenni. Ellenétünk hajóhadu könnyen feleledése és hullámsírho merül a segítségével.

SEA TRANSPORT: 6 szárazföldi pátkány szállítóeszköz képes tengeri mezeire. Övnt kell a szállítás.

MISSILE CRUISER: Rakétacirkáló, kemoly járgány. Közepes páncélat, nagy hatótávolság, erős fegyverzet. Ha 4-5 ilyen közeledik, és nincs mivel megállítani, szívhatjuk a fogunkat.

M.A.X.

Kialtja: Interplay

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

4800X66, 6MB, SVGA, 2xD, 50

✓ **Sok és ráadásul varható kúdetés a gép is kemény ellenfél e hosszú partik**

94%

Proteintól dagadó izmok, homlokra festett fekete tigriscsíkok, terepszíni bugyos gatyák, honkongi túléliőkék, maximum 40-es IQ-ról árulkodó tekintetek. Nyilván mindenki látott már egy pár kommandósfilmet életében. Ha egy este egy 5-10 éves gyermek megnézi, akkor aznap este nagy valószínűséggel nem a matchboxairól fog álmodni, sokkal inkább arról, hogy a "tökre jó fej hős"-t utánozva holnap bemeget az oviba/suliba és péppé lövi Klári nénit/a kémtanárát/meg aki él és mozog. Ugyan idősebb korban az ember elfut, ha kommandósfilmet pereget a szemébe, de vannak, akik örökös gyermekek maradnak, illetve kisebb genetikai hibáikból adódóan szeretnének naponta legalább 3-4 emberben felejtetni egy túléliőkést. Nekik készült a Wages of War címet viselő New World Computing játéka. Na jó, egy kicsit túloztam, hiszen aki egy kicsit szereti a haditechnikát, az szívesen játszóga vele.

Fegyverarzenálunk kiválasztása igen humorosan különböző katalógusokból történik és faxon rendeljük meg (órásli). Az első pár küldetésnél még elég szegényes a kínálat, nemegyszer mosolyogtam, amikor a csintalan "Abdul (...) Fegyvertárra"-ban megláttam az "elfogyott" vagy a "hamarosan érkezik" feliratot, de ne aggódjunk, később mindent használhatunk. Egyébként Abdul árulja az izraeli gyártmányú UZI-t és No14.-es gránátot is – úgy látszik, sikerre vezettek a palesztinai béketárgyalások. Ugyanis a játék a jövőben játszódik (2001-ben kezdünk), de semmilyen olyan fegyvert nem találtam, ami erre utalna, csak a mai gyilkokkal rendelkezünk. Nemcsak löfőfegyvereket, hanem késeket, páncélőllőt és kiegészítő felszereléseket is vehetünk, úgyint: ejtőernyő, időzített bomba, drótvágó olló, orvosi cuccok, mackóbontó felszerelés, különböző nem-mindig-golyóálló mellények. Az egész-

keres végrehajtásának esélyei, és speciális feladatoknál a célról kapott fotó is szerepel. Ezt a borítékot a küldetések közben is bármikor átnyí-lazhatjuk. Amennyiben nem önállóan, hanem teljes campaign játésva megyünk végig a küldetéseken, rendkívül fontos lesz a pénz szerepe: figyelniünk kell arra, hogy a kiadások fedezzék a bevételüket, mert könnyen letagyasodhatunk, vagy egy-egy küldetés sikeres befejezésével sem kerestünk semmit és esetleg még embereket is veszítünk.

Maga a játék egy jól ismert sémára épül: az idősebbek emlékezhetnek 64-ről a Laser Squad nevű



Jaji Asszem otthon felejtett a drótvágó ollót

nan jött a lövés, és közeli emberünkkel vaktában odahajjtunk egy gránátot, kicsit elmegy a kedve a durrogatástól. Itt, a hasonló programoktól eltérően, egy körben nem az összes, hanem csak az egyik csapatagunkkal tudunk lépni (a gép is), és így nehezebb kombinálni. Sérült embereink önmaguk vagy társaikat meg tudják gyógyítani (ha van náluk egészségügyi ládikó – és a bevásárlásnál nekünk kell rá figyelni, hogy legyen). A súlyos sebesültek mozgásképtelenek, de egy jópofa opció segítségével vállunkra kava kimenekíthetők a tüzvonalból. Ellentétben a filmmel, ilyenkor nem írhatjuk ki a hátralevő ötven ellenelet, mert ilyenkor lövésképtelenek

vagyunk. Ha valaki még kissé járattan lenne a hullarablás nemes tudományában, itt fejlesztheti ilyen irányú képességeit, sőt, sokszor egyenesen szükség lesz rá, ugyanis fegyvereink egy része könnyen besül vagy tönkrogy. Az időt is jeltzi a program (néhány küldetésnél időlimittel nehezít), de ez csak akkor telik, ha mozgunk, amíg a parancsokat kiadjuk, addig nem. Néha egy komolyabb küldetés hosszú órákat is eltarthat. Sikeres teljesítés esetén megkapjuk a pénzünket, akik elbuknak, azokra a nem mindig fájdalommentes halál vár.

Az operációs rendszer a mai trendnek megfelelően a WIN95. Grafika 640x480 256 színnel, nagyobb színmélységben nem is hajlandó elindulni. A manapság divatos agyonrendezett, lépénnyomon FMV-vel cicomázott stufrok után egyébként egészen üdítő ez a klasszikus Amiga-stílusú megvalósítás, itt ugyanis minden rajzolja van. Mindezenre örülhetünk, hogy egy humorral fűszerezett, gondolkodást is igénylő stratégiát, nem pedig egy újabb tuccjátékot látunk.

K.Z.

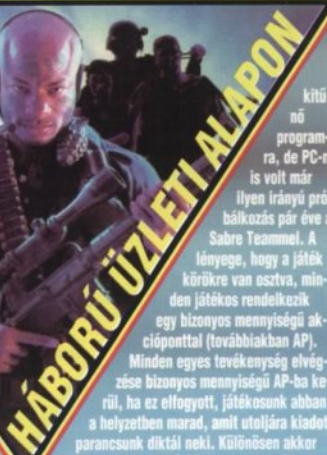
WAGES OF WAR

THE BUSINESS OF BATTLE

Ha a fentiekből nem derült volna ki, egy szabadúszó kommandócsapat irányítását kell ellátunk, úgy üzleti, mint harcászati téren. Nem véletlenül írtam, hogy szabadúszó, ugyanis nem mindig a "jó" oldalon állunk – sokszor kell szabótárakciókat végrehajtunk, és erős a gyönyör, hogy a szűfnyitott felszerelés sem nyomdahiba folytatn került bele a megvehető cuccok katalógusába. A játék címe is erre utal, itt ugyanis (majdnem) minden a pénz körül forog: a rendelkezésünkre álló tőkéből veszünk fel embereket, vásárolunk fegyvereket és az elvégzett munka honoráriumát is vastag bankókötegekben mérhető. Ergo nemcsak a pusztításon van a hangsúly, hanem egyfajta menedzselési feladatot is el kell látnunk, szóval nem árt, ha elővesszük a szekrény tetején porosodó Gazdálkodó Okosan-társasjátékunkat és a monitor melé helyezzük intó jelknt. Végso célunk az, hogy mi váljunk a leggazdagabb kommandócsapatná a világon – de ehhez az összes küldetés teljesíteni kell.

Természetesen ránk háral a nem mindig szent-éltől zsoldosok toborzása. (Van egy magyar is! A fedőneve Glosy boy – na azért itt még nem ilyen súlyos a helyzet...) Igen változatos a paletta, mind a nemzetiséget, mind a tudás szintet és tapasztalatot illetően. Természetesen a gyengébbik nem is képtelenti magát, bár ez a jeltzi itt sokszor elhanyagolható.

ség-ügyi ládikó és a mellények kivételével ezek majdnem mindig küldetésből függően vásárolható dolgok. A feladatokról: 16 küldetésünk van, melyeket játszhatunk egyenként (ilyen esetben nem kell törődnünk a pénzzel, a kezdő összeg bőségesen fedezi a kiadásokat) vagy egymás után sorban is. Mielőtt bárki elhamarkodtan felkiáltana, hogy ez kevés, pár érvet hallgasson meg. Mindegyik küldetés igen változatos terepen játszódik, teljesen különböző céllal és más-más emberanyaggal. Plusz egy ójont, hogy a kétszer is végigtutunk egy missziót, az ellenfelek helyzete változik, nem tudunk vaktában elhajítani egy gránátot, tudván, hogy ott bújik meg a garfickó. A teljesítendő cél változatos, van itt minden: tiszta akció, szabótozás egy olajvezetékekrendszer ellen, fontos iratok megmentése egy lezuhant repülőgéproncsal közli, támadás egy ellenséges bunker ellen, stb. – szóval nem fogunk unatkozni. Egysszerre maximum nyolc embert vehetünk be. A teljesítendő feladatot az érte fizető megbízótól kapjuk videotelefonon, de rendelkezésünkre bocsát egy borítékot is, melyben a feladat leírása, a helyszín térképe, a lehetséges ellenfelek száma, a feladat si-



kitűző programra, de PC-n is volt már ilyen irányú próbálkozás pár éve a Sabre Teammel. A lényege, hogy a játék körökre van osztva, minden játékos rendelkezik egy bizonyos mennyiségű akcióponttal (továbbiabban AP). Minden egyes tevékenység elvégzése bizonyos mennyiségű AP-ha kerül, ha ez elfogyott, játékosunk abban a helyzetben marad, amit utoljára kiadott parancsunk diktál neki. Különösen akkor kellemetlen a szituáció, ha szemben állunk az ellenféllel, le akarunk lépni, de nem találjuk el, az AP elfogyott – mi pedig tágranyitl szemekkel és laza lövőállást felvéve várhatjuk a következő körben testünk kettőlfürészelt sorozatot. Az irányítás teljesen egérvézrelt, az ikonok jelentését bencolnagatni pedig triviális lenne (hasaló ember, tó ember, célkereszt, elsősegély doboz – mit jelenthetnek?). A játéktér 3D-s megjelenítésű, ebből következően a föld alatti vagy épületen belüli területeket csak akkor láthatjuk, ha már bementünk az ajtón vagy esetleg benézünk az ablakon. Szándékosan területet és nem eseményt vagy ellenelet írtam: ha csapatagunk nem látja az ellenelet, mert valamilyen terep- vagy berendezési tárgy takarja, akkor az a képernyőn sem jelenik meg (még ha egy helységben is vagyunk vele!). Olyan eset is előfordul, hogy az egyik emberünkkel meglovó a gép, de nem tudunk válaszolni a támadásra, mert soron következő játékosunk látóterén kívül esik, ezért nem foghatjuk célkeresztbe. Azért egy kicsit át lehet vágni a gépet, mert ha megjegyezzük, hogy hon-



Két kis huncut a két ajtó mögött

Wages of War **Kiadja:** NWC

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE E S O N A

486.66, 8MB RAM, SVGA, 2xSD, WIN 95

- ☐ Sok humor ☐ kényes irányítás ☐ élvezetes játék ☐ változatos küldetések ☐ lehetne jobb a zene
- ☐ néha kissé unatkos

72%



Már nem is emlékszem arra a múlt kódébe vesző napra, midőn igazán színvonalas és eredeti ügyességi játéknak örülhettek a PC-tulajdonosok. Netán bennem volna a hiba, és a szerkesztőség megszentelt falai között egyre gyakrabban felbukkanó PlayStation-, illetve Saturn-stuffok miatt nem tudom kellőképpen értékelni a Lion Kinghez hasonló platform-borzadályokat? Meglehet, de szerény véleményem szerint az igénytelenebbnél-igénytelenebb konzol-átiratok mindent elsöprő

dolgokat sejtett. Egy szó mint száz: sokat vártam a Tomb Raidertől – de még így is messze felülmúlta várakozásaimat.

LARA CROFT - INDY UTÁN SZABADON

Steven Spielberg nagyszerű filmje, s annak főhőse annak idején műfajt teremtett. Az "Elveszett Frigyláda Fosztogatói"-ból megismert borostás, érdes humorú és keményöklű régész/kalandor

az nevéből is gyanítható: NŐ! Illetve a CD-ROM Magazine-t idézve: "Minden idők legszexisebb videojáték-karaktere". Hát van benne valami... Igen kedvező domborzati adottságokkal rendelkező hősnőnk mozgása több mint 5000(!) képkockából áll össze, tehát minden mozdulata egyedí és határozottan nőies (bár mondjuk amikor egy smaszser-karabéllyal mellbelső egy gorillát, már nem is annyira...).

Lara amúgy egy angol nemesi család kissé deviáns hajlamokkal megáldott sarja, aki már fiatal korában megcsömörlök a burzsoázia diszkkrét bájától. 21 éves korában repülőgép-balesetet szenved a Himalája fölött (tipikus...), s az elkövetkezendő eseménydús hetek során rá-

döbben: igazán a vadonban érzi magát otthon, mindenféle elveszett relikviák után túrva. Nyolc éven át űzi ezt a nem épp elnöiesedett szakmát, midőn szembe kerül élete legnagyobb kihívásával:

A látszat ellenére hősiess rohamunk nem sok jóval kecsegtet

Lara, a nagy állatharát épp egyik szőrös kedvencével barátkozik



áradata is ludas a dologban. Egy-két üdítő színlótt, mint a Dragon Heart vagy az Ecco The Dolphin ugyan akad, de az összkép ennek ellenére elég siralmas volt. Egészen a Tomb Raider megjelénéséig.

Nyugodt szívvel állíthatom, hogy a 3D ügyességi játékok történetében a Tomb

legalább olyan jellegzetes sztereotípiá lett, mint az M60-ast pisztolyként forgató Rambo. Hogy ez mennyire használt szegény Indy legendájának, nos...mindenki döntse el maga. Jómagam már az Indiana család

A hüllők ezúttal nem iszapbirkózásra készülnek



Raider új fejezetet nyitott. Már a külföldi magazinok tömjénzagú cikkeit olvasva sejteni lehetett, hogy a mostanság nem túl jó hírnévnek örvendő Core programozói ezúttal igazán maradandót alkotnak. Az, hogy a program napok alatt az eladási listák élére ugrott, szintén nagy

TV-sorozatok és B-kategóriás koppiantások végeláthatatlan soráról nem is beszélve.

A Core programozói a történet menetét tekintve nem szakítottak a hagyományokkal, viszont végre egy eredeti főszereplőt kreáltak. Lara Croft ugyanis, mint



egy mágiikus erejű felkutatására fogadja föl egy titokzatos cég.

KÜLSÍN

No igen, ezen a témán hosszán el lehetne rágódni. A csodálatosan finom textúrákat vagy a folyamatosan változó kamerállásokat hosszú hasábokon át méltáthatnám, de Zolee ebben galád módon megelőzött (az egyik régebbi 576-ban megjelent előzetesre célok). Kétszer ugyanazt leírni meg teljesen fölösleges, a mellékelt képek úgyis magukért beszélnek. Egy örvendés tényre azért felhívnam mindenki figyelmét: a Tomb Raider – ha csökkenett ablakméretben is – élvezhető sebességgel fut egy "mezei" Pentiumon még nagy felbontás mellett is. Az előzetesekben oly sokat emlegetett váltakozó kameraállásokkal viszont nem sikerült teljesen megbarátkoznom. Harc közben ugyanis nem egyszer



igen fura szemszögből látjuk a cselekményt, ellenfelünk sokszor rajta sincs a képernyőn. Ennek ellenére a program gyönyörű és tökéletesen játszható – aki nem hiszi, járjon utána. Vagy pórul.

KALANDOK FÖLDÖN, VIZEN ÉS LEVEGŐBEN

A fenti cím szó szerint értendő, mivel a Tomb Raider 16 különböző pályáján a zegzugos barlangoktól kezdve a víz alatti folyosókon át egészen a szédítő szirttekig mindenféle és fajta helyszínt bejárhatunk. Eleinte a játék még nem teszi különösebben

nyomva Lara megpróbál megkapaszkodni az áhított landolási zóna peremében. Szerény véleményem szerint a játékán legszebben kidolgozott része, amikor hősünk a semmi fölött lógva szép lassan felhúzza magát, vagy elkezd függédszkevdé oldalazni...

A harc már némileg egyszerűbb dolog, a Space-szel húzhatjuk elő fegyverünket, és a Ctrl billentyűvel zúdíthatunk golyózáport a legközelebbi ellenfelünkre. A nagyobb tűzgyorsaság végett érdemes a Ctrl-t folyamatosan lenyomva tartanunk, bár célpontunk likvidálása után egy rövid időre térjünk át egyes lövésekre, különben Lara továbbra is a tetemet lövi. Védekezni leginkább szapora ugrálással illetve néhány jól időzített tigrisbuktáncfel tudunk (End).

Ezen a sziklafalon felugrálva jutunk el a Dinoszauruszok Főljéjére



fognak a szorványosan előforduló farkasok túl sok fejtörést okozni, de a gorillák illetve oroszlanok felbukkanásával már kezd a dolog komolyra fordulni. Ezeket a kedves kis állatkákat kiskaliberré pisztolyainkkal már elég sokáig kell sorozni, a kalandozásaink során talált komolyabb fegyverek löszertánpótlása pedig elég esetleges. Emre problémát két módon orvosolhatjuk: takarékoskodunk a löszerral (ez mondjuk már a Don-kanyarnál se jött be), illetve egy apróbb csaláshoz folyamodunk. Egy lépés sétálva (Shift) előre, egy hátra, háromszor forduljunk körbe az óramutató járása szerint, majd hátraszaltó – s löszergondjaink jó időre megoldódnak. (Ha a szaltót előre hajtjuk végre, akkor a következő szintre ugrunk – ld. előző számunkban a Cinkelt Lapokat –, de mindkét cheat csak akkor működik, ha a szaltó végrehajtására van is elegendő hely).

- Az egyre durvuló ellenfelek kapcsán megjegyezném, hogy túlnyomó többségük nem rendelkezik a magasba ugrás áldásos képességével, amit mi maximálisan ki is használhatunk. Négylábú testvéreink magasból való lemeszárlásának művészetét egyébként a Colosseumban fejleszthetjük majd tőkélre, de a töb-

TOMB RAIDER

próbára ügyességünket, de a későbbi szinteken már a rutinos konzoljátékosok is vért fognak izzadni. Az irányítás egyébként nem túl bonyolult, noha a vilámgyorsan ránk rontó ellenfelek gyűrűjében jómagam nem mindig találok meg a megfelelő billentyűket. Ha már a billentyűknél tartunk, néhány apróságot azért megemlítenék.

Kalandjaink során a legtöbb gondunk az ugrálás részekkel lesz. Az igazán magas helyeken épp ezért érdemes sétára váltani (Shift+iránybillentyű), mivel ilyenkor egy-egy mérészebb manőver után sem eshetünk le. A legtöbbszor elég ezzel a módszerrel kicentizni az ugrást, de néhány távolabbi platform eléréséhez még ez sem elég. Ilyenkor sajna nekifutásból kell próbálkoznunk, ami nem egy veszélytelen dolog. Ha még ez se lenne elég az üdvösséghez, akkor ugrás közben az akció-gombot (Ctrl) le-

Zárszóként csak annyit jegyezni meg, hogy érdemes kibiróbnálni a Lara's Home névre hallgató gyakorló pályát. Itt a túl sűrű elhalálozások veszélye nélkül sajátíthatjuk el a játék irányításának alapelemeit.

NÉMI KONKRÉT SEGÍTSÉG

- Sokszor fogunk hatalmas, kocka alakú kőtömbökkel találkozni, amiket a Ctrl billentyűvel tologathatunk (hmmm, ennyit a gyengébbik nemről). Ezekhez a sajátos képződményekhez kapcsolódik a legtöbb logikai feladvány, bár ezek bonyolultsága csak a legtrikább esetben haladja meg a "toljuk oda a követ, másszunk rá majd ugorjunk fel" színvonalat (a különféle kapcsolókkal már sokkal inkább meg fog gyűlni a bajunk).
- Az első néhány pályán még aligha



Íme az 1. sorszámi bérgyilkos. Vale még nem különösebben nehéz elbánni

bi pályán is jó hasznát vesszük majd e sportszerűtlen taktikának.

● A Tomb Raider legfontosabb szabálya: mindig, mindenhol alaposan nézzünk körül (a numerikus 0-val és a kurzorbillentyűkkel tudjuk fejünket forgatni). Néhány, a játékmenet szempontjából létfonosságú részlet ugyanis valószínűleg beleolvad a háttér textúrájába, míg másokat az avatlatlan szem csak díszítésnek lát. Ez a sirám különösen igaz, ha kis felbontás mellett játszunk –

kezdem a programozók nem életével kapcsolatos találgatásokba kezdeni. A platformokkal teli nagyteremben találok öt kapcsolót és négy zárt ajtót; ezekkel két vidám, szitkokban gazdag órát töltöttem. Végül egy ügyességi játékokban jártas kolléga világosított föl, hogy a zárt ajtók fölötti öt apró jel a kapcsolók állását jelzi. Ehhez képest az, hogy az ezüstrudakat a Midas-szobor letört kezében kell arannyá változtatni, már egész könnyű feladvány.

Ha most vagy Spielberg szórakozik már megint, vagy a dinák mégsem haltak ki



ilyenkor szemkifolyásig kell kutatnunk a fondorlatosan elrejtett hasadékok vagy lyukak után. Jőmagam az alábbi helyeken akadtam el hosszabb-rövidebb időre:

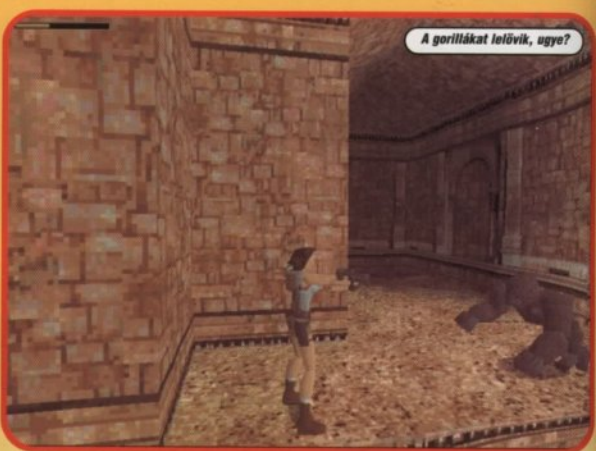
Lost Valley

A pálya két jól elkülöníthető részre oszlik: egy zegzugos barlangra és egy dinoszauruszok lakta völgyre, melynek fő ékessége Mr. Tyrannosaurus Rex, alias Zsarnokgyilk. Eleinte persze nyoma sincs a dinoszauruszoknak, úgyhogy sokáig el sem tudtam képzelni, hogy ezt a szimpla barlangi pályát mi a francért keresztelték Elvesztett Völgynek? A megoldás kulcsa a vizesétfől nem messze, egy farkasoktól hemzsegtő teremben van. Ha felnézünk, szinte azonnal meglátjuk a sziklákat, amiken felkapaszkodhatunk az áhitott átjáróba (ld. fenti kép). Ez így leírva nagyon egyszerűnek tűnhet, de a játék közben kiszúrni... mondjuk úgy, macerás.

Midas Palace
No, én ezen a pályán

Natlas Mines

Talán az egész játék leghosszabb pályája, én mégis a kezdetekkor akadtam el a legjobban. Persze ki a fene gondolta vol-



A gorillákat lelövök, ugye?

na, hogy pont a kis vizesés mögé kell benézünk (ld. kép)... Egyébként a TNT-s ládák felrobbantása a végső siker kulcsa.

Az, hogy a Tomb Raider egy egészen kivételes játék, az eddig leírtakból gondolom kiderült.
A grafika, a

végigjátszható anyaggal, de ez valami brutális... Először is néhány pálya mind nagyságát, mind pedig nehézségét tekintve túllép a jóízlés határain. Ezt így magában még talán el is lehetne viselni, de a játék hosszú. Embertelenül hosszú. Lehetetlenül hosszú. Túl hosszú.



Itt még a vizesés som az, aminek etsőre látszik



hang, az irányítás – mind a tökéletesség határát súrolja. Mindössze egyetlen apró probléma keserítette meg az életemet: a program készítőinek alig palástolt szadizmusa.

Egy szó mint száz, a Tomb Raider még a legnyugodtabb természetű játékosokat is az idegösszeroppanás szélére fogja sodorni. Ennek ellenére a játékot mindenképp ki kell próbálni, mivel ennél jobb ügyességi játékkal számítógépes pályafutásom során még nem találkoztam. És az a gyanúm, hogy jó ideig még nem is fogok...

T.J.

tomb raider **Kiadja: Eidos**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ENE BONA

PS2, BMB RAM, 25CD, SVGA

✓ Szinte minden terep tökéletes
✗ Gyenge pontja egyszerűen nincs

Kétségtelen, hogy egy ügyességi játék esetében a hosszú cselekmény és a komoly kihívást jelentő játékmenet erőnyek számít. Egy bizonyos pontig. A Tomb Raider esetében viszont az urak jócskán túlléptek a célon. Engem már összehozott a balsors nem egy nehezen

95%

A POFONOK LEGÚJABB VÖLGYE!

A PlayStationre készült 3D-s verekedős játékok immár lassan Dunát lehet rekeszteni. A Tekken 1-2 megjelenése óta számtalan más cég próbálkozott jobb és szebb bunyós anyag kiadással.



Az átdobások és a közelharc kiemelt szerepet kapott

sával több-kevesebb sikerrel – de inkább kevesebbel. Amikor elsőként töltjük be a Tobal No.1-t, bizonyára a következő kérdések merülnek fel bennünk: Mi ez? Mit akarnak itt texture borítás nélküli poligonokkal, s ilyen hátterekkel? De hát, egyáltalán ki csinálta ezt a játékot? Azután az utóbbi kérdésre keresve a választ, a dobozra pillantva a Squaresoft emblémáját fedezhetjük fel. Akik már járatosabbak a videójátékok világában, azok már ennnyből tudhatják, mi a dörgés: akármennyire is más az első benyomásunk,



A Quest módban a plakátokról tanulhatjuk meg a mozdulatokat

ennek egy jó játéknak kc'll lennie! A Squaresoft ugyanis az a cég, aki eddig főként a Nintendoval karöltve olyan játékokat adott ki, mint a Chrono Trigger, vagy a Final Fantasy-sorozat, tehát elsősorban az RPG-k világában van otthon. A cég ezúttal sem hazudta meg magát, ez erről majd később. Először is nézzük mit kapunk, ha indítunk egy bajnokság üzem módot.



Illoga egy jól irányított jobb kezett vitt be

TOURNAMENT MÓD

Hogy folytassuk a gondolatmenetet, kapunk nyolc darab harcost, köztük két nőnemet, két idegen lényt és egy robotot. A szereplők egytől egyig olyanok, mintha egy anime filmből léptek volna elő, ami nem csak a formatervezésüknek köszönhető, hanem annak, hogy nincs rajtuk texture borítás. Sima, Gouraud shaded poligonokból állnak. Ez talán túlságosan is egyszerűnek tűnhet, ám a mozgás kárpótol minket bűven, hiszen ennek az egyszerűségnek köszönhetően a szereplők mozdulatait ultra simán, 60 kép/másodperces gyorsasággal animálja a gép. És mennyi mozdulatot! Minden egyes szereplő mozgását külön-külön emberből digitalizálták, ezért minden szereplő, egyéni, karaktere szabott mozgásstílust kapott.

A programnak már az irányítása sem teljesen szok-

ványos, lévén, hogy mindössze három (különböző hatásfokú) támadó gomb van, valamint egy blokkolás és egy ugrás gomb. Igen, jól éreztették, ugrás gomb, a keresztet kizárólag a mászállásnak tartották fenn. Az irányító segítségével tényleg 3D-ben irányíthatjuk a karakterünket, küzdelem közben tudatosan megkerülhetjük az ellenfelet, megpróbálhatunk a háta mögé kerülni. A többi verekedős játéktól eltérően sokkal nagyobb szerepet kapott a közelharc. Az átdobásoknál például elképesztő mennyiségű variáció áll a rendelkezésünkre. Egy példa: az idegen Illoga ellen küzdve ha szemből kapjuk el (R1-négyzet), egy sima átdobással

próbálkozhatunk, ha oldalról, akkor a kezét csavarhatjuk ki, ha pedig hátulról, akkor a farkánál fogva pörgethetjük meg. A speckókat sem mértek szűkmarkúan, még akkor is, ha a Tekken2-vel azért mennyiségileg nem állják ki a versenyt.

A mezőny végigverése után természetesen nem hiányoznak majd a főelleneségek sem, és ha velük is végeztünk, egy-egy haver ellen is kiállhatunk, hiszen természetesen a VS mód is benne van a programban. Nos, ez az a pont, ahol a szokásos verekedős játékok elemzése befejeződik, ám ebben az esetben itt következik az, amire már az előbb utaltam: a Squaresoft még egy ilyen bunyós játéknál sem lett hiányos az RPG-stílusoz.

QUEST MODE

A játék harmadik üzemmódját a Quest Mode, ahol választanunk kell egy szereplőt, s kisebb labirintusokban kalandozhatunk, különböző küldetéseket teljesíthetünk, szám szerint ötöt. A kezdő helyszínről telepörtök visznek minket az igazi küldetések helyszínére, igaz először csak a gyakorlás telepörtje áll nyitva. (Hogy később ez ne forduljon elő újra, a gyakorlás teljesítése után – és természetesen az egyéb küldetések teljesítése után is – ne felejtünk el az Options-menüben a Memory Cardnál állást menteni.) Kiválasztott hőseinket a telepört a kívánt labirintusba röpteti, ahol rögtön az elején szövegesen kapjuk meg, hogy mit kell majd keresnünk. Szótárazással azonban ne fáraszt magad senki: mindig csak annyiról van szó, hogy a pálya végi főelleneséget kell megkeresni, és legyőzni. A labirintusok cseppet sem rövidtek, líttelkel vannak tele, és persze hszontalanul elágazásokból sincs hiány. Gyakorlásnál érdemes a plakátokat elolvasni, ezekről ugyanis fontos, és alapvető mozdulatokat tanulhatunk meg, mint például hogy kell futni, vagy ugrani. A labirintusban persze ellenfelek is fognak köszni, az ő "szobáikat" gyakran csak tízegek fogják jelezni. Ha megközelítjük őket, az ajtók lezárulnak, menekülni már nem lehet, csak küzdeni. Mindenféle őrárszobák, vakondok, és robotok fognak ránk támadni, a pályák végén pedig a Tournament Módból már ismerős főelleneségek várnak ránk. Ennyiből talán már mindenki ki is találta, hogy mik lesznek a küldetések jutalmai: kiválaszthatóvá válnak a főelleneségek.

TOBAL NO. 1



Ha végünk a főelleneségekkel, utána mi magunk lehetünk velük

kesebb eszköz a mérleg, a segítségével ugyanis a másik kezünkben használhat dolgokat megduplázunk a hatásfokát. Ezeken kívül a már említett italköbö fogunk többfelét is találni (akad köztük mérgező és gyógyító is), valamint néhol koponyákra bukkanhatunk, amik az ellenségnek hajlítja fegyverként használhatók. Fontos még megemlíteni a földön található illa, és két platformok, ezeken intézhetjük ugyanis az üzletelgetést. A lilákon a kövencék véletlenszerűen adagolja (tehát nem tudatosan) tárgyakat vehetünk, a kék panelek pedig pont fordítva működnek: a tárgyakat rájuk helyezve pénzhez juthatunk.

A küzdelmek közben a kameránézet a követéstről nyomban átvált a "küzdő nézetre", tehát a bunyó ugyanúgy folyik, mint a párharcoknál, csak itt még több cselet vehetünk be. A labirintusokban például találhatunk mérgeket, s egyéb bűvös italokat, amiket az ellenfeleinknek hajlítva energiaszéteszéget okozhatunk. Az ilyen italoknál csak arra vigyázunk, hogy ne mi magunk hőrrintsük fel, mert ha



Fel hiába hajlott le, Ollens ársnykánt csakórába jába a fején Top csattanni

az évés/ívás gombot nyomjuk (R1-négyzet), emberünk gondolkodás nélkül megissza. Nézzük át röviden, mikit találhatunk meg! A kenyereteket és süteményeket mindig nyugodtan megeheltjük, ezek az ételrónket gyarapítják. A nagy szett húsok az életerónket és a védelminket növelik, míg a kicsik az ételrónket, és a támadóerónket. A cserecsnyévé karakterünk az ún. Hyper-módba kerül, de mindössze csak 18 mp-re. A szív extra életet jelent. A lámpást felvéve az egész térkép láthatóvá válik. A kristályok pénz jelentenek: a kék egyet, a piros ötöt, a sárga pedig húszat. Az egyik legérté-

hatunk. A Squaresoft most azt látszik bebizonyítani, hogy nem minden a csúsz grafika, és az agyoncicomázott szereplők, elég, ha csak valami tartalma van a játéknak. Hogy erre mennyire lesz vevő a közönség, azt még nem tudni, de azt kétem, hogy a Tekken 2 eladási rekordja veszélyben forogna. Az viszont tény, hogy én csupán egy igazi kifogásolható dolgot találtam a játékban: a quest mode zenéje – ha azt egyáltalán annak lehet nevezni – a legnagyobb szóhasználatlál élvez monoton, és idegterő.

Vári Zolt

tobal no.1 <i>Kiadás: Kaland</i> <i>Szöng</i>	
LÁT VÁ NY 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 Ö N A	
P L A Y S T A T I O N <i>Remek párosítás: bunyó és kaland</i> <i>X A quest mók küldetéseivel nehezebbnek is lehetnének</i>	
85%	

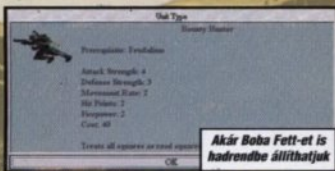
EVOLUTION

Az emberiség hajnala

Azt hiszem, nincs olyan számítógépes játékos, aki ne ismerne a Civilization című "isten-játékot". Ez volt ugyanis az első olyan stratégiai kihívás, melyben nem volt elég a jól megtervezett terjeszkedés, a városok gondosan végiggondolt elhelyezése, a katonák kiképzése, hanem igen fontos – azaz alapvető – szerepet kapott a kutatás, a tudomány. Társadalmaink ugyanis folyamatosan fejlesztik saját államformájukat, a tudósok egyre újabb és újabb talá-

A legtöbbre azonban igaz az, hogy a legnagyobb változás az eredetihez képest a szabályokban jelentkezik, ami a játék során érezhető, de nem látható, illetve hallható.

A program (melyet külön installálni kell) természetesen több új funkciót is tartalmaz. A "Load scenario" ponttal a kiválasztott küldetést tölthetjük be a Civilization 2 alkönyvtárba, ugyanis csak így tudjuk azt később kiválasztani és játszani. Az "Unload scenario" természetesen az előbbi megfordítottja. Igen hasznos és fontos a "Save orig. Civ2 files" pont: ezzel elmenthetjük az eredeti játék esetleg megváltoztatandó file-jait, tehát az eredeti szövegeket, városképeket, a katonai egységek adatait és ikonjait, a szabályokat. Természetesen a "Restore Civ2 files" csak akkor működik, ha az előző pontot alkalmaztuk. Ez igen bosszantó lehet, mert nincs vararóbb, mint orkkokkal játszani Mad Max szerepét. A térképeket a "Load map", "Unload map", "Load all maps" pontokkal kezelhetjük, van belőlük majd száz. Ha végzünk tennivalóinkkal, a "Run civ2" ponttal indíthatjuk el az immár módosított játékot.



Akár Boba Fett-et is hadronbővíthetjük

mányokkal rukkolnak elő az általunk megszabott kutatási területeken. Ha valahol "rosszfel fordulunk", jelentős mértékben lemaradhatunk a végső célok elérése vezető úton. A játékot ugyanis akkor nyerjük meg, ha elfoglaljuk az egész világot, vagy elsőként leszünk a világűr meghódításáért folyó versenyben.



A Birodalmak offenzívára készülnek

MIT TARTALMAZ A KIEGÉSZÍTÉS?

Mint a legtöbb hasonló játék, a Civilization sem maradhatott meg sokáig extra pályákkal és küldetéseket tartalmazó kiegészítések nélkül. A Microprose által kiadott és kiadandó CD-k mellett egy független cég (az ACTURA Software) is piacra dobott egy ilyen gyűjteményt, "Evolution - The Dawn Of Humanity" címmel. A cím azonban eléggé megtévesztő, hiszen a lemezen nem az óskorral vagy ókorral foglalkozó pályák találhatóak, hanem száz, különféle időben és körülmények között játszható új kaland. A CD leginkább a "1000 New WAD Files For DOOM" gyűjteményre hasonlít, mivel a pályák Readme file-jaiból ítélve az egyes szinteket kisebb csoportok, vagy akár egyedül kísérletegető fejlesztők formázták. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy azok ne lennének profi módon elkészített alkotások.

CSILLAGOK HÁBORÚJA

Az egyik legjobban sikerült és legsokoldalúbb átírat a Star Wars. Ebben ugyanis a hangok, a látvány, tehát az egységek, városok, a látkep mind változik az eredetihez képest. A változások már a játék legelején megmutatkoznak, ugyanis a szokásosan választható népek helyett (rómaiak, görögök, kínaiak, és így tovább) a Birodalom



Az orkok jól kiegészített védelmi rendszere

emberei, a Felkelők, Jabba emberei, és még sok más, hasonlóan ismert népség vezetőiként szállhatunk harcba. A városok külső képe természetesen szintén változik, játszhatunk futurisztikus városokban és a Halál-

csillag felszínén. A felfedezhető tudományágak, épületek, világcsodák neve természetesen szintén változik, tehát kifejlesztjük a Haláléscsillagot, Sith lovagot, sőt a Star Wars trilógiát is. Kicsit zavaró azonban, hogy a világcsodák befejezések bemutatott videó nem változott, így a "Biztonságos űrhajózás" űzembe állítása után egy középkori képeket tartalmazó bejátszást láthatunk egy világítótoronyról, a lézeres védelmi rendszer pedig középkori kínai szobrokkal díszített, a Kínai Nagytal. Ezeket a kis



Nem mondom, elég erős egy város!

kellemtelenségeken kívül azonban a játék átalakítása tökéletes, az űrben lebegő meteorok között repkednek a Tie-vadászok (természetesen tökéletesen élethű, a filmből vett hangokat kiadván), a felszínen cammognak a hatalmas lépegetők, városainkat ostromolják a Csillagrombolók, és így tovább. Mint az előbbi felsorolásból is látható, vadonatúj egységek váltották fel a középkori lándzsásokat, Boba Fett jelmezű felderítőket, teles-űrhajókat, disznófejű harcosokat, légvédelmi lézergyűköt építhetünk, az összhatás tökéletes. A szembenálló felek erőviszonyai, az ismert tudományok, a felek által folytatott diplomáciai stratégia szintén személyre – és a filmben megismert arculata – szabott, tehát a Birodalmiakkal kötött békének semmi súlya nincs, akkor támadnak meg, amikor csak akarnak.

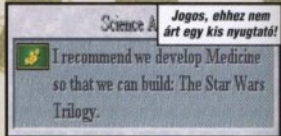
MAD MAX ÉS AZ ORKOK

Az oly sikeres WarWind sem kerülhette el sorsát, egy másik sokoldalú scenario keretében az ebből vett lényekkel is játszhatunk. Az orkok, varázslók, sárkányok harca sokszor akár élvezetesebb lehet az eredeti játéknál. Itt jegyzem meg azonban azt a kis hibát, melyet több küldetés esetében is tapasztalhatunk: mármint azt, hogy az új karakterekkel néha csak és

kizárólag a küldetés keretein belül játszhatunk, mivel például a WarWind esetében embereinknek – ha a

kezdetből, tehát a küldetésből fakadóan – nincs meg egyes alapvető tulajdonság (mint az "Orkság" és az "Emberség" az orkok esetében), akkor azt nem is lesznek képesek soha kifejleszteni. Emiatt például nem leszünk képesek katonák kiképezni, és a játék értelmét veszti. Az előbb említett példák mellett azonban természetesen számtalan más lehetőségünk van, a korábban említett Mad Max küldetéstől kezdve rengeteg híres csatát és hadvezérlő pályafutást (például Napóleonnén) keresztül a harmadik világháború utáni állapotokat a legkülönfélébb szempontokból bemutató pályák sorerejé-lesznek itt szárazföldi és tengeri mutatók, boszorkányok, csontvázzakkal és sugárterheléssel borított városok, és minden, mi szem-szájnak ingere.

Az összeállítás összességében igen sok örömet szerezhet azoknak, akik már kezdik megenni a Civilizationt (egyébként nem



Jogos, ehhez nem árt egy kis nyugtató!

I recommend we develop Medicine so that we can build: The Star Wars Trilogy.

tudom, létezhet-e ilyen ember). A legtöbb pálya ugyan nem tartalmaz sok látványbeli újítást, de az újított szabályok, a háttértörténetek, és nem utolsósorban a több tucatnyi új térkép mindenképp újabb több hónapnyi felhőtlen szórakozást fog jelenteni a program tulajdonosainak, az biztos.

Ancy

evolution Kiadja: Actura

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

48666, 6MB RAM, 5VGA, 2xCD, WIN, CIV2

/ Minden idők egyik legjelentősebb stratégiai játéka népszerű környezetbe helyezve
x A videókat kicserélhették volna

90%

Dragon Lore II

SÁRKÁNY ELLEN SÁRKÁNYFŰ!

Meglehet, hogy az alábbi állítás sokan az "épületes marhaságok" kategóriájába sorolják, de szerintem eddig kevés igazán jó fantasy-játék íródott PC-re. Jómagam még a (h)őskorban ismerkedtem meg e műfajjal, mikor a hozzám hasonlóan lelkes Ifjak falkába verődve kutatták a Gyűrűk Úra vagy a Végtelen Történet első kiadását. Ekkoriban még a Plus4 és a C64 hívei vívtak vére menő vitákat és minden, a fantasyhez a legcsekélyebb mértékben is kötődő játék felbukkanása eseményszámba ment. Az öreg rókák bizonyára emlékeznek az olyan legendás programokra, mint a Ring of Medusa, a Bard's Tale vagy a Tír na Nog.

Aztán átélteünk a 90-es évekre, az öreg masinák szép lassan a bizományi poros polcain kötődtek ki, jött az Amiga, a PC és végül a konzolgépek mindent elsöprő áradata. És jöttek az új, csillogó-villogó játékok. Akadt itt minden, a máskálós/mészársóló szörnyszülőttektől kezdve egészen az Eye of the Beholderhez hasonló térképzetes türelmijátékokig. Az igazi győnyiszemekből, mint amilyen az Amberstar volt, azonban nem akadt

téknak (valamint filmnek, könyvnek, képregénynek) bizony nem az erős-sége. A már emlegetett "ős-kalandjátékok" cselekménye sem volt mindig pergő és lebilincselő, de ezek a saját idejükben még tudtak újat nyújtani. És ami tán még ennél is fontosabb: maradéktalanul kihasználták az akkori számítógépek képességeit. Ez a mostanság megjelent programokra valahogy nem igazán jellemző...

E szabály alól a Dragon Lore volt annak idején az egyik legkellemeesebb kivétel, hisz gyönyörű grafikájával és remekül kifundált történetével még a legmegátalkodottabb technokratákat is elbűvölte. Azóta két év telt el, s a nagy lelkesen beígért folytatás csak nem akart elkészülni. Ezen mondjuk a software-forgalmazó cégek sajátos üzletpolitikáját ismerve nem is ütköztem meg, viszont az, hogy a minap hön szerettét főszerkesztőnk írásztalán burjánzó öskaoszból épp a Dragon Lore2 bukkant elő, határozottan meglepett. A hívogató kis doboznak min-

pszekdik, másrészt a programozók szerint 80 órányi játék szükségeltetik a teljes végigjátszashoz. 80 óra?!? Ez a kissé durva számot kezdetben a program íróinak élénk fantáziájának tudtam be, de idővel kénytelen voltam rádőbenni, hogy van a dolognak némi alapja. ENNYIRE ugyan nem hosszú a

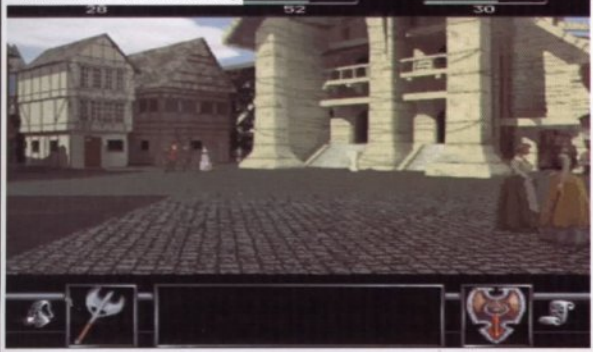
lálás, de ez azért már túlzás... Ilyen heves mutogatásokat legfeljebb sötétbőrű, kilós smukkokat, fordított baseball-sapkát és mikrofont viselő fiatalemberektől várnék.

A zenére illetve hanghatásokra viszont egy rossz szavunk se lehet: igazi mestermunka. Külön érdekesség,

Draconia városa. Werner itt még aligha sejtli, milyen megröbbitások elé néz



A városban nyugaton honol, de az -hősünknek hála - már nem tart sokáig



tűl sok. A fantasy ugyanis annak ellenére, hogy Amerikában született, nem igazán viseli el a kliséket. E műfaj alapja a nagybetűs TÖRTÉNET, ami a legtöbb tengeren túlról érkezett já-

denesetre nem sokáig tudtam ellenállni, s fél óra múlva már az installálásal bibelődtem. Már az első pillanatokban két kinos meglepetés ért: egyrészt a játék 3 teljes CD lemezen ter-

játék, de aki önerőből kíván boldogulni, az nyugodtan szerezzen be hideg élelmet és kávé. Jó sokat...

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK...

Az, hogy a Dragon Lore2 egyike a legszébb és lehangulatossabb PC-s kalandjátékoknak, pár percnyi máskálás után egyértelműen kiderül (a programot egyébként a Cryo nevezetű francia cég adta ki, úgyhogy dagadhat európai keblünk). A gyönyörű 3D-s helyszínek látán még a legkritikusabb nyelvek is elégedetten csettinhetnek – a grafikusok ugyancsak kitették magukért. Egyetlen apró problémám a külsővel kapcsolatban némelyik szereplő idéltlen animációja volt. En megértem, hogy a kommunikáció fontos része a gesztiku-

golya a Dragon Lore2 zenéjét külön CD-n is kiadták – ami már ugye eleve feltételez egy bizonyos minőséget.

Az irányítás némileg megváltozott az első rész óta, bár elsajátítása aligha fog bárkinek is komolyabb szellemi próbatételt jelenteni. A jobb gombbal változtathatunk a kurzor alakján, a szájjal tudunk beszélgetni, a kézzel használhatunk illetve vehetünk fel tárgyakat, az irányítással pedig mozoghatunk. A képernyő alján lévő két kis ablakban láthatjuk épp kézben tartott tárgyainkat. Csak mellesleg jegyezem meg, hogy két nálunk lévő tárgyat csak akkor tudunk egymással használni, ha mindkettőt kezünkbe vesszük. Ez mondjuk elsőre nem igazán logikus, így például a lámpa+tapló=égő lámpa egyetlen megoldása elég sok időmbe került. Tárgyaink listáját a hátizsákra kattint-



va kérhetjük le, ahol a mindenféle pakolgotáson kívül még aludhatunk (ágy) és kajálhatunk (a bal oldalon található ételadagokat lapátoljuk a tányérra), valamint machinálhatunk játékállásainkkal is. Külön figyelmet érdemel még a kis farakás is, amin elégethetjük fe-lesleges tárgyainkat. Természetesen a rutinos kalandor már rég kismerte a programozók perverz észjárását, épp ezért semmitől sem válik meg szívesen (ez "a világot mindig a műanyag nyuszival lehet megmenteni" elv). Na, mi van még itt? Áh, a statisztikáink! Őket a képernyő legtejeiben láthatjuk, mindenféle tura rúnszerű Izével jelképezve.

Az Adamostor nevezeti erályhoz vezető út rögös és időtlen szobakkal szegélyezett



Balról jobbra az első ikon életeraőrök, ez harc közben hajlamos ugyancsak megfogyatkozni. Az éhezés szintén rosszat tesz egészségi állapotunknak, úgyhogy legyünk jó fiúk: aludjunk sokat, étkezzünk rendszeresen és kerüljük a felesleges vérontást. Amúgy van egy remek kis varázsgyűrűnk is, ami folyamatosan gyógyítja harcban szerzett sebeinket.

A második tulajdonság frissességünk, a sok hadakozás és mászkálás még a nagy Werner von Wallenrodot is kikezdi. Fáradtan alig tudjuk ellenfeleinket megsebezni, ami harc közben bizony nem egy nagy előny. Időlegesen egy-egy kiadós étkezéssel is orvosolhatjuk efféle problémáinkat, de egy hosszú és nyugodt alvás a legjobb megoldás.

A legszűlső ikon jelzi varázsőrnököt, ez roppant meglepő módon varázslataink használatához kell. Varázsolni egyébként a jobb alsó sarokban árulkodó tekerésre kattintva tudunk, ami ugyancsak leapasztja varázsőrnököt. Miába, suszter maradjon a kaptatánál... Egyébként az alábbi varázslatokat ismerjük:

Reading: a labirintusban található, meg lehetőséget kúszva üzenetek megfajítására használhatjuk. Túl sok használni nem vettem, noha a program írói bizonyára hosszú éjszakákon át töprengtek e talányos kis versikéken.

Protection: harc közben némileg csökken az ellenfél okozta sebzéseket. Hát, nem tudom... Rázósabb viadlok előtt mindenesetre magamra szoktam mondani, elvlegre ártani nem árthat.

Weakness: kifárasztja az ellenfelet, így az kisebbeket sebez. Lásd a Protection kapcsán leírtakat.

Friendship: elvileg barátságosabbá tehetjük beszélgetőpartnerünket. Néha mondjuk bejön, de már az is előfordult, hogy kiszűrték a varázslatot és elhajtottak melegebb éghajlatra.

Burning Brand: előbb a hasonló nevű varázskardot kell megtalálnunk. E

gigajátszható programok közé sorolni. Ez egyrészt a rengeteg helyszín és szereplő, másrészt pedig a több szálon futó történetnek köszönhető. A városba beérve szabadulnak el igazán a dolgok, mindenki a nyakunkba zúdítt problémáit, kezdetben azt se fogjuk tudni, hogy ki mivel van. Meg voltaképp mi a fenét kell csinálnunk?!? Szereplőkből nincs hiány, s mindegyiküktől megtudhatunk néhány infomorzszát. Ezeket összerakosgatva szép lassan kibontakozik Draconia történelme, a kicsinyes intrikák és isteni profécia kusza szövvénye. Igazából ez az a pont, ahol beleszerettem a játékba. Kevesd olyan programmal találkoztam eddig, ami ilyen ötletes és részletesen kidolgozott világot játszódná. Az egyes szereplők élő személyeknek tűnnek furcsa hóbortjaikkal, szeszélyekkel és nem utolsósorban stílusukkal. Werner viselkedése, jellege csak rajtuk áll, a cinikus világfit éppúgy eljátszhatjuk, mint a talpig becsületos lovagot. Egy dolgot azonban sose felejtünk el: minden rossz vagy jó szónak megles a következménye.

Akad persze néhány dolog, ami fenemód zavar a játékban. Először is az állandó lemezcseregetés már rövid idő alatt az ember idegeire megy. A város nappali és esti képe ugyanis nem fért rá egy korongra, néhány egyéb helyszínről nem is beszélve. Figyelembe véve a rengeteg átvezető animációt, illetve helyszínt, ez még bocsánatos bűn, de a teljesen felesleges harci részeket már nehezebben veszi be a gyomrom. Egy szerény képtelen vagyok felfogni a magam szerény elméjével, hogy egy verbe-

Egyébként maga a játék szerény véleményem szerint meglehetősen nehéz, mivel a továbblépéshez szükséges tárgyak illetve személyek felkutatása feltétlenül macerás feladat. Ez részben annak tudható be, hogy hosszú időt vesz igénybe a közeledés. Például elsőre rendkívül szép és örvendetes, hogy a kocsmába csak az egyik irányból érkezve tudunk azonnal belépni, viszont a huszadik körbefordulásunknál már a francia kívánjuk az egészet. Sajna épp a beszélgetések fontossága miatt rengeteget kell mászkálnunk az egyes helyszínek között, amilyen komolyan próbára fogja majd tenni türelmünket. Mindezen apró, de bosszantó hibák ellenére a játék – nagyrészt a lebilincselő cselekménynek hála – valósággal odaeszi az embert a monitor elé. A Dragon Lore2 minden, a kaland vagy fantasy játékokat írást csak egy kicsit is vonzó játékoss számára kötelező darab. Csak azokat az időtlen, karddal hadonászó részeket hagyták volna ki a programból...

AZ IFJÚ WERNER SZENVEDÉSEI

Mint az a fenti, roppant irodalmi hangzású címéből is sejthető, a következő sorokkal a Dragon Lore2 végigjátszásához szeretnék némi segítséget nyújtani. Teljes, lépésről-lépésre szóló megoldásra két ek miatt ne számítson senki: a CoVoy minden tiltakozásom dacára elvetette a Dragon Lore2 kiadását tervezt; 2. a játék stílusánál fogva alkalmazatlan erre. Mindazonáltal jónéhány olyan

hasznos kis igével megnövelhetjük annak sebzését, ami nélkül a játék végén bizony aligha boldogulnánk. Tulajdonságaink amúgy komolyabb harcok illetve sikerrel végrehajtott részfeladatok után növekedni szoktak, amire a végjáték nehézsége miatt bizony nagy szükségünk lesz.

Zárszóként illene még néhány szót ejtenem a Dragon Lore 2 alapsztoriáról. A játékban Werner von Wallenrod, az újdonsült sárkánylovag szerepében kell becsületünket, életünket és nem utolsósorban a Völgyet megvédenünk. E nemes törekvések legfőbb kerékkötője Carichand herceg lesz, aki már lovagvá avatásunk során bizonyos...mondjuk úgy, kételyeket fogalmazott meg rátermettségünkkel szemben. A dolgok a játék kezdetén a következőképpen állnak: sárkányunk eltűnt, a galád herceg párbajra hívta ki szerény személyünket a következő lovagnál (ez Draconia van lesz), egy szemlile vén mágus meg mindenféle jóslatokkal ijesztget. Amúgy csodaszép az élet...

...ÉS NÉMI "MÉLYELEMZÉS"

Már a bevezetőben is utaltam rá, hogy a Dragon Lore-1 még a legnagyobb jóindulattal se lehet az egy este alatt vé-



A hölgy nem csak csinos, a karddal is jól bánik

li kalandjátékba mi a fenének kellett ügyességi részeket is belekeverni. Az már csak hab a tortán, hogy ezek az ügyességi részek nagyrészt a bal gomb szaporé nyomogatásából illetve egy lánzsza beállításából állnak. Ha valaminek, akkor erre aztán semmi szükség nem volt.

pont van a játékban, ahol el kell egy kis segítség, úgyhogy következzon egy "kis" tippcsokor, szigorúan a teljesség igénye nélkül.

A sötét erdő: nem túl hosszú, ám annál tömönyebb helyszín. Épp útnak indulunk palotánkba fiatal sárkányunk hátán, mikor néhány kedves kis szárnyas lény sze-



Íme a labirintus első szintjének térképe



gödök nyomunkba. A nyúlcipő taktika sajnos csúdot mond, úgyhogy egy vége-láthatatlan erdő kellős közepén lando-lunk viharos körülmények között. A tak-tikus kalandozók természetesen begyű-jtöttek az erdő térképét, mivel e nélkül szemkápráztató gyorsasággal fogunk el-tévedni. A térkép legaljáról indulunk (ne feledjük sárkányunk mellől felvenni a kaját illetve az üres tömlőt), célunk az erdő ÉNY-i végében tanyázó Őrző becsér-készése. Utunkat farkasok illetve goblin-ok keresztelkedik; az előbbieket szab-lyával, az utóbbiakat szép szóval szerel-jük le. A térképen kékkel jelölt kis pa-taknál mindenestre töltünk fel kula-csunkat, az erdő közepén lévő futóho-mokból pedig a kőtel segítségével ká-szálódjunk ki. A sok évi átlagnál is ron-dább Őrző rövid bajcserevel után finoman arra céloz, hogy nélküle halottak va-gyunk, s szabadulásunkért cserébe vé-goznünk kell a futóhomokban megbúvó démonnal. Wincs is egyéb dolgunk, mint odaállni a fatörzs mellé, és a homok-s talajra dobni kedves vendéglátónktól ka-pott magot. Az eredmény egy határozot-tan morcos és harcias démon, akit leg-könnyebben csatabárdunkkal végezhe-tünk ki. Egyébiránt az erdőben rejtozik egy gnóm is, aki udvarias szavakért cse-rébe étellel, gyógyítással és taná-csokkal látja el a fatörzset utazót (az első két dolog még jól is jön, így nézzük el neki, hogy zsongnak vagy minek titu-lálja ölvagságunkat). Miután mindeze-ket megcselekedtük, térjünk vissza az őrzőhöz és angolosan távozzunk e bará-tágtalan helyről.

Némi hókuszpókusz után egy rút háta-s előtt találjuk magunkat, amivel folytat-hatjuk Draconia felé vezető utunkat. Még mielőtt rápattannánk, tekintsük meg a mező legfőbb látványosságát, a Farkas vs. Vándor nehézsúlyú mérkő-zést. A végeredmény egy pillanatilag se kétséges, bár Werner érkezésével némi-leg felborul a papírforma (a farkas is). A haldokló utazót búcsúzóul még itassuk

meg a kulacsból, így az minden erejét összeszedve elmesél egy érdekes törté-netet a templomból ellopott Bátor Karomról és egy tolvajcéről. A törtét és esz-szenyét mindenestre vegyük magunk-hoz, Draconia kies városában mind-kettőre nagy szükségünk lesz.

A Bátor Karom: a szent ereklyét nemrég lopták el a templomból, ami ugyancsak felizgatta az őrséget és a helyi papsá-got. A nyomravezetőnek 100 Drak jutal-mat kínáltak fel, amire siralmas anyagi helyzetünk miatt bizony nagy szükségünk lenne. Épp ezért már Draconiába érke-zsünk napján keressük fel Nenime bolt-ját, ahol a vándortól elszedett tör körbe-mutogatása után határozottan baráti fo-gadtatásban lesz részünk. Nem csak a Bátor Karmot kapjuk meg, hanem potom pénzen egy rendkívül hatásos fegyver-mérég koldog birtokosai is lehetünk (ennyit a lovagi harcmodor).



Kéjtudásunk a fiatal sárkány háttérn sajnos rút véget ér

A Wallenrodok Kötéléke: Carichand el-lenl mesterkedéseinket célszerű Mara-ach, az eltűnt sárkány felkutatásával kezdeni. Ő volt atyánk, Axel legfőbb sző-vetsége, s nélküle bizony aligha fo-gadnak el igazi Sárkánylovagnak. Törté-

netünk kezdetén ökelme épp az igazak álmát alusza, amiből csak a Wallenro-dok Kötélékét Őrző táblával tudjuk fel-venni. E tábla első felét Melichande her-cegnőtől kaphatjuk meg, aki az első lo-vagi torna után magához hivat. A furá ta-lálkát sajnos Arthus herceg zavarja meg, aki föltöbb udvariatlan módon hirtelen szőnyeteggé válik és mindenféle cső-nyaságot kezd el varázsolni. A gnóttól kapott varázsmakkal (hmm, ez valoha-nan nagyon ismerős...) azért belefőj-hatjuk a szusz, bár kétkedő harcban senk könnyű ellenfél.

A második rész megszerzése már komolyabb feladat lesz, ehhez már a város alatti Labirintusba is le kell merészköd-nünk. A lejáratot a Nenismetől nem messze lévő sárkányszobor őrzi, csak éjszaka juthatunk le. Nyomjunk egy tükröt a szobor kezébe, s rőtön meg is nyílik a titkos járat (ezt egyébként a palotánál kéregető koldosok, illetve az alkimistán keresztül tudhatjuk meg). Mielőtt leme-nénk, vegyünk egy lámpát és nézzük meg a kutat éjszaka. Hoppá, egy kísér-tet... Mit mondjak, nem unalmas az élet errefel. Életében egy pap volt a jö-ember, s a labirintusban érte utol a vég. Az ő földi maradványait felkutatva és a templomba eljuttatva kérhetjük kihall-gatást a Látnoktól, aki mellel a tábla másik felének bolder birtokosa. Tiszta ügy. A probléma ott kezdődik, hogy a la-birintusban villámgyorsan eltévedünk, a térképezgetést pedig csak a legfanatiku-sabb játékosoknak ajánlom. A későbbi-eknek ugyan található a labirintus mindkét szintjéről térképet, de ez akkor is nagyon sportszerűen dolog volt a já-ték készítőitől... Én mindenestre ravasz módon kiloptam egy, a már emlegetett

kezébe már minden egyértelmű: a tem-plomban beszéljünk a Látnokkal, illeszük össze a tábla két darabját és használjuk a Tűz Gyűrűt.

Adamost: miután megkaptuk Maa-rachtól a Crystalliant, legfontosabb fel-adatunk a kő "párjának" megszerzése lesz (tán mondanom se kell, hogy ezáltal is a labirintusba kell alászállnunk). Ke-zednek vásároljunk az alkimistánál hö-röm gyógyfötyőt, majd nézzünk át a ko-vácszhoz a megszentelt lándzsánér. Ez utóbbi egyébként elég drága metálság lesz, úgyhogy még hön szeretett sárkányunk felébresztése előtt gyűjtésünk össze egy kis pénzmagot (én a kockapé-ker tartom a legjobb módszernek). Az új leszálltával töltjük fel kulacsunkat a kútnál, majd sétáljunk el a labirintusban a két (immáron halott) goblin termébe és menjünk le a lépcsőn. A zöld brütömöt a Crystalliannal eszathatjuk szét (zsebké-tőt sajna nem találtam), a kereszt-tesződésnél pedig forduljunk balra. Rövid se-ta után egy érdekes terembe jutunk ahol egy zavaros profécia és négy szob-rort találunk. Először is piszkáljuk addig a szobron lévő gombókat, míg a kéz ikon már egyiket se jelzi ki. Ezután sétáljunk végig a bejárattól bal oldalra lévő folyo-són, gondosan elkerülve a keresztjárato-kat. A terembe visszatérve kezdjük újra a szoborpiszkálgatást, majd a jobb oldali folyosót derítsük fel. Ennek végén egy kiszáradt szökőkutat találunk, ezt tölt-sük fel a tömlőből, majd vágassunk át a megnyíló járaton. Egy csúnya, erős és határozatlan Goro-szerű lény fogadja szerény személyünket, akit mindezek te-tejébe csak a megszentelt lándzsával se-bezhetünk meg. E roppant hosszadalmas és idegesítő küzdelem után már nyugod-tan felvehetjük az Adamostert, s angola-nosan távozzunk. Hmm, hát elsőre igen fu-ra dolgok történnek, de ne csüggedjünk: sétáljunk végig a folyosón és próbáljuk meg másodsorra is.

T.J.

dragon lore II

Kiadja:
CrigoLÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBOSÁG

486DX2/66, 8MB RAM, 2xDK, 5VGA,

✓ A játék egyaránt színp színezek
és fűnek • remek a sztori
✓ Holgenként körülményes
játékmenet • pocskék harcrendszer

86%

A GT mostában rendszerint csicsás Doom-klókkal óhajtja a pénzt kihúzni a játékosok zsebéből, így tehát eléggé meglepődtem, amikor a semiből hirtelen előbukkant S.P.Q.R. című opuszk, ami egy kalandjáték a jövőből. A játékban egy bűnösöt kell felderíteni az ókori Rómában, egy több, mint 1.500 nézeti képből álló terepen, amelyben a szerző teljesen új életre keltette a világ egykori központját. Az indításmál lesz egy kis malor: a program csak 256 és 64k színmelységben hajlandó elindulni, továbbá hardverkövetelmény a hangkártya is.

A TÖRTÉNET

A történet Krisztus után 205-ben játszódik, Septimus Severus császár uralkodásának idején. A Pax Romana (Róma békéje – vagy egy román golyóstól) nagy veszélyben forog: egy Calamitus fedőnevű titkokra személy az isteni császár elétérte tör, távlati tervei között pedig első helyen szerepel Róma teljes elpusztítása. Cornelius, a nagy feltaláló, egyben egykori tanítómestertünk, nyomozásba kezd a merénylő személyazonosságának kiderítésére, de mindössze annyi eredményt ér el, hogy a titkokra Calamitus őt ismerőse egyikével lehet azonos. Mivel a titok nyitját nem képes kibogozni, segítségül hívja legkedvesebb tanítványát. Ez véletlenül csökélységünk lesz. Már kezdődik is a cselekmény, amiatt a rövid introban felhajtjuk az Tiberisre, majd partot érünk a Róma alatt húzóó csatornarendszer egyik létesítményében. Rövid szemléltetés után megállapíthatjuk, hogy ez a hely semmi esetre sem kerülhet szóba, ha akaratlanul keresztelünk, már csak azért sem, mert az egyetlen kijáratát egy rács zárja el. Mivel a kazamata zamata nem sokkal egy csatornatáteleknek sem, kacmeregünk ki innét mielőbb. Ehhez kérjük az istenek segítségét: sűrűnk némi tömjént az áldozati lángra. Ennek használja ugyan nem sok van, viszont fiatal, hirték csak szorogassanak tovább, aletők inkköz lapjoknak közelében az emelvényen levő szerkezethez, illesztjük vissza a kezeinkre a letört nyelet, majd csavarintsunk egyet a kereknek. A földet megrakott csanak felemelkedik, és vele együtt a rács is. A létrán Cornelius lakosztályának hátsó részébe jutunk – visszatérhetünk, ugyanis a rácsfedő kilitese azonnal le is török. A Cornelius nappalijába vezető ajtó zárva, de azonnal feltárjuk, mielőtt megajuk az asztalon látható "fejűvel": helyére billentjük a római Forum makettjének felborogottt darabjait. Ere közepe megjelenik tanitónk üdvözölő papiruszkeresete is.

Cornelius nappalijában minden asztal teli van a mester különböző találmányával, kivéve a bal oldalon állót, ahol néhány nekünk szóló instrukcióra lelik. Mindenek előtt olvassuk el a mester levelét, aki ismét kifejezi örömet, hogy végre megrézkedünk, másrészt megnevezi azt az őt személyt, aki szerinte azonos a titkokra Calamitus-szal. Sorrendben: Lucius: Egy fiatal, igen előkelő család-ból származó nemes ifjú, akinek a kadus papáját valami kis umbató miatt kivágták a szendüsből. Most a gyermekekre vár, hogy visszaszerezze megtetsző-gének rangját. Jelenleg éppen a császár megbízásából a Forumon dolgozik, mint "magánymozgó", de munkája közben azért nem veti meg az olyan földhözragadt testvérmöket sem, mint monjuk az évesül-lyással. Verania: Egykori Vesta-szű, a nead ei-főpápnő. A szerelem istennőjének harminc év szolgálata után most nyert feloldozást fogadalmi alól, bár kártunk maradnak, hogy szerintem valószínűleg most már nem talál senkit, aki aprócska kis szakmai ártalmát orvosolná. Megkészeredett, de a vallási és kultikus dolgokban rendkívül tájékozott hölgy.

Xanthos: Az északi erdségekből származó barbár, akinek faluját egykoron római csapatok voltak szívesek leperzsélni. Jelenleg egy másik gyámsított, Gordian tervezőirodájában dolgozik, mint rajzoló.

Sybil: A neve már mutatja a szakmáját is ennek a Szíriából érkezett szibillának, aki jóvendőmondásból óhajtt megélni, bár igencsak elégedetlen a jelenlegi üzletmenettel.

Gordian: A város főépítész. Tüvöl-hegyre ismerli

Rómát, és a számos császári megbízásból addó-dóan rendkívül jólérsült a Város ügyes-bajos dolgait illetően.

A közlekedés módjával már az eddigiekben is megismerkedhettünk, de túl sok szót nem is kell rá vesztegetnünk, mivel a lehető legegyszerűbb: ha a kurzor nyíl, clikkre mehetünk; az adott irányba; a háromszögekkel forgathatjuk a nézőpontot (magas helyeken függőleges irányban is); ha a kurzor te nyírékét alkal, akkor egy adott tárgy fel-

vehető vagy használható (ha másra egyelőre nem is, hát legalább meg lehet kocogtatni). Ezen kívül a küldetés támogatja egy érdekes berendezés is, ami a Navitor névre hallgat.

A NAVITOR

A Navitor egyes részeitnek "műszaki" leírását a Cornelius asztalán sorjázó papiruszokban találjuk – de mivel ügyis mindjárt üzembe helyezzük a másikat, ne

Rómáról egyáltalán tudhatunk. Ha nem tippmódban (ld. mindjárt) lépünk be ide, akkor a tartalomjegyzéket látjuk. (Lucius: császárk Julius Caesartól Septimus Severusig, politika, katonai kérdések, társadalom, szórakozás; Verania: római istenek, vallási/városi és család ünnepek, legendák, templomok; Xanthos: pénz, csodák, filozófia, latin-angol számyarázat és közmondások; Sybil: kultikus dolgok, álomfejtés, csillagjegyek, időszámítás; Gord-

ARRIVEDEK S.P.O.



It fessé-reljűk az időt az olvasgatással: vegyük ki a levél alatti dobozából a sárga kis lapot, aztán lépünk a szomszédos falnál álló berendezéshez, és az alsó részen levő kis aranykarral hozzuk működésbe. A nézőpont a magasba szökken, mi pedig egy rövid légi útkeretben madártávlatból csodálhatjuk az ókori Várost. A Forum kelles közepén landolunk, a Diadalíval szembe. A továbbiakban a felső részen látjuk az éppen aktuális nézeti képet, amit pedig a Navitor, amely egy szemléltető egyesíti egy univerzális adatbázis és egy raktár elölét.

Tekercsek: Mint Cornelius levele is utalt rá, előleges feladatunk lesz, hogy megszerezzük az őt gyánósított naplóját. Ezek felvehető tekercsek formájában jelennek meg. Várandék példaul pont itt van a nyitól helyszínen, az orrnok előtt. Ha valamelyik gyánósítottunk nálunk van a naplója, állandóan értesülünk a vele történt eseményekről, gondolatairól, programjáról, stb. (Illetve – mivel mindannyian ismerik egymást – néha a többiekéről is.) Ezek egyrészt jó tippetek nyújtotnak, másrészt a későbbiekben bizonyítékeket fognak szolgáltatni. Az összetekert papirusz azt mutatja, hogy az utolsó bejegyzés már több, mint egy napos. Új bejegyzések rendszeri akkor jelennek meg, amikor a kalendárium a következő napra van.

Ilyenkor a papirusz felelemelésével feltétlenül olvassuk el az új infót (a régebbiek között a papirusz sarkába kattintva lehet lapozni).

Nevek: A gyánósítottokk névre clikkelve az általuk ismert művészet-, vallási-, történelmi- meg még az isten tudja milyen ismeretanyagban búvárkodhatunk. Szép méretes anyag, szerintem tömören minden megtalálható itt, amit a császárkori



Vendéglő a világ végén. Az emeleti szőfben pedig Lucius naplója

ok: a Forum épületei, vízvezetékek, irodalom, mártírküldések.) Tudom, hogy jó hangzik, de az lenne a legjobb, ha a játék elkezdése előtt mindenki végigolvasná az egészét. Meg meg is jegyezné. (Ha bumf! Legfeljebb üres percelében ledoktorolják Cambridge-ben Rómából...) Iszonyú sok információ van benne, és mivel csak előre-hátra lehet lapozgatni egy adott alponthan, igazán nem ártott volna egy olyan opció, amivel mondjuk egy szót vagy fogalmat lehetne keresztetni a lexikonban. Az persze sokat segít a rejtvények megoldásában, egy automatikusan tipp-üzemmódban működik; ha a képernyőn valami olyan dolgot látunk, amiről valamelyik szereplő ismeretanyagában van utalás, a neve sárgán világít, és ha ilyenkor clikkelünk rá, akkor már az adott oldal van nyitva a papirusz. (Persze nem árt továbblapozni, mert lehet, hogy több oldal is szól a témáról.) A Forum első helyszínén, Septimus Severus diadalívról rögtön három szereplőnek is van mondanivalója. Gordian, az építész például megjegyzi, hogy a felső részében egy rejtett



Severus diadalíve

EGYEDÜL A VILÁG

A tülkö sziklán egy farkas leselkedik rám



Hárman egy ellen? Nem probléma



A címről (Tökéletes Fegyver) a legtöbb embernek bizonyára valami jövőben játszódó fantasztikus történet jut az eszébe, a szokásos örült tudósokkal és az örült fegyvereikkel. Nos, mindebből ez esetben csak a "fantasztikus" állja meg a helyét, ugyanis a Perfect Weaponben egy összeesküvés közepébe cseppenünk, élén egy veszedelmes alakkal, aki a tökéletes fegyvert keresi, pontosabban fogalmazva a világegyetem legjobb harcosát. Talán maga sem gondolta, hogy egyszer majd tényleg ráakad, ám úgy tűnik, hogy most a Földet átkutató Blake Hunter, a boxvilágbanok személynében rátalált emberére.

dolgunk lesz: csépelni az ellenfeleket, és eljutni a pálya végi teleportokhoz. Mindegyik világ végén egy főellenség vár minket, csak ezek megsemmisítése, valamint a megfelelő számú ellenfél kinyírása, illetve azok életere-gömbjeinek begyűjtése után teleportálódhatunk tovább. A Perfect Weaponben azonban nem animálták a terepet, vagyis a kamera nem követi a hősínt, hanem rögzített nézetekből láthatjuk az eseményeket, mint az Alone in the Darkban. Vizuálisan a játék egészen elképesztő: a képzelet szülte gyönyörűen megkomponált prerenderelt tájak és a hozzájuk tartozó zajok segítségével szinte mi is ott érezhetjük magunkat ezekben a furcsa, idegen dimenziókban. Rajtuk a texture mapped figurák mozgatai a motion capture technika révén hibátlanok, főhősi animációja például teljesen természetes és aprólékos, ezt jól jellemzi, hogy például mindig az ellenfelek felé fordítja a fejét. Utunk során több mint húsz fajta különös lényrel találkozhatunk, és nem tévedés: az öt ellenséges világ-

ban több mint 1300 SVGA képernyőt járhatunk be. Csak összehasonlítás képpen az Alone in the Dark féle játékokban ugyanez az érték jó, ha meghaladta a 300-at. A kameranézetek pedig azonnal váltanak, nem kell várni a következő helyszínre, köszönhetően annak, hogy a gép egyszerre tölti be a világokat. Az akció látványa egyszerűen szuper: hősínt – még ha nem is veszi fel a versenyt a Tekken 2 karaktereivel – rengeteg mozdulatra képes, sőt "combózni" is lehet vele. Közben persze az ellenfelek sem pihennek: a rügásokon kívül például átdobásokkal is próbálkoznak, és intelligensen támadnak. A képernyőn akár négy ellenséges fi-

gura is felbukkanhat egyszerre, például a farkasok csoportosan támadnak, vagy később a leopárd-ember szívesen keritenek körbe minket. Ha pedig teljesítünk egy lényegesebb részt, a fotelünkben hátradőlve szinte moziban érezhetjük magunkat, ugyanis kisebb videójeleletekben követhetjük nyomon emberünk tetteit, s ily módon ismerkedhetünk meg például a főellenségekkel is.

AZ IRÁNYÍTÁSRÓL

Hősínt alapvetően két módon tud viselkedni: egyrészt normál módon (N), másrészt harcisan (F). Bonyolítani nem is olyan egyszerű, lévén, hogy négyfé-



A szobrok a háttérben hűn demonstrálják a grafika minőségét

NINCS ÚJ A NAP ALÁTT

A játék a látványt és a játékmenetet tekintve meglehetősen hasonlít a Time Commandora, hiszen itt is prerenderelt, vagyis előre letárolt háttereken mászkálhatunk, és csak egy

A leopárdemberek alaposan bekerítették



ELLEN!

le támadó gomb áll a rendelkezésünkre (A, S, Z, X), és a komolyabb ellenfelekhez már nem elég egy szimpla ütés vagy rúgás ismétlése. Az próbát termetű ellenfelekhez, mint a például a macskákhoz, az alacsony támadásokat használjunk, amihez leguggolni a Shifttel lehet. Szégyen a futás, de hasznos: ha bekerítették, mindig inkább meneküljünk! Futni az előre irányú kétszeri leütésével lehet, hátraszaladni pedig a hát-ra irányú dupla lenyomásával. Már a játék elején szükségünk lesz az ugró tudományunkra, ezt az Enterrel hívhatjuk elő. A bal felső sarokban ugyan mindig látható a feltérképezett pálya épp aktuális részlete, és hogy azon merre haladunk, ám a Tabbal a térképet teljes képernyőre is kinagyíthatjuk.

(A térkép lehvása alatt a küzdelem nem áll meg!) A térképnél láthatjuk azt is, mennyi erő-gömböt gyűjtöttünk már be, és milyen tárgyak vannak nálunk. Az eszközök közül változtatni az N-nel lehet, használni a Z-vel tudjuk őket, lerakni pedig az S-sel. A fentiek persze az alapbeállításra vonatkoznak, ezt azonban a Options menüben tetszőlegesen állíthatjuk. Jó dolog egyébként, hogy azon túlmenően, hogy mindegyik világhoz pályakö-

dok kapunk, a játék közben bárhol menthetünk állást. Ehhez mindössze az Esc-pel ki kell szállni, s máris a Save menübe jutunk.

LÁTVÁNY > JÁTSZHATÓSÁG

A Perfect Weapont a Gray Matter fejlesztette, élén azzal a Chris Gray-jel, akinek a nevéhez a klasszikus játékok, a Boulder Dash "feltalálása" fűződik. Joggal számíthatunk tehát egy különleges csemegére. Most, hogy már volt szerencsém a csemegét "megkóstolni", sajnos azt kell mondom, hogy némi keserű mellékíz éreztem. Ez pedig abból fakad, hogy talán túlságosan is szépre akarták a játékot írni, és a játszhatóságról megfeledkeztek. A rengeteg



A távoli perspektívánál szinte hangyáknak érezhetjük magunkat

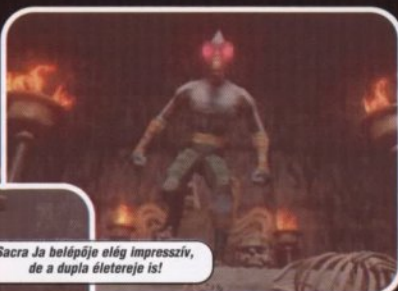
kameraállítás például látszólag jó dolog, de a játék közben roppant idegesítő tud lenni, amikor egy-egy küzdelem alatt szinte másodpercenként vált a nézet, és állandóan szem elől tévesztjük a hősiünket. Rengeteg a felesleges nézet, s van néhány olyan perspektíva, ami teljesen használhatatlan. Gondolok itt azokra a távoli képekre, amik ugyan nagyon szépen festenek a képernyőn, de a küzdő feleket nagyítóval kell keresnünk rajtuk. Mindezekhez ráadásul még társul az a hibajelenség, hogy néha az operatőr egyszeren "elalszik", magyarul kimegyünk a képről, a térképen már majdnem egy harmadik szobában járunk, mire a gépnek észébe jut nézetet váltani. Az ütközés detektáló sem a legtekélyesebb, gyakran beegyalogolhatunk a falakba, máshol meg csak harmadszori próbálkozásra sikerül bemennünk egy nyitott ajtón. Az irányi-

tásról szintén nem tudok ódákat zengeni. Futásnak nekilendülni például csak álló helyzetből lehet, futás közben pedig amint falnak ütközünk, Hunter azonnal megáll. Aztán az is nagyon zavaró volt, hogy gyakran érthetetlen módon a küzdelem közben automatikusan visszaáll hősiünk normal módba, és csak bámulunk, hogy miért nem bunyozik. Ugyanilyen beragadás/tétlenség tapasztalható, ha egy fal mellett küzdünk, és mondjuk egy lábsöpörés már a falba ütközne. Nyomogatjuk a gombokat, emberünk meg csak áll mint egy rakás szerencsétlenség, és így persze egy-kettőre péppé verik. Na mindegy, minden hibája ellenére a játék nem olyan rossz, következzen most néhány tipp.



KIS SEGÍTSÉG AZ INDULÁSHOZ

A Kert Világban csak egy buktató van: rögtön az elején keressük meg (a keleti úton) a hideg elleni szert, és használjuk is, különben megfagyunk. Továbbhaladva majd a különböző szimbólumokkal elsőséggel csomagokhoz juthatunk. A Kert Világban a négy kulcs összeszedése a feladat,



Sacra Ja belőpője elég impresszív, de a dupla életereje is!

csak azután jelenik meg a hid a pálya közepén a foellenséghez, Shirohoz. A kulcsok egyébként a továbbiakban is mindig ajtókat nyitnak. Az Erdő Világban szintén először vérszenes fogó az energiánk, ennek megszüntetéséhez, sürgősen meg kell keresnünk a vakcinát, amit majd egy kis beugróban találhatunk. Ezen a pályán több



Az utolsó világban a transzporterek a főszerep

helyen lézeres kapuk zárják el az útunkat. Ezeket úgy lehet megszüntetni, ha felkutatjuk a rádióadókat, és a kapuk elé helyezük őket. A Sivatat Világban két fontos tárgyat fogunk találni: az amulettet, ami majd egy ajtót robbant ki, és a csizmákat, ami az ugrálásnál lesz segítségünkre. Eközben majd betevődünk egy tembe, ahol óvakodjunk a hatszögletű kövekre lépni. Az utolsó, a Proteus Világban már csak türelemre lesz

szükségünk, hogy a transzporterek használatával eljussunk a főnökhöz, Morgonhoz. Egy hasznos tanács: a Világok között nem vihetjük magunkkal a tárgyainkat, ezért a foellenségeknél már ne spóroljunk az extrák használatával, adjunk bele apait-anyait. Az út során még sok egyéb tárggyal is találkozhatunk, közülük a leglényegesebbek: a szürke gömb - páncél rövid időre, piros kereszt gömb - elsősegély csomag, hatszögletű szerkezet - térképezés, kesztyűk - dupla erős ütés rövid időre, parabola antennák - titkos ikonok feltárása. Ez utóbbi tárgy szintén csak egy meghatározott ideig működik, ám ha annyi idő alatt nem sikerült a kívánt dolgot felvenni, aggodalomra semmi ok, az antennák újra megjelennek. Befejezésül a pályakódok: ADDCAADC, ACBABBCC, ADDDCACC, DDBDBBCA.

V.Z.

perfect weapon

Klasszikó: EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P75, 16MB RAM, 28CD, WIN95, SUGA

✓ A legszebb a maga kategóriájában

✗ Az irányítás borzalmas, állandóan „beragadunk”

72%

Prológus, de másként... Még ifjú titán játékesztelő koromban volt egy (mai szemmel) elég neveléses szokásom: lelkesen lapozgattam az amerikai játékmagazinokat, és kiirrogattam az ígéreten festő programok címeit. Aztán vártam-vártam,

hogy megérkezzenek – és a legtöbbször persze csalódnom kellett. A tényképen jól mutató stufát az életben igen gyengén szerepelt, játszhatatlan volt és persze tesztelhetetlen. Rájöttem egy olyan tézisre, amit a mai napig vallok: mindegy, hogy technikailag mit tud egy masina, CSAK az a döntő elbírálásánál, hogy mennyi KOMOLY játékot írnak rá. Nincs otthon semmilyen gépem (egészségügyi okokból, nána) de ha vennék valamit, az a SUPER NINTEN-

Ne varázsoljunk el az úregret, meglesz a haszna



testvérek lennének, ezért megpróbálom összefoglalni, hogy ez miből is áll össze. Stílusukat tekintve kaland-RPG-k, tehát speciális szerepjátékok, melyek egy több kötetes regény nagyságú, fantasztikusan érdekes sztorit dolgoznak fel. A kaland elemek logikai és ügyességi feladványok és feladatok megoldásának tömegeként jelentik. A másik építőelemük a küzdelem, amely elképesztő mennyiségű kisebb-nagyobb ellenfél legyőzését jelenti. Egy kisebb labirintusban átlag 200 lény támad ránk, kikerülhetetlenül és kivédhetetlenül, és ilyen labirintusok legalább 100 van (vagy több), ezt tetézik a pálya közbeni és végi főellenfelek. Mindehöz hozzájön az RPG behatás, amely karakterünk (karakterünk) mindenre kiterjedő fejlődéséből és fejlesztéséből áll, varázslatokból, tárgyakból, felszerelésekből és átlagosan annyi mindenből, amiből

SECRET OF

több képernyő nagyságú építmények előtt, melyeken háborzongató zene kíséretében scrollok végig a program – mondhatom, tényleg megkapó a látvány. Néha hatalmas, minden porcikájukban animált főellenfelek jelennek meg, tömegjelenetek zajlanak – nem ragozom tovább, ilyet más cég szerintem nem csinál.

Itt az ideje, hogy nagyító alá vegyük a SECRET OF EVERMORE-t. A sztorit nem erőltetem, azt majd látni fogjátok, ha otthon nekiültök ennek a csodálatos játéknak. Ja, a lényegyet elfelejtettem: a SOE annyira nehéz játék, hogy páriát ritkítja.

EGY FIÚ, EGY KUTYA ÉS A KEZELÉS

A program vezérlése legalább annyira bonyolult, mint megtanulni repülőtet vezetni (legjobb, ha szóról-szóra elolvassátok a gépkönyvet). Éppen ezért csak érintőlegesen térek ki a dolgok-

A GONOSZ ERŐNEK A JÓ ERŐNEK MEG

DO lenne. Mégpedig azért, mert erre irtak olyan progikot, amelyekkel mindig és minden körülmények között hajlandó vagyok nyomolni. Csak a teljesség kedvéért említem meg őket, hátha valakinek ismerősek lesznek - FINAL FANTASY III, CHRONO TRIGGER, SECRET OF MANA, FF MYSTIC QUEST, BREATH OF FIRE és a SECRET OF EVERMORE.

MI AZ, HOGY SQUARE-SOFT?

A felsorolt játékok közül a legtöbbet a japán (most már amerikai is) bázisú Square-soft készítette. Pontosabban a Square produkciók 99%-át, mert a SOE a cég első amerikai csapattal fejlesztett projektje. Ez a cég számomra az Isten, az etalon, az oszkárdias tervezők és programozók tömörülése. Ők azok, akik tényleg tudnak játékokat csinálni a szó szoros értelmében – nem írogatni, összedobni, hanem CSINÁLNI, ahogy az a nagykönyvben meg van írva.

A Square anyagok úgy néznek ki, mintha mind

egy másik cég 4-5 játékot is össze tud hozni. Mint mondtam, ezen stufok döntő többsége Japánból származik ezért nekünk, európai "korsoknak" könnyen kibírhatalanná válhat a Square programok monumentálisága, terjedelme és időigényessége. Jellemző, hogy pl. a FF III-on akkor is csak körül 30 (!) óra FOLYAMATOS játéki-dővel lehet végigmenni, ha már tucatszor megnyertük azt. Az alapkonceptió mindig ugyanaz: egy speciális, "madártávlatos" 3D-s szögű látjuk a történetet, a helyszínek több képernyő nagyságúak és mozgásunkhoz igazodva scrolloznak. Szintén jellemző a játékok felépítése: elindul a történet, harc, ismerkedés, mese, harc, föllenség, mese, harc...és ez így megy egy hónapig, mire eljutunk a megnyeréséig. Egy ilyen játékban például annyi átvezető és összekötő részlet van, hogy én el sem hiszem néha, hogyan fer ez bele abba a kis szürke kezeltába. Nézzük akkor a grafikát is. A szereplők általában aprók, persze azért, hogy a háttérben minél nagyobb és lélegzetelállítóbb csodák jelenhessenek meg. Karaktereink gyakran állnak

A szörny elől meneküljünk, majd a 200-t elintézzük!



A 224-es sebűt persze a kutya csinálta



ra, a többit okozkodjátok ki magatoknak. Embereinket az irányítókereszttel mozgathatjuk (persze a kutyát is), köztük váltani a SELECT gombbal tudunk. Az A gombbal futni lehet (a Jaguar gyűrű megszerzése után). Beszélgetni és harcolni a B-vel tudunk. Az L-R gombok benyomva tartása mellett a kutya szimatolni kezd (lásd később).

HARC a játékban a bunyó folyamatosan megy, nem körönlent. Szerintem érdemes mindig a fiút használni, mert a kutya magától is jól harcol és gyorsabban fejlődik, azonkívül őt könnyen újra lehet élesíteni (a piros színű DOG BISCUIT nevű csonttal). A pofonok után megjelenő számok a sebész mértékét mutatják, a MISS szó melléütést jelent. A karakterek automatikusan védekeznek, egyrészt képességek szerint, másrészt olyan mértékben, ahogyan azt az ACT pontban beállítjuk (erről később). Nagyon-nagyon sokat kell küzdeni és tudom, hogy unalmas, de szinte minden ellenfelet érdemes levern, mert karakterünk csak így fel-

jődik olyan szintre, ahol már a nagyobb ellenfelek is legyőzhetők.

A különböző kezelőfunkciókat az Y megnyomással hívhatjuk elő (X-szel a másik karakterét, amelyiket éppen nem irányítjuk). Ekkor a játék

éppen használatban levő felszereléseink (fegyver, páncél, fejtudó, Kézvédő)

LEVEL (tudásszintek) Ebben az ablakban a különböző fegyvertípusokhoz megszerzett tudás szintje látható (lapozni az R-rei lehet). A

egy idő után elsütni (ajánlatos tehát a szimpatikusabb varázsigéket gyakran elmozdítani). Egyszerre mindig kilenc varázslat lehet a fejükben, de ezek cseréjére a játék során gyakran van lehetőség. Vannak olyan varázslatok, melyek egyszerre több

EPILÓGUS, DE MÉG MINDIG MÁSKÉNT...

- A játék úgy van kitalálva, hogy a nagyobb ellenfeleket kizárólag bizonyos tapasztalati szint (és az ezzel járó HP szint) elérésével lehet legyőzni, egyébként LEHETETLEN. Éppen ezért minden egyes ellenféllel érdemes megküzdeni.
- Bizonyos varázslatok nagyon hasznosak, mások inkább csak színesítik a programot, de feles-

EVERMORE

megáll és egy gyűrű jelenik meg a karakter körül. Ezt a jobbra-balra irányokkal tudjuk mozgatni, a fel-le irányokkal pedig újabb gyűrűket lehet előhozni (például a karakter felszerelésénél a fegyve-

fegyvereknek két jellemzője van pl. 2:20, ahol az első szám a támadási erőt (0-3) a második a használati készséget (0-99) mutatja.

ACT (viselkedés) Itt állítható be, hogy a karakterek hogyan viselkedjenek. A fiú a DEFENSIVE oldal felé tolvaj inkább óvatossában védekezik, az AGGRESSIVE-nél ész nélkül (kamikaze) támad. A kutya vagy többet keres (SEARCH), vagy pitbull módjára viaskodik (FIGHT). A jobb oldalon 0-tól 3-ig állítható a támadás ereje (folyamatosan fejlődik). A kisebb értékűnél kisebb a sebesség, de gyorsabban lehet újra ütni. Nagyobb értékűnél nagyobb a találati érték, de több idő kell az újabb ütökhöz.

karakterre (vagy ellenfélre) is alkalmazhatók, ilyenkor a jobb-bal irányokkal tudjuk kijelölni a célpontokat. Az alkimiahoz szükséges összetevőket a gépkönyvből találhatjátok meg, a varázslatokkal együtt.

SZIMATOLÁS (L-R) Igen fontos dolog, én elég nehezen jöttem rá a használatára. Szóval vannak olyan varázslatokhoz szükséges dolgok, melyeket csak a kutya tud megtalálni. Ha éppen nincs ellenfél a képen, a dog elkezdi szimatolni. Amikor megáll egy helyen és tartásban ott szuszog, akkor ott tulti biztos laput valami. Lehet erőltetni is a szimatolást, az L-R gombok lenyomva tartásával. Ilyenkor ha az adott képernyőnyi távolságban rejtőzik valamilyen cucc, a kutya oda fog menni hozzá. Ha leül, vakarózik és nem mozdul, nincs a közelben semmi.

KERESGÉLÉS A fiúval is lehet dolgokat találni, a B gomb nyomogatása mellett vizsgáljuk át az ígért helyeket

legesek. Amit használhatónak ítélték, azokat gyakran süssétek el, így egyre erősebbek lesznek.

- A labirintusokhoz készültetek térképet, némelyikből elképesztően nehéz kikeveredni.

- Minden szereplővel beszélgetsetek el, némelyikkel többször is.

- A főellenfelek megköstölése előtt tankoljatok fel varázsszerekkel és felszerelésekkel.

- A SECRET OF EVERMORE-ban 4 óriási világ van, kössétek fel a gatylát.

- Minden nagyobb csata előtt és után mentsetek állást.

- Vegyétek meg ezt a játékot, mert besz****s, hogy milyen jó!

-Ha elakadtok, írjatok,

3 levél esetén ugyanis kiharcolok legalább 3 oldalt a Cowboytól a végigjártásához.
-A Cowboynak akkora dudu orra van, hogy



Bodri talált valamit a sárkányban

K R O N D A E G Y A R C A V A N . G S O K K A L R O N D Á B B .

rek, a páncélok, a fejtudók és a kézvédők is külön gyűrűben vannak).

Az X megnyomása után kapjuk meg a gyűrű-pa-rencsokat, melyek között a fel-le irányokkal lépkedhetünk (sorban: KEZELŐ gyűrű, FELSZERELÉS

EDIT (irányítás) Itt állítható be a gombokiosztás.

WINDOW EDIT (ablak beállítás) Itt változtatható meg az üzenetablakok kinézete. Baromság.



Ígéretes platyák terjednek a kocsmban

gyűrű, FEGYVER gyűrű, VARÁZSLAT gyűrű). Lássuk az elsőt gyűrűt részletesen:

STAT (KARAKTER STATISZTIKA)

Szintek Ez mutatja a szereplő találati pontjait (HP maradék/lehetséges), a fejlettségi szintjét (LEVEL), a tapasztalati pontjait (EXP) és a következő szintre lépéshez szükséges pontokat (NEEDED).

Tulajdonságok Attack - támadási erő, Defend - védekező erő, Magic Def - varázslat hárító készség, Evade - kivédési százalék, Hit - találati pontosság százalék

Pénnz Látható, hogy a különböző pénnzemből mennyi áll rendelkezésünkre.

Felszerelések Itt szerepelnek a nálunk levő és

EQUIP (felszerelések) Hősünk felszerelését határozhatjuk meg ebben a pontban. A különböző testrészekre való cuccok további különböző gyűrűkben vannak (váltani a fel/le irányokkal lehet).

CÉLKERESZT Meghatározható, hogy az éppen nem irányított karakter melyik ellenfelet támadja kitüntetett figyelemmel.

LOMBIK (alkímia) Megtekinthető a max. 9 egyszerre nálunk levő varázslat és a hozzájuk szükséges alkotóelemek. Az L-R gombokkal odalt válthatunk, ahol a rendelkezésünkre álló összetevők szerepelnek.

A játék jelentős részét alkotja az alkimia, azaz a varázsszerek keverése. Két típusú varázslat létezik, a jöndulatú (gyógyítás, védelem, segítség) és a rosszindulatú (támadás). Az összetevőket nekünk kell megtalálni, illetve megvásárolni. A varázsigéket meg kell tanulni, majd a nálunk levő összetevők függvényében használhatjuk azokat. Minél többet alkalmazunk egy varázslatot, annál nagyobb hatásokkal tudjuk



Csak a szívet, hogy meg ne sántuljon!

TÁRGYAK A nálunk levő tárgyak csoportonként vannak gyűrűkbe osztva.

Ezeket megtaláljátok a könyvből, de nem egy nagy was-ist-das kikerítőre hatást. Nagyon figyeljetek oda a CALL RING nevű gyűrűre, mert ezzel különböző barátok igen hasznos varázslatait lehet segítségül hívni (mindig kell belőle venni egy párat).

mindig ugyanarra gondolok, ha ránézek... MARTIN

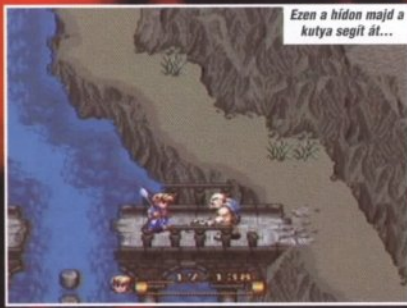
(Egyrészt: CoBoY. Másrészt: a mindig nem hosszú i - jössz egy sörrel, hogy a többit kijavítottam.

Harmadrészt: Nem Marteen harcol az oldalakért, hanem én azért, hogy végre megszűljen őket.

Negyedrészt: nekem nagyon szép orrom van, Martiannak viszont hétköznap napi és Kispeszt-kockás.

Skút dudu.

CoBoY



Ezen a hídon majd a kutya segít át...

SOE **Kiadja: Squaresoft**

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

S U P E R N I N T E N D O

✓ Tipikus squaresoft játék: hetekig nem lehet felalálni mellőle X Néhány ellenfél kiessz túl súlyosra sikeredett

85%

Az id Software a Wolfenstein, majd a Doom megalkotásával talán még maga sem gondolta, hogy kicsoda örületet indít el. A minap is mit látok a TV-ben: még a Vészhelyzet agyonhajszolt orvosai is a Doommal csapják agyon az üres perceiket. A cég legutóbbi munkája, a Quake is alaposan felkavarta a kedélyeket, lévén hogy ez volt az első olyan játék a maga stílusában, amiben a figurákhoz is 3D-s technikát használtak, a poligonos terepen pedig fantasztikus fény- és árnyékeffekteket produkáltak. Ennek azonban már majd fél éve, ideje volt tehát, hogy néhány új pálya jelenjen meg a játékhöz..

AZ ÚJ PÁLYÁK

Az ilyen extra pályákkal kapcsolatban a másik nagy

egészen más a helyzet. Igaz, ez sem egy profi gárda által készített dolog - elvégre az id Software-nek a licencjogok megadásán kívül nem sok köze van az egészhez - mégis egy teljes, komplex játékról kell beszélnünk. Folytatva az összehasonlítgatást: itt például már eleve egy normális install programmal rakhatjuk fel a pályákat, ami automatikusan megkeresi



Az ajtókat - mint itt - gyakran az összes oltófény megsemmisítésével nyithatjuk ki

Új szörny - mint ez a lézergyűrűket szóró óriás csiga - sajnos nem került fel az Aftershock lemezre



vetélytárs, a Duke Nukem kapcsán sajnos eddig nem a legkedvezőbb tapasztalataim voltak. Mint emlékeztetés, a Nuke It dobozán a "több mint 300 pálya" szöveget enyhe költői túlzásnak kellett érteni, ráadásul a pályák többsége amatőr munkára vallott. Az AfterShock esetében azonban szerencsére

Kard ellen géppuska - nem vagyok egy fair play játékos



a Quake könyvtárát és mindent felpakol a megfelelő helyre. Itt kell megemlítenem, hogy a pályák természetesen csak a Quake teljes verziójával használhatók. Miután fel-



A zombik és az aknavetőm találkozásából a zombik húzták a rövidobbet

"MÉG QUAKE MOST ADJA AFTERSHOCK

raktuk a játékot, az AS.BAT file meghívásával egy kisebb menüt hívhatunk be. A Registered Levelsre clickelve az eredeti pályák listája jön be, amiket külön-külön is elindíthatunk, de ha a Quake Start Mapet választjuk, ugyanúgy mintha simán indítanánk a játékot, a kezdő helyszínre jutunk. Minket azonban jobban érdekel, az az Aftershock Levels menüpont, amire rábökve a címadó pályák jelennek meg. A dolog érdekessége, hogy a Nuke It-tel ellentétben ezek nem csak amolyan szedett-vedett pályák, hanem a színek sorban, küldetéseket képezve jönnek egymás után. További pozitívum, hogy nem csupán a pályák formája új, hanem új texture borításokat is láthatunk a falakon. Leszámítva tehát, hogy a játéknak nincs úgymond története, és csak ugyanolyan a szörnyek jönnek, mint amilyenekkel már korábban is találkozhattunk, egy teljesen új programmal játszhatunk. Ha az Aftershock the game-et indítjuk - csakúgy mint az eredeti játékban - nehézséget, majd küldetést választhatunk. Ma-rom küldetés vár ránk, mindegyiken úgy négy-öt pályával, plusz még van egy teleport, amivel Death Match pályákra kerülhetünk. A küldetéseken van mindenféle terep: tüzes, vizes, ám egyik szint sem túl nehéz (trükkös csapdákkal például egyáltalán nem találkoztam), vagy legalábbis nem olyan bonyolultak, mint az eredeti pályák. Még azzal együtt sem, hogy a készítők szemmel láthatólag kedvelték a szédítő magasságok vagy a lávalólyamok felett végrehajtandó nagy pontosságot igénylő ugrálós "akrobata mutatványokat".

A start menü harmadik pontja, az

KAKE A NÉP, ATOK NEKI SHOCK

OR
AKE

Other Levels hasonlít a leginkább a Nuke I-hoz, vagyis ebben a listában találjuk a mindenholnan összegyűjtött amatőr készítésű pályákat. Igaz nem 300-at, hanem "csupán" több mint hetvenet, de legalább nem pakoltak fel túl sok szemetet a CD-re. Ha sikerült kiválasztanunk a kívánt pályát, a Play-jel indíthatjuk a játékot.

EGYÉB EXTRÁK

Nos, az eddig leírtak sem hangoztak rosszul, de ez még nem minden. A CD-n található egy hasznos infókat tartalmazó text file-t, benne különböző taktikai tanácsokkal az eredeti pályákhoz. A csak magyarul értők ezzel ugyan nem mennek sokra, ám ők vigasztalódhatnak a játékhoz létező összes cheatel, amiknek a kiszűrése a szövegből gondolom nekik sem okoz gondot. A csalásokat természetesen a Quake Console-ba kell beírni.

Ha pedig már az összes pályával végeztünk, akkor nem marad más, mint hogy mi magunk készítsünk pályákat. Ezt javasolja legalábbis a CD-t forgalmazó cég, és ehhez felmásolták nekünk a THRED nevű editor programot. Ezt egy külön könyvtárban találjuk, és csak Win-

dows alól installálható. Az igazsághoz azonban sajnos hozzátartozik, hogy ez a program egy elég korai béta-verzió, még maga a készítője is azt írja róla, hogy teli van bugokkal. Ebben feltétlenül van valami, mivel csak az idő alatt, ami alatt úgy felületesen is-

a játékot Quake 2-nek is nevezhetnék. Mindezt figyelembe véve, csak jót tudok a programról nyilatkozni: a pályák ha nem is bonyolultak, de ötletesek, és jónéhány új grafikai elemet alkalmaztak rajtuk.

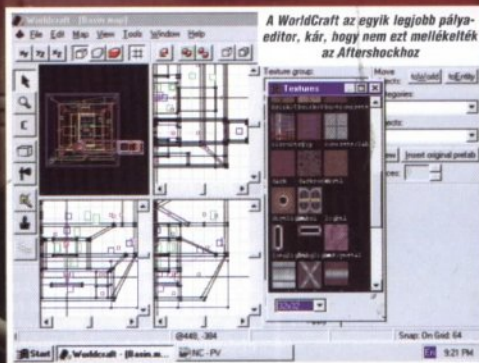
INTERNETEZGETŐK FIGYELMÉBE

Ha már extra pályákról beszélünk, feltétlenül megemlítendő, hogy Quake ügyben az Internet hozzáféréssel rendelkezők jökora előnyben vannak, hiszen a világ minden tájáról egyre több saját készítésű szintjeit is így szedték össze. Sőt, nemcsak pályákat, ha-

nem más hasznos és kevésbé hasznos shareware dolgokat is találhatóunk, mint például különféle upgrade-eket a hálózati játékokhoz, vagy néhány egyedi készítésű szörnyet, amit az eredeti játék valamelyik karakterével helyettesíthetünk be.

Ajánlhatjuk továbbá a figyelmeztetke a pályaeditorokat, amelyekből szintén nem egy létezik. Közülük a legjobbak közé tartozik a WorldCraft, ami némileg többet tud, mint a Thred, ráadásul már kész, hibamentes verzió is létezik belőle. Magyarul egy Quake rajongónak sem kell unatkoznia a játék folytatásának a megérkezéséig. Végszóként csak annyit tudunk mondani: Let's keep Quaking!

Vári Zolt



A WorldCraft az egyik legjobb pályaeditor, kár, hogy nem ezt mellékeltek az Aftershockhoz



A THRED pályaeditor elég jó dolog, bár a rendszer egy kissé instabil

merkedtem a programmal, a 3D-s vektor váz forgatásával rögtön ki is sikerült fagyasztanom a rendszert. Ettől eltekintve a dolog működik, annyit tudok tanácsolni, hogy sűrűn mentsünk.

A végső kérdés persze mindig az, hogy érdemes-e a játékot megvenni. Nos, új szörnyeket feltétlenül jó néven vettem volna, de hát az belátható, hogy az már komolyabb feladat lett volna, meg akkor már

vább a figyelmeztetke a pályaeditorokat, amelyekből szintén nem egy létezik. Közülük a legjobbak közé tartozik a WorldCraft, ami némileg többet tud, mint a Thred, ráadásul már kész, hibamentes verzió is létezik belőle. Magyarul egy Quake rajongónak sem kell unatkoznia a játék folytatásának a megérkezéséig. Végszóként csak annyit tudunk mondani: Let's keep Quaking!



A világot szóró "góliátok" ezúttal sem hiányoznak

aftershock Kladdja: GT Interactive

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

486DX100, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, 5B

✓ Tetszetős prezentálás + érdekes pályák
X A címadó játék túl rövid

83%

Az Ecstata 2 ismét egy olyan játék, amelyre már sokan, és régóta vártak. Hát melyik igazi computer-kalandor ne emlékezne az első részre, ami a maga idején újszerű, ellipszisekből felépülő 3D-s grafikájával osztatlan sikert aratott a sok vektoros és szögletes Alone in the Dark-klón után. A játéknak csupán egy hibája volt: a túlzott rövidsége.

Tény, hogy a második részre ez

végignézésekor elfogott, hiszen miről szól a dolog: hősünk ismét lóháton utazik egy dimbes-dombos vidéken, igaz ezúttal vele van a legutóbb megmentett ifjú hölgy is. Ugyanúgy egy kis várososhoz ér, amit természetesen ismét démonok szálltak meg, ezúttal azonban nem egy leszakadt híd miatt kénytelen maradni, hanem mert a démonok elrabolják a kedvesét, őt magát pedig bakó kézre adják.

Egyes dolgok még sokat láttatt hősünket is meglepi



utóbbi már egyáltalán nem jellemző, hiszen több mint 1000 képernyőt járhatunk be, ráadásul ezúttal már SVGA-ban. Iszonyú nagy, és ropogtat részletesen kidolgozott a terep: egy teljes középkori várat terveztek a játékhoz, nem is tudom hány teremmel és a kiszolgáló épületekkel. A pincéától a padlásig, azaz a katakombáktól a várköpig mindenütt megfordulhatunk, s ráadásul az élet sem hiányzik a helyiségek közül, a szörnyek mielőtt meglátnak minket, a hétköznapi teendőket végzik: a kovács kalapál, egy szörny épp a retyóról jön elő, a borspincében pedig tivornyázás folyik. Ugyanakkor a halál is jelen van: az összeszedt áldozataink hullái jó ideig ott virítanak a terepen, s csak akkor tűnnek el, ha nagyon eltávolodunk tőlük. Az életszerűséget ezen túlmenően még fokozzák a jól eltalált hangeffektek: az udvaron például bűskomor lélekharang szól, a kertben csiripelnek a madarak, a legmagasabb toronyban pedig olyan égzengést hallhatunk, hogy ha nem akarjuk megörjíteni a szomszédainkat, jobb ha lehalkítjuk a hangfalakat.

ÉS MI A HELYZET A JÁTÉKÉLMÉNYVEL?

A fentebb említettek ellenére azonban sajnos azt kell konstatálnom, hogy a játék mégse lett olyan hangulatos, mint az előző rész. Nekem nagyon úgy tűnik, mintha az alkotók kifogytak volna az ötletekből, s csak önmagukat ismételtnék. Ez az érzés már rögtön az intro



A pokol összes teremtménye összefogott ellenünk

Vár reám, s én megjövök!

Az első részben nekem különösen tetszett, hogy ritkán volt benne unalmas rész, gyakoriak voltak a közjátékok, és jóformán nem lehetett vele elakadni. A folytatás azonban ennek pont az ellenkezője: a játék ropogtat nehéz, emiatt az események nem peregnek, a közbenjő jelenetek pedig azokra a párbeszédre korlátozódnak, amikor egy tündértől mindig megkapjuk a következő feladatot. A nehézség egyrészt a várkastély hatalmas méretével magyarázható, mivel még ha el is mondja a tündér, hogy mit és hol kell keresnünk, akkor is jó időbe beletelik megtalálni a dolgokat. Ráadásul jól kell értenünk az angolt, ugyanis a gép nem írja ki a párbeszédet. Amíg meg nem ismerkedünk a kastéllyal, órákig csak a felderítéssel leszünk elfoglalva. Persze ha csak a pálya nagyságától lenne nehéz a játék, azt még inkább dicséretre méltatnám, ám sajnos nem csak ennyiről van szó. A kameranézetek nem mindig a legjobban lettek kiválasztva, gyakoriak a keskeny látószögű kamerák, amivel szinte csak egy-egy másodpercre látjuk emberünket, ugyanakkor a folyosókon sokáig nem vált át a nézet, minek következtében az ajtókat alig lehet megtalálni. Pontosítva a dolgot: alig, vagy szinte sehogyan sem, mivel ehhez hozzájön még az, hogy a hátterekhez túlságosan sok sötét tónust használtak, aminek hatására szinte a sötétben tapogatózunk. Ami pedig

ECS

talan még ennél is rosszabb: néhol ebben a sötétségben kell hajszál pontosan a rövid pallókora átugráljunk. Rendben, hogy gyászos a játék hangulata, no de ennyire?

A játékból egyszerűen hiányzik a kaland érzés, az alkotók teljesen átbillentek az akciójátékok irányába. Voltaképpen küldetéseket kapunk, és ezeket kell teljesíteniük. Egyes helyeken komolyan úgy éreztem, mintha valami Tomb Raider-féle játékkal játszanék. A játékidő nagy része nem azzal megy el, hogy a feladatainkra keressük a megoldásokat, hanem azzal, hogy például beesünk véletlenül a várakokba, és csak kb. két percnyi – piranha-csapkodással fűszerezett – úszkálással jutunk vissza. Szemléletünk nem annyira a pergő eseményekkel, hanem inkább az idegesítően sűrűn újratermelő elemekkel próbálták lekötöni a figyelmünket.

AZ IRÁNYÍTÁS

A kezelés is teljesen átalakult, de szerencsére az legalább jobb lett. Ezúttal energiaki-jelző is helyet kapott a képernyőn, mellette pedig a varázserőnek jelző szimbólumok, valamint a kezünkben tartott fegyver és annak a tulajdonságai láthatók. Mozogni a kurzor gombokkal tudunk, küzdeni pedig a bal control-irányokkal lehet. Jó dolog, hogy küzdelemnél emberünk nem csak hogy automatikusan segít nekünk az ellenfelet becézőn, de az ellenség magasságától és helyzetétől függően más és más ütések/rúgásokkal hajt végre. Szemléltetésképpen: a pókok ellen nem kell valamilyen speciális tepsőt keresni, emberünk automatikusan rúgni fog. Az ütések egyébként nem csak bunyó esetén kell használni, ugyanis tudjuk működnetni a különböző kapcsolókat. Az ajtókat szintén nem kell kímélnünk, csak törjük be őket. Itt hívám fel a figyelmet, hogy kezdetben csak a sima ajtókak lehet berúgni, tehát a fehér gömbbel jelöltekkel ne is próbálkozzunk, amíg a tündér ki nem nyitja őket. Visszatérve azonban a billentyűk felsorolásához: a tárgyakat a Space-szel vehetjük fel (a kin-

csek esetében erre nincs szükség) és a jobb Alt-tal tehetjük le. A megfelelő helyen a tárgyak használata automatikus, ehhez tehát nem kell gomb. A legfontosabb nyolc tárgyan kívül hősünk semmit sem fog elrakni, magyarul egyszerűen csak egy tárgy lehet a kezünkben, a másikban pedig a fegyver. A kardokon és a varázskardokon kívül mellesleg varázspálcákat is találhatunk, ha ezekből kifogyott a varázsrő, egyszerű buzogányként használhatóak őket. A Shifftel tudunk ugrani, a bal Alt-tal pedig vetődhetünk. Az Enterrel egy információs képernyőt hívatunk ki. Ezen láthatjuk, hogy

A szörnyek nem sajnálják emberünketől az ütlegeket



ennyi szimbólumtöredéket gyűjtöttünk már be a hétből, és itt fogunk felvilágnani az összeszedett lényeges tárgyak ikonjai is. Akár egy RPG-nél, utunk során hősünk tulajdonságai fejlődni fognak, ezek állapotát és a kincsünk mennyiségét szintén ezen a képernyőn követhetjük nyomon. A felsoroltakon kívül aktív gomb még a P, amivel szünetelt tudunk tartani; az S, amivel gyors állásmentést (Quick Save) tudunk végezni; és végül az Esc, amivel az állásmentés/töltés menüjébe jutunk. Most pedig következik a végjátékszáz, igaz – a játék rendkívüli terjedelme és a szűks két oldal miatt visszatérve rossz szokásunkhoz – két részletben.

MITÉVŐK LEGYÜNK?

A kalodából valamilyen ismeretlen varázsló, vagy inkább tündér szabdalja ki minket, de csak a hangja van jelen. Először is valami fegyver után kéne nézni, aminek pompásan megfelel az útmenti kovácsműhely-

TATICA II

Batman egyik bordó színű utánpótlás új feladat után néz



ből az asztal mellé támasztott kard. A továbbiakban nem fogom megemlíteni a fellelhető fegyvereket, értelemserien ha egy jobb kardot, vagy varázspálcát találunk, cseréljük le a régiét. A kincsekre szintén nem fogok kitérni, ezeket mind gyűjtjük be, valamint a nyitható szekrényekbe és ládába is nézzünk be. Gyakran egyébként a halottak is elejtnek tárgyakat, úgy mint életitalokat, vagy erőt adó varázstekercseket. A várudvar legvégében, az istálló mellett ajtón keresztül a vár egyik lépcsőházába jutunk, teli mindenféle itallal. Itt menjünk fel, ameddig csak tudunk, majd a rácsos elzárt kincsekkel még följebb, mire egy zárt ajtó állja el az utunkat. A kulcs ott van jobboldalt a falon, ám vigyázat, ez csapda: a hegyes nyilvesző elkerülése végett a kardunkkal verjük le a kulcsot. Nyissuk ki vele az ajtót, és a várfal tetején folytassuk az utunkat. Hamarosan egy lezárt rács fölött egy lebegő páncélt fogunk látni, hősünk ezt nyomban magára is ölti. Ezzel menjünk vissza az út mentén látott toronyhoz, amelynek az őrszobrai most már nem tudnak minket megsebezni. Menjünk fel a lépcsőn. Az első útbá eső ajtó zárva van, de sebját, a második ajtó mögötti manótló könnyedén elvehetjük a kulcsot. Az ajtót kinyitva a minket kiszabadító tündérbe botlunk, aki elmondja, hogy mit kell tennünk.

A világot egy gonosz Fővarázsló és a hadserege rontotta meg a bűvös Elder szimbólum szétterésével. Már nincs sok időnk: a Fővarázsló az éjjel akarja megidézni a Sötétség Urát, hogy az végleg átvegye a hatalmat a világ felett. Csak egy módon tudjuk ezt megakadályozni: ha összegyűjtjük a szimbólum hét töredékét, és újraegyesítjük. Az első töredék helyét rögtön el is árulja a tündér: a kastély emeleti nagyter-

mében, az egyik szolgánál lesz.

AZ ELSŐ TÖREDÉK

Ha kibeszélgetjük magunkat a tündérral, vegyük fel az időközben a torony tetején megjelent varázspálcát. Ismét lent, a folyosó két végén levő ajtót a két arany szoborfejre ütve nyissuk ki. Az ilyen szoborfejek a későbbiekben is kapcsolóként funkcionálnak majd, de sokszor csak akkor hajlandóak működni, ha már bizonyos dolgokat – mint például most a beszélgést a tündérral – megtettünk. Menjünk vissza a várudvarra, ahol az újabb szoborfejes rácsot felnyitva most már beléphetünk az istálló emeleti helyiségébe. Bent egy ládában egy pár csizmát találhatunk, ez a földön lévő mérgegocsolyák hatástalanítására szolgál. Menjünk ki a szalmatetőre, és ugorjunk be a várba a bal szélső ablakon keresztül. A csizmának köszönhetően a kiemelt trutymótól nem sérülünk, s hamarosan a földszinti nagyteremhez jutunk. Ha megpróbálunk felmenni valamelyik lépcsőn, ránk támadnak az árnyék-örök, ezek egyikénél lesz a töredék. Ha megvan, még ki kell nyírnunk a feljebb szinten a trónt bitorló gazfickót, és a trónterem előtti szobában a pulzáló gömbbel máris újra megidézhetjük a tündért. A tündér ismét elmondja a teendőket, kissé burkoltan fogalmazza.

A MÁSODIK TÖREDÉK

A következő darab megszerzése már bonyolultabb lesz, valahogy le

Mint látható, az arckövidolgozásán sokat javítottak



kéne jutnunk a kútba, amin viszont egy sebezhetetlen szörny torpesszkezik. Először a borospincét kell meglátogatnunk, ahová az istállóból nyíló lejáraton keresztül juthatunk le. Ott keressük meg a részegkedő szörnyet (amelyik sebezhetetlen), és egy ugyanolyan (sötétebb) színű üveget vigyünk el mellőle, mint amilyent ő is szorongat. Ezt adjuk oda a kútnál a fajtársának, és máris lemászhatunk. Lent három kapcsolót találunk, ezt mind állítsuk át, mire kinyílik a kovácsműhely tűzhelye alatti helyiség, a tűz pedig ezzel egyidejűleg megcsuszunk. A rácsos tűzhelyre csak egy módon, a kéményen keresztül juthatunk le. Lépcsőzzünk fel a várfal menti feljárón, majd csuszszanjunk át a lengősúly alatt, és meg se álljunk a várfal tetejéig. Ott nyissunk be a kis szalmatetőshöz (a bejárat a toldaléképület felől nyílik), majd ott – megkeresve a létrát – mászunk ki a tetőre. Innen már láthatjuk a kéményt, amibe le fogunk ugrani. A tűzhely alatt egy teleportha esünk. Ezen keresztül egy rövid folyosóra, majd a katakombákhoz érkezünk, ami teli van csontvázakkal. A katakombák bejárata fölötti teremben van a tündér által említett terem bejárata, ám az csak három különleges koponya visszahelyezésével fog kinyílni. A katakombák labirintusa nem túl bonyolult, csak az a zavaró, hogy néhány mellékút nehezen felfedezhető – természetesen ezek a legfontosabbak. A három koponya közül kettőt találhatunk a labirintusban. A keresett koponyák halványan villognak! A harmadik koponya a labirintus egyik mellékágában lesz, amelyiken keresztül egy tágas barlangba jutunk. Utunkat majd egy vizes-árok állja el, amelyen Indiana Jones mintájára kell átkelnünk: ott lépünk le a semmire,

ahol a halvány vibrálást látjuk. A láthatatlan hid egészen gyéren fog csak időnként pulzálni, tehát minden lépésünket fontoljuk meg, és érdemes a quick save-et is használni. A túlóldalt egy rövid barlangban találjuk meg, amit kerestünk. Ha visszahelyeztük mind a három koponyát, a kinyíló kapun keresztül egy csontváz-királyhoz léphetünk be. Vegyük fel a harmadik töredéket, valamint a királyikont a csontváz keze mellől, és a keresztet se hagyjuk ott a falon. Sétáljunk vissza a kezdeti terembe, ahol az újabb gömb segítségével ismét megidézhetjük pártfogónkat. A tündér közli, hogy az eddigi zárt ajtók immár nyithatóak, valamint tanácsokat is ad a következő töredék megszerzését illetően, de



A küzdelem nem túl nehéz, bár van néhány keményebb ellenfél...

erről majd csak a következő számban olvashattok. Egyébként elég sok van még hátra, az itt leírtak mindössze a játék egyharmadát teszik ki. (A játék csak májusban jelenik majd meg!)

Vári Zolt

ecstática II **Kiadja: Psynopsis**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

PGO, 6MB RAM, 5VGA, 2xCD, SB, SBPRO

/ Ritmikus grafika és audio hangzás
X A játékmenet már nem az igaz, túl sok a bonyolítás, és a felesleges mészaklás

82%

A lemmingekkel mindig csak a gond van! Az apró kis állatok hada még annak idején Amigán in-
 tudt el világot látni, de a hazafelé vezető utat
 már akkor is nekünk kellett megmutatnunk. Nem-
 régtiben eltűvették a harmadik dimenzióban
 is, s persze ismét ne-
 künk kellett a segít-
 ségükre sietnünk. Ott-
 hon sincsenek bizton-
 ságban, hiszen nézzük csak,
 mi történt Lemmingsországban! Az
 ember úgy gondolta, hogy a lem-
 mingek mind egyformák: aprók,
 buták, és jószándékúak. Egy go-
 nosz lemming, Evil Ed viszont úgy
 érezte, erre rá kell cáfólnia. Már
 nagyon unta a sok jövedvű arcot ma-
 gáról, ezért órdogi varázserejét
 arra használta, hogy az ország összes
 polgárát a saját csalódásává tegye,
 és gonosz csúszgákká változtatta va-
 lamennyit. Minden igyekezete ellenére
 azonban egy lemming mégis kimaradt:
 Lomax. Ő lemmingek nemzetségének
 utolsó reménye.

a négyzetet lenyomva tudjuk előhívni, de csak ak-
 kor, ha már találunk olyan ikont a pályán, amit ép
 használni akarunk. Jól meg kell tehát gondolni,
 hogy ezeket hol használjuk el, mivel a spekkók szá-
 ma ezáltal is korlátozva van. A sisakos mozdulatok-
 hoz, természetesen sisakot is kell keresni. Ezeket
 ugyanonnan szerezhetjük, ahonnan az aranyéinczei-

marabb átkelniünk, a tengerből előbukkanó bálná-
 nak kell egyensúlyoznunk. A cél – mint minden
 platformjátékban – elég egyszerű: el kell jutni a
 szintek végéig, s ezekben minél több lemminggel fel-
 szabadítani.



Az ágyúzó lódákat már mintha
 láttam volna máshol, csak ép
 hordók formájában

The Adventures Of Lomax

KINEK KÉSZÜLT EZ
 A JÁTÉK?

Az 21 pályá mindegyike több – általa-
 ban két-három – részből áll, s a pályák úgy hatá-
 sával alkotnak egy-egy több helyszínt. Egy erős-
 részen kezdjük kalandjainkat, majd zombi-lemm-
 ingekkel teletelőkbe és szellemhajókra tévedünk.
 További helyszínek még: egy vadnyugati ter-
 tep, és végül a gonosz Evil Ed szülőföldje.
 Ha mindezt összeadjuk, máris kiderül, Lo-
 maxnek több mint 40 szintet kell keresze-
 túlvágnia, s ha még hozzászámoljuk a
 bonus szintet (ahová 50 lemming ki-
 szabadítása után kerülhetünk), vala-
 mint a főelleneségek pályáit, amiből
 ugyan csak négy van, akkor mind-
 járt láthatjuk, jó hosszúra elnyúl-
 tatták ezt a kalandot. Sajnos a "fi-

hidakkal, amikkel
 3D-ben, a térben
 közlekedhetünk a
 valójában 2D-s já-
 tékban – az alkotók
 pár percre ugyan felkel-
 tik a játékos érdeklődését, s
 először persze meglep minket a
 térben "átlógó" szelmalomlapát
 is, de miután az ezeket meg-
 szoktuk, illetve megtanultuk,
 hogyan védekezzünk ellenük,
 a huszadkori ismétlésük már csak
 untatni, vagy még inkább idegesí-
 teni fog minket. A sok izgó-mozgó
 platform helyett inkább változatosabb ellenfele-
 ket és feladatokat találhattak volna ki.
 A program zenéjéről nem lehet állítani, hogy az év
 zenéje lesz, de a játék témájához jól illeszkedik,



Sokszor hordókon
 kell egyensúlyoznunk

EGY MINDENKÉNT
 A Psynosis a nagyszerű kts figuráit
 most nem egy logikai játékban vonultat-
 ta fel, hanem egy gyönyörű, teljes mérték-
 ben kézzel rajzolt, maszkáros, platform-
 játékba helyezte őket. Ez egyáltalán
 nem volt rossz ötlet, hiszen főleg
 PlayStationon nem beszélhe-
 tünk túlkínálatról ebben
 a műfajban.
 Ezúttal tehát
 csupán
 egyetlen
 lemminget
 kell irányítanunk. Lomax többféle
 mozdulatra képes, amiknek az ikon-
 jait a Selecttel hívhatjuk elő. Lomax
 tud vízszintesen ásní, hidat építeni, a
 sisakját bombaként használni, a sisakját
 pusztító lángként használni, Raymanhoz ha-
 sonlóan hullóopterezní a sisakjával
 (felugrás után), s végül a sisakja
 tollát távolabbi kampókra vagy
 rudakra horogként kilőni, s így
 magát odavaszonlí. Ezeket az
 ikonokat kiválasztva és játék közben

**"EGY, CSAK EGY LEMMING
 VAN TALPON A VIDÉKEN"**



A hidak segítségével a
 térben is mozgathatunk

ket, és a speciális
 mozdulatokat: az
 átmeneti agyokor-
 sókból, amiket
 tehát szét kell
 törnünk. A sisak egyrészt
 védelmet nyújt egy-egy sérüléssel szemben,
 másrészt simán (a követ) elhajítja fegyver-
 ként is használható. Ha nincs sisakunk, amit
 az egyetlen fegyverünk a "bepörgés", az
 az X-szel kétszer lenyomva tudunk. Ellen-
 ségéből sajnos nem túl sok fajta van, egy-
 két mérges tekintetű haitól és hasonlótól
 eltérteve, szinte kizárólag az elvárásolt
 lemmingekkel fogunk találkozni. Ez talán a
 játék legnagyobb hibája: egy platformjá-
 tékban az ember változatosabb ellenfele-
 ket várna el. Ezt a hiányosságot mondjuk
 némileg pótolják a gyönyörű, parallax
 scrollozású hátterek, amiken sokféle fel-
 adatot kell megoldanunk: indákon kell ug-
 ralnunk, hintázó fűsökon kell bukácselo-
 nunk, süllyedő csónakokon kell minél ha-

nyakok" nem túl változatosak, ugyanis e címűző alatt
 hétévesen már megjelent a fogunk megmérkőzni. A
 lemmingek nem kell megerőltetni az agyunkat:
 eleinte csak a hajóról kilőtt rakétás lemmingeket
 kell a követők "visszapattintani", a ballonhoz
 majd menekülni kell, mivel megpróbálnak minket a
 hajótesttel összezúzni, a harmadik fázisunk pedig a
 hajótörésről lependező buzagányok között kell
 egyensúlyoznunk. A főnöknek nem túl koményok. Nem
 egy maga a játék: a sak egymást követő rugozó,
 és sokszor ezzel egyidejűleg hintázó platform mi-
 att elég egyetlen apró hiba, és máris lő-
 tuznak a célba, s zaha-
 sunk a mélybe, ahol
 persze már a sisak
 sem nyújt védel-
 met. A fiatalabb
 korosztály – akiknek
 a játék készült – nehezen
 fog a programmal boldogulni. Ráadásul a pályák-
 dok megjegyzik az életet és a folytatási lehetősé-
 gek számát, nehogy ha már egy-egy szintet átse-
 vedtünk, túl nagy okunk legyen az öröme.



A léghajóról rakétás
 lemmingek közelednek

amogy pedig a beépített Qsound technikkának kö-
 szönhetően – ha jól vannak beállítva a hangszórók
 – a sztereó hatás kétségtelenül jól esik a füllelm-
 nek. A Lomax a 2D-s maszkáros játékok gyér mező-
 nyében löny, hogy egy igen impresszív játék Play-
 stationre, de maradjunk annyiban, hogy inkább csak
 szép. A látványon kívül azonban vannak más fontos
 dolgok is, én például egy automata mentést díjazni
 tudtam volna (a program egyébként nem használja
 a memóriakártyákat), így ugyanis nagyon "kelle-
 mes" volt állandóan belépkedni a kódbeírás manő-
 jére minden egyes game over felírat után. Háyszor
 szívtam a fogamat, amikor véletlenül újraindítottam
 a játékot...

Vári Zolt

Kiadja:
Psynosis

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

P L A Y S T A T I O N

/ Kézzel rajzolt hátterek
 • kellemes muzsika
 X Egyhangú ellenfelek & túl nehéz
 • nem valami izgalmas

63%

NEVEZÉS

Mint látható, a játék cselekménye elég egyszerű:
 ugrálni kell, s bepörgőre kiszabadítani a lemm-
 ingeket, s néha használni az extra tulajdonságunkat.
 Ahogy játszottam, egyfolytában valami hiányérze-
 tem volt. Minden nagyon szép, minden nagyon csó-
 dálatos, de valahogy hiányoznak az eredeti ötletek,
 az elgondolkodtató feladatok, s egyáltalán a hangu-
 lat. Néhány grafikai megoldással – mint például a

2135 Megszületik a Kapitány.

2144-2155 A telepek felfedezik, hogy a Kapitány az egyetlen ember, aki a rég eltűnt Precursor faj számítógépeit kezelni tudja.

2158 A kapitány előtt egy szörnyű látomás jelenik meg, melyben a galaxis minden értelmes lényje elpusztul.

2170 Egy dimenzió közötti erő hatására megszűnik a hipertérbeli utazás lehetősége.

2171-2177 A Kapitány megépít egy hajót, mely a Precursorok Warp Bubble Transport technológiája segítségével a hipertér használatára nélkül is képes a csillagközi utazásra.

2177 A Kapitány szerint csak a galaxis központjában fekvő Kessari Körzetben állíthatják helyre hiperteret és akadá-

kat +, a még ismeretleneket pont jelzi. Itt egy kattintás után csillagközi utunk célállomását választhatjuk ki. Folyton két gomb jelenik meg. A zöldön belüli csillagokhoz az üzemanyagunk oda visz-eleendő, míg a pirosaknál csak az oda-felé. Ezért piros utakat csak

lálunk, egyezünk meg a bennszülötkekkel, hogy megkezdhesük az ásatásokat.

MÜHOLDKEP

Egy bolygó körüli pályán keringve a felszínről kapunk információt. Ha hajónkon van leszálló egység létrehozhatunk új telepet (egy bolygón legfeljebb egy lehet), vagy ha találunk valami érdekes, szokatlan tárgyat, kiáshatjuk azt.

A telepet hajónk személyzetével, de mindig csak egy fajjal népesítjük be. Az építkezés előtt egy kedvező helyet kell találnunk

(s csak



És ez tartja magát értelmesnek

A 7 működő gyár között a mellettük lévő csiszakkal oszthatjuk el a rendelkezésünkre álló munkaerőt. Mindegyik épületnek van egy maximális munkásszáma, ami a bővítések során növekszik. A telep egyébként teljesen automatikusan növekszik, a munkások előlészán kívül semmi másba nincs befesztésünk.

A gyár a többi épület megépítéséhez szükséges.

A bánya termeli ki a bolygó ásványi kincseit, amiből a két finomító üzemanyagot és nyersanyagot (ez számít általános fízetőszköznek) állít elő. További két üzem gyártja az űrhajókat és a telepek leszállóegységeit. Végül a labor dolgozóit jelíti meg az utazásaink során talált kincsek hátterében lévő ismereteket. (A kutatás megkezdéséhez a műholdképen választunk ki a tárgyat, majd nyomjuk meg Research gombot. Ha a kutatás véget ért, ismét a tárgyra kattintva nézhetjük meg az eredményt.)



A negyedik bolygó körül gyanús alakok tanúsznak

STAR CONTROL 3

ZÚRGOLYHÓK

Jozhatják meg az értelmes fajok pusztulását.

2178. A Kapitány a Warp Bubble Transport rendszer segítségével az összes faj telepeit átrepíti a Kessari Körzethez. A rendszer instabilitása miatt azonban senki nem tudja, hogy az egyes csoportok melyik csillagrendszerbe érkeztek. A nagy távolság miatt pedig semmilyen kapcsolatot nem maradt az otthoniakkal. Megkezdődik a Kessari Körzet felfedezése és benépesítése.

Kivonat Encyclopedia StarCon© 2178-as kiadásából.

Az értelmes lények utolsó reménye tehát benned, a Kapitányban van. Te vagy az egyetlen, aki megtalálhatja a többi faj telepeit, visszaláthatja a hipertér működését és elejét veheti a pusztulásnak. Telepek hajóid az egyetlen olyan eszköz, amely képes a csillagközi utazásra, s ha ez a hajó elvész, a küldetés is véget ér. Persze nem lesz teljesen egyedül, hiszen a hajódon egy számítógépes rendszer (ICOM) követi az eseményeket, tanácsot ad és felhívja figyelmed a fontosabb dolgokra. Egy technikai csapat pedig folyamatosan gyűjti az információkat, az űrben és a bolygókon talált szokatlan tárgyakat. Utad során rengeteg naprendszert fedezel fel, amelyek egy része még nincs rajta a csillagterképen, új fajokkal találkozol (akiket be kell léptetni a ligába) és hasznos Precursor eszközöket találsz, melyek tüzetesebb tanulmányozás után még hasznosra lehetnek. De vigyázz, mert lépéseidet figyelemmel kíséri a Uga Etikai Tanácsa, s ha megszeged a szabályokat (sosem támadhatok meg és tehetek rabslógalvá másikat értelmes fajt komoly ok nélkül), gyorsan a vadiótak padjára kerülés.

CSILLAGTÉRKEP

Az első képernyőn a Kessari Körzet 3D-s csillagterképét látjuk. A már felfedezett csillago-



Egy szörny. Szópnak nem mondanám, de van benne valami érdekes

akkor válásunk, ha a cél rendszerben is van bázisunk, s fel tudjuk tölteni tartályainkat üzemanyaggal.

NAPRENDSZER

Itt mindig és a rendszer jelenik meg, ahol vezérhajónk állomásozik. A kép felső részében a bolygók és holdak látszanak. Bármelyikre rámutatva információt kapunk, az ott található telepről, lakosokról, ásványi és régészeti kincsekről. A bal alsó részen, a radarképernyő a rendszer bolygóit és a körülöttük álló hajókat mutatja. A hajók között sárga az aktív, zöld a baráti, kék a semleges, piros az ellenséges erőt jelzi. A jobb alsó sarkokban az aktív flotta hajóit és a rajtuk lévő személyzetet találjuk. A rendszeren belüli mozgás nem emészt fel üzemanyagot. Baráti bolygók körül mindig kiegészíthetjük flottánkat néhány erősebb csatahajóval, de azért hagyjunk hátra néhányat a bolygó védelmére is. Ellenséges hajókkal találkozáva először próbáljunk tárgyalni, s vezérhajóinkkal csak a legvégső esetben harcoljunk. Ha egy bolygón régészeti leletet (anomáliá) ta-

olyan bolygókkal érdemes foglalkozni, amelyek bővelkednek ásványi kincsekben). A felszínt végigpásztázva a fajok képe alatt kis csíkok jelzik, mennyire hatékonyan tudnak ott dolgozni. Az ásatások némi időt vesznek igénybe. Ez alatt nyugodtan folytathatjuk utunkat, a végén felszedhetjük az embereket és a fontosabb talált tárgyakat. Ha a bolygón már van telep, a hajó és a bolygó között vihetünk át embereket, és nyersanyagot. A szükséges üzemanyag automatikusan kerül a hajóra. Ha a bolygón van bázis

A játék megnyeréséhez több stratégia közül választhatunk. A legrszabályosabb az, hogy végigjárjuk a világot, egységeiket kötik, s minden népet beleértjük a szövetségbe. Ekkor segíthetünk a különböző fajok problémájának megoldásában, akik cserébe szintén segítenek célunk elérésében. A beszélgetések közben fontos információkat szerezhetünk, csak jól oda kell figyelniünk. Szintén jó módszer, ha minél több gazdag világon hozunk létre saját telepet és így leszünk egyre erősebbek. Végül a Tanácsal nem törődve erős flottát építhetünk, s ezzel verhetjük végig a problémás fajokat. Az bolygók, hogy célunk aláéréséhez minél több fajtával kell kapcsolatba kerülnünk, s információkat gyűjteniünk.

Temesvári Tibor



Épül, szépül a telep

és valamelyik talált leletünket már felfedeztük, segítségével feltuningolhatjuk csatahajóinkat.

TELEP

Annak a bolygónak a kolóniáját vizsgálhatjuk meg, amelyik körül flottánk kering. Ezek a telepek állítják elő a flotta számára a feladat teljesítéséhez szükséges utánpótlást (legénység, nyersanyag, csatahajó, leszállóegység). A képen a bolygón működő épületek jelennek meg, jobb oldalt, a felső 5 ikon pedig a termelést mutatja.

star control 3

Kiadvány: Accolade

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

496.00,- €/USD, 899.000,- HUF

7. Rengeteg lényen faj 6. első jó grafika
8. A CD-n rajta van az első két rész is
9. Az akciókból kicsit túl sok van
10. Jó lesz volna, ha a telepeket is mi irányítjuk

76%

"A világ nem egy vakító villanástól vagy egy veszedelmes dögvészről fog elpusztulni. A világnak az jelenti majd a végét, amikor pusztá kezzeimmel kiszorítom belőle a lelket."

Anonymus Vadász, 2014. – éppen egy pillanattal azelőtt, hogy egy

az idegenek igen szerényen már csak így tituláltatják magukat – saját szórakoztatásukra szolgálják közül kiválógatják a legerősebbeket, akiket megtesznek "vadászoknak", és halálos csapdákkal teli romok közé vetik őket – maradjanak életben, ha tud-

A kaméleonnal szemben a pusztá öklünkkel nem sokra megyünk



szörny buzogánya nemes egyszerűséggel beüzta a koponyáját.

Ezt a kis idézetet nem hagyhattam ki, mivel ennél jobban saját szavaimmal sem tudnám lefesteni azt a hangulatot, ami a most ismertetésre kerülő Hunter Hunted című játék alapsztorijához tartozik. A játék a 2015-ös évbe repít minket, amikorra – szokás szerint – az emberiség szinte teljesen kipusztult. A 20. század végén a Földet brutális idegen harcosok hódítják meg, és az 5 milliárd földlakóval pár nap alatt végeznek. Túlélők csak elvétve akadnak, és azok sorsa talán még rosszabb, mint elhullott kollégáiké: az idegenek szolgáivá válnak. A Nagymesterek –

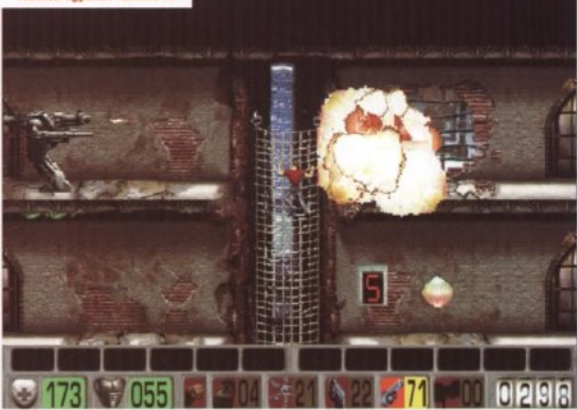
nak. A Föld ráadásul csak egyike számos hódításaiknak, egyebek közt megszállták a Kullrathe nevű planétát

"Sajnos barátom lekéstél a kapuzársról!"



is, melynek hozzávetőlegesen intelligens lakóit ugyancsak szolgáisorba süllyesztették. A humán szemlélődő számárá kissé szörnyűnek tűnő kullratheieket hatalmas gyűjtőtáborokba szállították, és őket is bedobták a "Vadász Vadászát" nevű játékba, ami

Ha jól helyezkedünk, a Bruiser robotok egymást füstölik ki



abból áll, hogy a két leigázott nép fiai egymást hajkurásszák a Nagymesterek szórakoztatása céljából. A játék igen egyszerű szabályokkal zajlik, és némben emlékeztet is az egykori

olimpiai játékokra – a különbség csupán annyi, hogy ezüstéremtől lefelé már csak halotti szemfedőket osztanak. Mindkét planéta harcosainak tehát csak egyetlen reménye maradt: a szökés. A földi romok között szerencsére akad még a civilizációnak némi nyoma: ha valakinek esetleg

kerülne elég ideig életben maradnia, talán össze tudná szedni egy szökésre alkalmas jármű alkatrészeit...

KÜLÖNLEGES JÁTÉK KÜLÖNLEGES GÉPIGÉNNYEL

A Sierra – aki jobbára a kalandjátékairól nevezetes – most egy igen szép, Flashback-szerű akciójátékkal lepte meg a nagyérdeműt. Ami már az installálás előtt meglepi az embert, az az iszonyú gépigény. A Win95 mondjuk már eleve lelohasztja a mosolyt a gyanútlan felhasználó arcáról, de ami a lényegesebb: hatalmas SVGA-felbontású terepeket járhatunk be, rajtuk 3D-ben megtervezett, és nagyon szépen kidolgozott ellenfelekkel. Hőseink nem csak az X és Y tengely mentén

Ha épp nincs nálunk löfeggyver, keressünk egy biztos helyet, amit csak meg kell védenünk



VADÁSZ KI

HUNTER HUNTED

mozoghatnak, hanem a különféle ajtóknak köszönhetően térben is, tehát az említett jókora terep még többszintű is. Ahhoz pedig, hogy ezt az irratlan mennyiségű grafikát gyorsan, és főként simán scrollozza a gép, plusz még a nézőpont is zoomolgasson, ha netán úgy támad kedve, természetesen minimum követelmény lesz a Pentium processzor.

A maximumra tuningolt grafikához meglepő módon egészen kifinomult technikákat igénylő pályákat alkotnak, szemléltetést alaposan átgonolt és megtervezett küldetésekkel. Már eleve három módon foghatunk a játéknak: egyedül (*New Game*), ketten egymás ellen (*Multiplayer, Head to Head*), vagy ketten, egymással együttműködve (*Cooperative*). Összesen 100 küldetés vár ránk, ebből 8 csupán az irányítás begyakorlása, 22 ún. bevezető küldetés, és 35 igaz,

kőkemény akció, teli csapdákkal és rivális vadászokkal. A maradék 35 küldetés 15 kooperatív, és 20 egymás elleni misszióra oszlik. Ha az egymás elleni küzdelmet választjuk, a képernyő két részre lesz megosztva, és a játék kezdete előtt karaktert is választhatunk. Az emberi szereplő Jake névre hallgat, a szörnyet Garathe Dennek nevezik. Mindkét szereplő különleges mozdulatokra képes, például a plafonokon csimpaszkodni. Garathe Den ezenkívül még hatalmasakat is tud ugrani, továbbá Jake-nél jóval erősebb karakter. A másik két játékmódnál a küldetésekben adódóan kapjuk a szereplőket, s azt is a küldetés határozza meg, hogy üldözők, vagy üldözöttek leszünk. Ha a vadász szerepét kapjuk, a küldetés teljesítéséhez vagy öröbobotokat, vagy rivális vadászokat kell likvidálnunk, gyakran a saját fajtánkbelt. Ha a

préda szerepét osztják ránk, nem muszáj mindenkit kinyírunk, viszont általában időre kell eljárnunk a kijáratig, és gyakran még különböző dolgokat is be

kell gyűjtenünk. A kulcsok gyűjtögetése az ajtókhöz, és a kocsiaktrészek megkeresése persze magától értetődik. Bár kocsiaktrész nem mindegyik pályán van, attól nem kell tartani, hogy egy-egy alkatrészt valahol otffelejtsünk, ugyanis addig nem mehetünk ki az adott pályáról, amíg minden szükséges eszéköt össze nem szedjük. Nem feltétlenül begyűjtendő dolgok még, mindenesetre

igen hasznos tárgyak a különböző fegyverek (köztük különösképpen a páncélökök), a löszek, és végül az elsősegély csomagok. Vöröskezeses ládákban kétféle van: a fehérek az életerőnk növelik, a zöldek pedig azt a mérgezést gyógyítják, amit a zöld töcsák, vagy a csepegő zöld folyadék okoz.

Egy jótanács: ha valahol elakadnánk, próbáljunk rejtett ajtókat keresni (azaz eltolni a falakat), vagy nézzünk körbe még egyszer, hátha valahol nem vetünk észre egy kapcsolót. A keményebb küldetésekben gyakran találkozhatsz például kapcsoló kombinációkra nyíló ajtókkal. Ezeknél néha egy-egy falirka utal a megoldásra, viszont sokszor csak a próbálgatás marad.



A falirkákat azért is érdemes figyelni, mivel gyakran veszélyekre figyelmeztetnek, vagy csapdák helyét mutatják meg.

A pályák teljesítésének sorrendje teljesen ránk van bízva, a főmenübe (*Main Menu*) visszalépve bármikor bármelyik missziót választhatjuk

Épül a járgány, bár még bőven van mit beszerezni



(*Choose Mission*). A sikeresen teljesített küldetések mellett pipák fognak megjelenni, és az állást minden pozitív eredménnyel végződött akció után a gép automatikusan elmenti, a nevünket pedig az első küldetés után kell beírni. A későbbiekben az állásokat a *Restore Game*-mel hívhatjuk be.

AZ ÉRTÉKELÉS

A játék többféle PC-s joypaddal is játszható. Klassz dolog, hogy a falak mentén (felfelé nyomva a gombot) el lehet bújni, illetve van külön "settenkedés" gomb is. Ettől függetlenül az irányítással mégsem tudtam kibékülni. A már említett Flashbacktól a mozgás sajnos igen távol áll, pedig itt is ugyanúgy minden mozdulat animációja valódi személylekről lett digitalizálva. A szereplők azonban minden átmenet nélkül lódulnak neki a futásnak, és az ugrásokat is elég gyorsan végzik el. A létrákon és köteleken való mászkálás pedig egyszerűen botrányos. A fejem tetejéig csapó lángok közt pörkölődve például "nagyon élveztem", amikor emberem nem akart felkapaszkodni, csak mert jobb oldalon a "kisujja legótt" a kötéllétrá fokáról. Amikor pedig ol-

dalt másztam le egy-egy létráról, gyakran úgy megindult a pasim, mint ha belekapott volna valami orkán. Ez felettebb "kellems" dolog volt, amikor mondjuk például egy ellenséggel teli verembe sodródtam.

Az irányíthatatlanság következtében tehát gyakran csúsztak ki nyomdafestéket nem tűrő szavak a számon, ám ennek ellenére mégis mindig rákattintottam az "Újra próbálni" ikonra. Nehezen lehet ugyanis felállni a játék mellől.

A küldetésekben ugyanis, ha néha elég nehezek is, nem túlozták el az akadályokat. Átgondolt tervezésre vall, hogy a nehezebb részek után mindig találunk energiát, mérgek közelében pedig ellenszert.

A feladatok is változatosak, már csak azért is, mert felváltva irányíthatjuk a két hőstünket. Végül a hangulati elemek között feltétlenül meg kell említe-

nem a 10 klassz megkomponált sztereo muzsikát, melyek közvetlenül a CD-ről szólnak. Egytől-egyig kiválóan hangszerezelt, rendkívül dinamikus zene, bármelyik szám egy akciófilmnek is dicsőretére válhatna. A hangeffekték szintén kifogástalanok, még a szertesét hulló töltényhüvelyek csilingelését is jól hallhatjuk.

Vári Zoli

hunter hunted

Kiadja:
Sierra

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

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN 95

✓ Remek hangulat & izgalmas küldetések & páros játék & zene
X Nehézes irányítás

88%

LITTLE BIG ADVENTURE



Az Electronic Arts nem siette el a Little Big Adventure PlayStation verziójának kiadását. Ez a kalandjáték mindmáig ritkaságnak számít, hiszen a szépen kidolgozott és animált 3D-s szereplőket – szőkítva az Alone in the Dark teremtette hagyományokkal – izometrikus hátterekre helyezték. Ennek következtében jóval nagyobb terepet kell bejárjunk, és még több ellenséggel kell megküdenünk. A PlayStation-verzió teljesen megegyezik a PC-változattal, a grafika minősége se pozitív, se negatív irányban nem változott, s ugyanez elmondható a zenéről és a hangeffektekről is. A játékban egy mesebeli világba kerülünk, benne elefantszerű meg nyúlféle lényekkel, és csinos kis lófarkat viselő emberszabású teremtményekkel. Ez utóbbiak közé tartozik a főhősünk is, Twinsen, akit a játék elején egy elmegyógyintézetben találunk. Hogy miért került oda? Nos, Twinsunt – így nevezik a bolygót, ahol a történet játszódik – egy gonosz zsarnok, Dr. Funtrock uralja, aki a klonjai se-



A kitérőtől nem lesz problémamentes a távozás

gítségével az egész világot meg akarja hódítani. Mint minden diktátor, Funtrock is babonás, ezért amikor meghalja, hogy Twinsennek profetikus álmai voltak Twinsun megsemmisüléséről, bőrtöbbe, pontosabban a díllhába veti őt. Twinsen persze nem nyugszik bele sorsába, sőt, most már ő is kíváncsi, vajon mit jelenthetett az az álom. Twinsen négy módon tud viselkedni: normálisan, atletikusan, diszkrétan, és agresszíven, ezek között a felső gombokkal tudunk váltogatni. A cselekvés gombjának a negyzet felel meg, az X-szel pedig majd a végzetünket tudjuk használni – amennyiben van nálunk ilyen. A tárgylistánkat a Selecttel hívhatjuk le, pauszálni pedig a Starttal tudunk. A PC-verziótól eltérően a pause menüben Load/Save opciókat is felle-

dezhetünk: a készítőik hallgattak a közvéleményre, és immár nem automatikusan történik az állásmentés, hanem bárhol, bármikor menthetünk, több állást is. A gombok közül még aktív a háromszög is, ezzel a nézőpontot változtathatjuk úgy, hogy Twinsen legyen közepén. A történetet tekintve egyébként semmi eltérés nincs a PC verzióhoz képest, tehát aki a játék teljes megoldására lenne kíváncsi, az lapozza fel a '95 januári számunkat.

little big adventure **Kiadja: EA**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Érdekes színtölt a PS-kalandjátékok között • lehet monotón / Már nem egy mai darab, kissé elkéstek vele

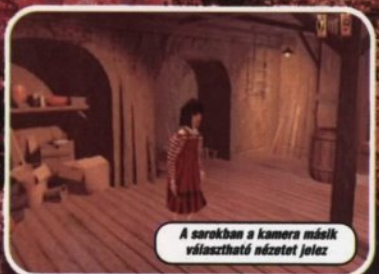
82%

Ahhoz képest, hogy a Psychosis '96 közepére ígerte, '97 elejére megjelent a City of the Lost Children. A játék alapjául szolgáló majd két éves filmet talán már azok is elfelejtették, akik látták, ezért nem árt eljárogatni egy videotékába. Ez azért is javasolom, mivel a történet elég elvont, de a filmet ismerve könnyebb nyomom követni, hogy például mi folyik az introban. A helyszín egy koszos, lehangozó város. Itt él Kronk, a gonosz feltaláló, akit klónozással állítottak elő, és ezért nem képes álmodni. Az az titelle támad, hogy ha kisgyerekeket rabol el, azok álmait elorozva talán ő is képes lesz erre. Az introban One-t, egy hártya eróművészt láthatjuk, mellette pedig kisöccsét, Denreét, akire epp akkor vet szemet Kronk egyik csatlósa. A felszemű kukkolozot ugyan sikerül a fiának leráznia, ám mégis valakik berakják egy teherautóba, és elhajtának vele. A feladatunk Denreé és a többi eltűnt gyerek felkutatása lesz. A játékban egy kis lányt; Miette-el fogjuk irányítani, vele kell segítenünk One-nak. Kezdetben egy tanteremben találjuk magunkat, velünk szemben a város egyik gepszterpárosával, egy ikerpárral, akik gyerekekkel

raboltatnak. Mint tapasztalhatjuk, a játék teljes mértékben az Alone in the Dark sorozat semmáját követi: rögzített kameranézetek segítségével láthatjuk a terepet, melyeken szépen árnyalt 3D-s, texture mapped szereplők mozognak. A terep nem kézzel rajzolt, hanem prerenderelt, a figurák pedig motion capture technikával, valódi, emberi mozgásokkal lettek animálva. Remek újítás, hogy nem kell megvárniuk, amíg a gép automatikusan nézőpontot vált: amit elkezd villogni egy kis ka-

mera a sarokban, az L1&L2 gombokkal átváltunk a perspektívát. Az irányítás egyszerű: a négy gomb annyit tesz, mint felvenni, használni. Inventory: beszélgetni; a jobb felső gombokkal lehajolni és futni lehet. Az viszont nagyon idegesítő követelmény, hogy hajszál pontosan a használni/felvenni kívánt tárgy elé álljunk. Hogy ne legyen elég a 'jobol', a gép csak a felvehető tárgyakat jelzi ki külön, a

használatukat nem, akik ráadásul egyáltalán nem ütnék el a tereptől; így röpant nehéz megtalálni őket. Szóval nem egy egyszerű ka-



A sarokban a kamera másik változatát nézhet jölez

The City of Lost Children



A felvehető tárgyat a gép külön jelözi



landjátékról van szó, de valószínűsíthető hogy egy teljes leírás is megejtünk róla.

Vári Zolt

city of the lost children **Kiadja: Psychosis**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Érdekes történet • szép grafika • bonyolult / Túl nehéz • a tárgyak nagyon el vannak rejtve

80%

A 32 bites konzolokra elég szép mennyiségű sportjáték jelent meg, ám a téli sportokat – a hoki kivételével – eddig nem nagyon favorizálta egy fejlesztő cég sem. Utólrónak számít tehát a Cool Boarders, amivel most snowboardozásra adhatjuk a fejünket. Három különböző nehézségi pályán állhatunk rajthoz, a feladatunk pedig nem csupán a végigszáguldás lesz, hanem különböző figurák bemutatása is, amit aztán a gép pontoz. A végeredmény tehát egyrészt a mutatványainkból, másrészt pedig a menetidőnkre kapott pontokból áll össze. Többféle snowboard közül választhatunk, amelyek gyorsaságukban, fordulékonyaságukban, és stabilí-

tasztaltak, hogy emberem a bukásoknál ropant időtlenül bukfeneczik, a sziklák között ide-oda csapódva pedig úgy éreztem magamat, mint holmi flippergolyó. Az esékek és az ütőcserekszerű eltek rontva, ahogy kell, ám szerencsére miu-

sabb mozdulatokat teszünk a levegőben, és minél szebben érkezünk le, annál több pontot kapunk. Például egy csavart szaltó egy jól időzített deszka érintéssel, és sima földet érésel már egész szép summát ér, akár 800 pont fölé is mehetünk. Emberünk annál nagyobbab ugrik, minél korábban készülünk neki az ugrásnak, azaz minél tovább nyomjuk az ugrás gombot.

A do-

ben és gyorsabban végezzük el a kívánt mozdulatot.

Ha jobb eredményt érünk el, a Sega Rallyhoz hasonlóan bekapcsolhatjuk az adott futam szellemképét. Ez feltétlenül jó ötlet volt, ám lévén, hogy a "szellem" egyáltalán nem áttá- szó, hanem valóságos hús-vér versenyzőnek tűnik, egy kissé zavaró. Ugyanez mondható el a kommentátorról is, akinek a telkesedése rövid idő után idegesítővé válik. Összességében nézve azonban a játék egyáltalán nem rossz: a pályaelemek változatosak, a fák ágai hallhatóan suhannak el a tőlünk mellett, vagyis egész jól be- leélhetjük magunkat.

COOL BOARDERS



Ilyen sebességnél már jókat lehet zakálni

tásukban térnek el egymástól. Érdemes tehát a mellettük lévő diagramot figyelni, hiszen a legnehezebb pályához – ami néhol szinte már függőleges – nem ajánlatos egy túl gyors deszkát választani.

Bevallom a játék elsőre egyáltalán nem nyerte el a tetszésemet. Kezdetben ugyanis azt ta-

tán el- sajátítjuk az irányítást, ezeket ritkábban fogjuk látni.

Az irányítás véleményem szerint nagyon ötletesen lett megoldva, egyszerűbb talán nem is lehetne. Mindössze egy ugrás gomb van (X), egy éles fordulás gomb (Négyzet), egy nézetváltás (Háromszög), és végül a figurázásokhoz a deszkát érinthetjük meg el- ölhátul (R1/R2). Nézetekből

kettő van, bár azok közül a "belső" nem sok mindenre jó, legfeljebb érdekesség, hogy megnézhetjük, mit lát egy versenyző egy kicsavart szaltó közben.

A különböző figurákat az ugratónál pontozza a gép, minél látványo-

logban a nehézség az, hogy közben már nem tudunk irányt változtatni. Ugyanígy működik a szaltók és a pörgések előcsalása is: az ugráshoz készülődéskor minél tovább nyomjuk az adott irányt, annál erőteljeseb-



A startolás pillanata

cool boarders

Kiadja: Sony

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ egyszerű irányítás • Izgalmas pályák • az első ilyen játék
X a bukások szörnyen időtlenek

79%

Amióta az Electronic Arts kijött az első FIFA Soccerrel SNES-re és MegaDrive-ra, azóta a fociprogramok terén ez a játék számít a követendő mintának. A játék élethűségét, könnyű kezelhetőségét, és a remek digitalizált hangeffekteket mindenki emlegette, aki csak a program közelébe került. A fantasztikus 3D0 változattal csak nőtt a játék népszerűsége (ez volt az első változat, ami real time grafikát használt), majd jött a '96-os kiadás a 32 bites konzolokra, ami ismét fergeteges sikert aratott. Idén nem sokkal a PC-verzió után érkezett meg PlayStationre a FIFA 97, ami ugyan nem akkora mérőföldő, mint a tavalyi kiadás, ám azért sok mindenben újat tud felmutatni. Ahogy már megszokhattuk a játékosok, a mezük és a csapatok most is egytől-egyig tökéletesen élethűek. A figurák kidolgozásán sokat javítottak, kimunkáltságukra jellemző, hogy a mezükön lévő szám is jól olvasható. A 3D-s, renderelt figurák valóságos személyekről digitalizált mozdulatokkal rugják a bőrt, fejelnek, és még so-

rolhatnám, mi minden csinálnak, hiszen tényleg mindent tudnak, amit az igazi játékosok. Ezeket a mozdulatokat ráadásul most még jobban összehangolták, hogy a facisták mozgása minél emberibb legyen. Az eredmény tényleg fantasztikus, bár a Sega



Az eredmény annyira szőgyenletes

Worldwide Soccer szerintem nem sikerült felülmúlni. Szolgáltatóként tekintve azonban vitathatatlanul a FIFA a best. Újdonság, hogy ezúttal teremfoci is választható, amivel igen gyorsan pergő meccseket játszhatunk. A többféle üzemmód már alapvető követelménynek számítanak: aki a já-

téktermi focikat kedveli, bekapcsolhatja az arcade-módot, aki pedig mindenben a valóságúságra törekszik, annak ott a simulációs üzemmód. Az irányításon is finomítottak, például annyi ideig nyomjuk a lövés gombot, olyan erővel fogunk rúgni. A stadionak kimunkáltsága hibátlan, bennük a tökéletes látványt nyolc kameránézet biztosítja. A visszajátszásnál ezeken kívül van még egy állítható kamera is, amivel tetszőleges távolsághól és szögből nézhetjük újra az eseményeket.

A FIFA '96-ban annak idején elsőként kerek felhívásos kommentátort a "közvetítésekhez", ilyenből most kettő is van. Tu-

lajdonképpen a két riporter egymással beszélget, és elég sűrűn ismétlik önmagukat. Az viszont nagyon tetszik, hogy ezúttal is bemondják a játékosok neveit, noha a kijelzővel akadnak némi gondok. Például nehezen tudtam rájönni, hogy a "Csertort" az Csertői akar lenni, de persze ez legyen a legnagyobb probléma.

fifa 97

Kiadja: EOA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Megszámlálhatatlan opció • teremfútból • teljesen valóságú • Alig akad használható kameranézet

95%



Petry nem áll igazán a helyzet magasztán

Válaszóleg puszta, a véletlen műve, de nagyon úgy tűnik, mintha minden egyes N64 játékra – mintegy válaszlépésként – kijönné egy PlayStationre készült vetélytárs. Most itt van a Jet Moto, ami bizonyítja, hogy a PlayStation hardware is képes egy WaveRace típusú játék futtatására – méghozzá ugyanolyan minőségben!

A FŐBB JELLEMZŐK

A Jet Moto egy ropant izgalmas versenyjáték, nem mindennapi járgányokkal. Úgy kell ezeket a járműveket elkéznelni, mintha jet skiket crossmotorokkal keresztetkés volna, ugyancs a hullámokon kívül remekült helytállnak a dímbes-dombos szárazföldön is. A 10 izgal-

módban továbbá indulhatunk külön futamon is (Single Race), a Custom Circuittel pedig mi állíthatunk össze bajnokságot, és azt is meghatórozhatjuk, hogy pontozás alapján, vagy a menetidőket összegezve, esetleg kieséses

érdemes súlyosabb járgánnyal indulni – még ha nehezebben kezelhetők is – mivel jobban gyorsulnak, másrészt ha ütközünk egy másik versenyzővel, mi leszünk az, aki nyeregben marad. A kezelhetőség kijelzőjét egy kicsit esalóknak

A MINŐSÉGI BIZONYÍTVÁNY

Pont a múltkori számunkban írtunk a MotoX-ről, így most nem kell túlságosan

JetMoto

Tengerre magyar!

rendszerben folyjon a küzdelem. A Practice gondolom nem szorul magyarázatra: gyakorlást jelent. A pályákat jókora ugratós, vizesekes tarkitják, nem beszélve a fák-ról és a kidőlt fatörzsekről, amelyeken igen csúnyákat lehet bukni. A pályáknak nem csupán a kidőlgözása figyelemre méltó, hanem az ötletes formatervezésük is. Van például olyan pálya, ahol egy U alakú kanyar "leírása" után azt tapasztaljuk, hogy a lemaradt versenyzőkkel szemben száguldunk. A futamok betöltése előtti térképeket érdemes jól szemügyre venni, mert nem csu-

tartom, mert igaz, hogy egy kisebb jet skit könnyebb bedönteni, ám a súlyosabb járműveknek kisebb az emelkedésük, azaz kevesebb időt töltenek a levegőben, a talajon vagy a vízen pedig jobban lehet kanyarodni.

Az irányításhoz a gázon (X) és a féken (Négyzet) kívül az irányító többi gombjára is szükségünk lesz. Az L1 és R1 gombokkal élesen vehetjük a kanyarokat, az L2 és R2 gombokkal pedig egészen bedöntjük a motort. A háromszöggel használhatjuk a turbó meghajtást, amiből körö-ként négyet kapunk, s végül a körrel a néhány kanyarban fellelhető "kapaszokodokat" kaphatjuk el. Ezek a kapaszokodok fényalfabók formájában mutatkoznak meg, és ugyanúgy működnek mint például Batman batmobiljár a vonóhorog: ha megfelelő ívben csimpaszokodunk rájuk, változatlan sebességgel akár 90 fokos fordulatot is vehetünk. Ha azonban a fordulóponthoz túl közel kapjuk el őket, könnyen az oszlopnak csapódhatunk. Két gomb még kimaradt a felsorolásból: a Starttal pauzálhatunk, a Selecttel pedig a háromféle nézet közül választhatunk.



A leszakadt hidak peremén könnyen fennakadhatunk



A jeges pályán mindenütt szakadékok szegélyezik a pályát

mas pályát a legkülönbözőbb miliókba helyezték: a "hullámlovaglás"on kívül száguldhatunk havas csúcsok között, mocsaras vidéken, vagy egy óriási metropolisz feletti vaspályán. Nagyon helyesen – hogy teljesítményorientált legyen a dolog – először csak három pályán próbálkozhatunk, és ha azokon legalább a közepes nehézségi szinten elsők leszünk, úgy kapjuk az újabb pályákat. Ez az 1 játékos (1 Player) bajnokságra (Full Season) vonatkozik. Kettőn egymás ellen versenyezhetünk a Head to Head opcióval, ilyenkor két részre osztódik a képernyő. A pause menüben állíthatjuk, hogy függőlegesen, vagy vízszintesen történjen az elválasztás (az utóbbit javasolom). A Load Game (állástöltés) opció segít, hogy a menetek után lehetőségünk lesz állásmentésre, amennyiben van memóriakártyánk. A főmenü utolsó pontja az Options, ahol a szokásos opciókat állíthatjuk, úgy mint nehézségi szint, körök száma, irányítás, stb... Az 1 játékos

pán a tereptárgyak helyét figyelhetjük meg, hanem esetleg a fákcsok helyét is kiszűrhetjük. A mocsaras pályán például van egy ház, amit nem kell megkerülni: a kapuját áttörve keresztül száguldhatunk rajta.

A JET SKI-VÁLASZTÉK

Elsősorban a pályák tervezése miatt lebilincselte a játék, ami persze mit sem érte, jól irányítható jet skik nélkül. Négy csapat öt-öt versenyzője közül szelektálhatunk. A kiválasztásuknál rövid ismertetőt olvashatunk róluk, a fényképük alatt látjuk a járművük tulajdonságait. Ezek sorrendben: kezelhetőség, gyorsulás, tömeg, emelkedés. Szerintem

Ezt a házat nem kell megkerülni, törjük be inkább az ajtaját



Némelyik pálya turistalátványosságokat is tartogat

visszamenem az időben, hogy valami összehasonlítási alapot találjak, a MotoX volt az a játék, ahogyan NEM szabad egy crossversenyzőnek kinéznie, most pedig itt az ellentétele, a követendő etalon. A versenyzők mozgása egészen elképesztő. A járgányok a terrepriszonynak megfelelően bukkadcsolnak, a pilóták pedig mindig úgy "rugóznak", mint az igazi versenyzők. A nagyobb ugratásokat szinte a gyomrukkal is érezhetjük. A bukások is jópofák: vagy elszalálnak a pilótáink, vagy pont fordítva, emberünket ulti ki valami a nyeregből, és a jármű szalad tovább egymagában. A zene a régi amerikai krimik hangulatát idézi, de mégis teljesen passzol ide is. A jet ski törzsének a puffogása és a többi effekt pedig tökéletesen nem is lehetne. Néha egy-egy jajgatás erejéig még a pilóták is megszólalnak, s ha mondjuk lezuhanunk egy szakadékba, egy üvöltést vagy egy végültrázó sikolyt is megerecszenek. Versenyőrülteknek tehát igazi csemege az anyag, WipeOut-rajongóknak külön a figyelmébe ajánlom.

Vári Zolt

jet moto

Kiadja:
Sony

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

Realisztikus irányítás
remek pályák
X a fakkal teli pályák néha már kiszámíthatatlanok

92%

Imperium Galactica

Ahhoz,
hogy Tiéd legyen a világegyetem,
másoknak is lesz egy-két szavuk!

MEGJELENIK MÁRCIUSBAN!



Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék PC CD-ROM-on

DIGITAL REALITY


Professionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:
Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 rádiós
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 CSP



GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound OEM
Gravis Ultra Sound ACE
Gravis Ultra Sound Pro II. PNP

CD DRIVE-OK:
- 6x, 8x, 10x, 12x-es sebességű
- Külső és belső
- At buszok, SCSI és saját vezérlés
- Tipusok: * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI
* SANYO



HANGFALAK:
-40 W aktív hangfal (1 pár)
-80 W aktív hangfal (1 pár)
-120 W aktív hangfal (1 pár)
-150W aktív hangfal (1 pár)
-240 W aktív hangfal (1 pár)

CD ÍRÁS
800,- + ÁFA - től
anyagár nélküli Megbízható anyagra,
rövid határidővel, garanciával! Hanganyag CD-re
írásánál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audio és DAT kasszeta is.)

2 x 40 W aktív hangfal + táp	3.200,-	Gravis Ultrasound 16 OEM	9.920,-
2 x 120 W aktív hangfal + táp	5.840,-	6x-os sebességű Mitsumi CD drive	15.200,-
28800 MWAIVE faxmodem + hangkártya + üzentrögzítő egyben	18.240,-	8x-os sebességű Sony CD drive	17.200,-
14400 Fax Modem kártya	6.560,-	S3 Trio 64 V+ 1MB PCI SVGA kártya	5.600,-
33600 Fax Modem kártya	15.840,-	17" Pro View SVGA monitor	77.600,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	11.920,-	1.3 GB Seagate IDE winchester	30.560,-
Sound Blaster 16 rádiós	12.200,-	1.7 GB Seagate IDE winchester	34.560,-
		Pentium 133 Intel CPU	25.500,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, látja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban
Komplett gépek szakszerűen összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 óráos teszteléssel,
1+2 év garanciával, rakétáról! Teljeskörű szervizszolgálatunkkal várjuk minden kedves vásárlónkat!
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!
Arank ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

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

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

JÁTÉKBOX
Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 4651030

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

Automex

Aztech sorozat 9990 Ft



Athena-Atlanta 13990 Ft

Automex CD Center 1072 Bp., Wesselényi u. 21. Tel: 268-0885, Fax: 267-8546
Automex CD Shop 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel: 351-5015, Fax: 322-3817
Postai utóirat: 1410-Budapest, Pf. 185. Tel.: 266-3480
Naprakész információk: a Teletext 682. oldalon
E-mail: info@automex.com www.automex.com



Expert sorozat-4990 Ft

FORMA 1 KORMÁNY 34990 Ft



HÁRDVER SAROK!
Írható CD-ROM → 1080 Ft
Floppy-lemez → 680 Ft/61
CD-ROM Drive 8X → 16600 Ft
CD-ROM Drive 4, lemezes 4X → 13200 Ft
Aktív hangfal 25/80/120/2240 W → 3600/5800/6600/6400 Ft
Hangkártya: SB 1632, A3W X 64 → 11200/17200/36200 Ft
SVGA Color Monitor
14" LR NI Samsung (2 év g.) → 39800 Ft
Fax modem 14,4/33,6 → 6200/77990 Ft
Használjon keményebb hardvert! Kínfut számítógépet vagy más alkalmazást kezelve! Értékesebbek, új málnak, vásárolni új! Üzletünkben bármilyen számítástechnikai alkatrészt, eszközt megvásárolhat, illetve postai úton is megrendelhet.

STUDIO 3100
Futar MIDI billentyűzetek teljes skálája megtalálható bemutatásunkban: 31000 Ft-tól 186400 Ft-ig. MIDI szoftverek és tartozékok nagy választékban és kedvező áron kaphatók. Úgyaritt másosra videokazetták, audio CD-k és más kiegészítők is megvásárolhatók.
Automex Media Store
1072 Bp., Rákóczi út 4-6.
Telefon: 351-5015, Tel. fax: 351-5017

Viszonteladók jelentkezését várjuk! Szivponnasz kiszolgálás, hatékony bizalmas értékesítés.
Az árak az ÁFA-tartalmazzák!

DRAGON HEART

A Sárkányszív című film immár lefutotta a magyar mozikban, ám a Saturnosok csak most foghattak neki "ölőben" a nagy kalandnak. A játékról a PC-s verzió kapcsán már írtunk, tehát aki azt olvasta, innen már sok újdonságot nem fog megtudni, leszámítva néhány apró eltérést.

A játék nem mondható, hogy túl szorosán, de azért nagy vonalakban a film eseményeit követi. Egy különös fantasy világban járunk, ahol a Kerekasztal lovagjainak a mítosz ugyanúgy él, mint a sárkányokról szőző legendák. A bonyodalmak ott kezdődnek, amikor egy csata során az ifjú trónörökös, Elnon halálos sebet kap, és csak egy Draco nevű sárkány tudja megmenteni, a saját szíve felének

megosztásával. Történetünk főhőse, Bowen, a herceg tanítómestere amikor látja, hogy ezután a fiúból gonosz és kegyetlen uralkodó lesz, otthagyja addigi hivatását, és legendás sárkányölvővé válik. Csak később, a főlsvívi sárkánnyal újra találkozva ébred rá, hogy a hita nem a sárkány szívével van...

Az akció oldalt scrollozódó, szépen megrajzolt pályákon zajlik, digitálizált emberi szereplőkkel, és 3D-s, prerenderelt sárkányokkal. Mint az a felsorolásból kitűnik, a vizuális élményben hiba nincs, s ugyanez szerecsere a gyönyörű zenékről, és a remek hangeffektusokról is elmondható. A játék hangulata még talán a filmnél is jobb.

A DragonHeart első ránézésre egy hagyományos, mondhatni sablonos akciójátéknak tűnik, ám amint elkezdünk komolyabban játszani vele, kiderül, hogy ez nem így van. Kezdi a küzdelem meneténél, ahol többféle speciális mozdulatot is előcsalhatunk, s nem csak az életerőnkre kell figyelniünk, hanem az alatta lévő, fura jelzőket mutató kijelzőre is. A főlétséges suhíntá-



Draco kezdetben elég barátságos a hozzá

tásoktól hősünk kifárad, ha pedig teljesen ki merül, pár másodpercre – amíg kifújja magát – nem képes megvédeni magát. Ha tehát fogtán az érnék, inkább vonjuk magunk elé a pajzsunkat.

A hordókat mindig vágjuk ketté, mert energiát adó kupákat, valamint különböző fegyvereket és pajzsokat találhatunk bennük. Az ellenség által elvetett gyűrűket pedig szintén szedjük össze, mert a pályák között – ott, ahol az állásmentés is van – a shopba belépve fegyvereket, vagy extra életet vásárolhatunk értük.

Miután a második pálya végén legyőzzük Dracot, szövetségünkkel válik Elnon ellen, és onnantól a bal felső gombbal – ha van

kürtünk – segítségül hívhatjuk őt is. Draco animációja még sebb mint PC-n, a pusztaságon például egészen távolról érkezik, szinte kirepül a képernyőből. Igaz, ennek lett egy zavaró következménye: ahol terep-

tárny az útjában, ott nem hívható. A pályák között egyébként néhol felpattanhatunk Draco hátra, ezeknél a részeknél csak arra kell figyelniük, hogy azonnal leüssük a gép által megadott irányt. A CD-n összesen hét megsemmisítő sárkány vár ránk, és persze egy rakás útonálló, viking, meg barbár, egyszerűen bár hoven kaszabolni való. Sok szerencsét!

dragon heart

Kiadja:
Acclaim

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

SEGA SATURN

✓ Gyönyörű zene és grafika
X Nem túl változatos ellenfelek

86%



A nem mindennapi grafika már az első pályán megmutatkozik

PINBALL GRAFFITI

Láttatok már történettel rendelkező flipperjátékokat? Mindaddig én sem, de a mai világban ugyebár semmi sem lehetetlen. A Pinball Graffiti betöltések a hagyományos üzemmód (Pinball Play) mellett egy kaland üzemmódot (Story

Play) is tartalmaz. A Story Playen indulva tehát az USA torképe jelenik meg, melyen a mi helyzetünket kezdetben Los Angeles-ben jelöli meg a gép. A megjelenő keretből nyolc ikon közül választhatunk, nézzük ezek jelentését. Az ártóval utazni tudunk, már amennyiben vettünk kocsit, vagy repülőgépet. A kulccsal minden városban a helyi motellek számláihoz

meg tudunk menni, és ha már kimerültünk, vagyis a HP pontunk már nulla felé közelít. Ez utóbbi egyébként minden aktív tevékenységnek csökken, és ha nem figyelünk rá, egyszer csak le-

betegszünk, és költéses kórházi kezelésre szorulunk. A labda egy elég sokatlan lehetőség (logikailag egy flipperjátéktól), ugyanis hősünk eredeti hobbiájak hódolhatunk: 100\$-os tettel kosárlabda pályara hívhatunk ki embereket. A kupa talán a legnyegesebb számbunkra, ezzel indulhatunk bajnokságokon, de persze csak akkor, ha épp rendeznek az aktuális városban

ilyet. Ha nem azrt közli a gép, vagy megadja, hogy mennyi ló múlva kéne visszatérniünk. A cipővel városnézésre indulhatunk, ami mondjuk legtöbbször csak haszontalan időtöltés. A sörös korsó a helyi bár meglátogatását jelenti, és ott kihívni valakit egy menet flipperre, persze szintén pénzben játszva. (Szerencsére az ellenfél játékát nem kell végignézniük.) Az összegyűjtött dollárjaikat a pénztárcát kinyitva költöhetjük el, itt vehetünk például haszpált kocsit, és más egyéb hasznos és haszontalan dolgot. A felsorolásból már csak az irányító van hátra, az el egy menőbe jutunk, ahol a tárgyaikat használhatjuk, a térképet és a statisztikáinkat tanulmányozhatjuk, valamint útást menthetünk és tölthetünk.

Moha kalandjátéknak nevezni a Story Playt túlzás lenne, az ötlet azért nem rossz. Csak azt furcsállottam, hogy minden városban ugyanaz a ko-

sárlabdás, kártyás, meg kirkusos flipperautomata van; három asztalnál igazán többel tervezettek volna. Az asztalok kidolgozása viszont egyáltalán nem rossz: a teljes 3D miatt bármilyen szögben nézhetjük őket, az alapbeállításnál még a gép automatán rá is közelít a lényegesebb részekre. Jó dolog az is, ahogy az asztal rozaszt megoldották: az irányító jobb felső gombja a jobb kezinket, a bal pedig a bal kezinket jelenti. A mátrixképernyő viszont egyáltalán nem tetszett, nem is hasonlít mátrixképernyőre, és mellesleg "pompás" ötlet volt, hogy a gép állandóan berakja a képernyő közepére, hogy meg véletlenül se lássuk a golyókat...

Vári Zolt

pinball graffiti

Kiadja:
Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

SEGA SATURN

✓ Az alapötlet figyelemre méltó
X Kevés választható asztal

73%



A látványos vagy a távoli részekhez útve a golyót, a gép automatán nézetet vált

Play) is választható. Az előbbinél a szokásos módon három flipperasztal közül szelektálhatunk, és azokon játszhatunk egyedül vagy ketten versenyezve, míg az utóbbit választva egy kisső "ragógumi ízű" történet főhősevé válunk. Egy hősnyatott sorsú fiatalembert alakítunk, aki valóságos sztár volt egy egyetemi kosárlabdacsapatban, ám miután egy autóbalesetben – ahol természetesen egy kisgyereket próbált megmenteni – eltört a lábát, derekha tört a karrierje. Hősünk



2,031,840 Ez a kosárlabdás asztal a fő pálya

CINKELT LAPOK

STRIFE (PC)

GPS: megmutatja a koordinátákat
 SPIN: zenét vált
 OMNIPOTENT: isten mód
 BOOMSTIX: az összes fegyver nálunk van
 RIFTxx: szintugrás (01-32)
 STONECOLD: az összes ellenfél meghal a szinten
 DONNYTRUMP: 300 arany

TERMINATOR: SKYNET (PC)

Az Alt+\ megnyomása után:
 SUPERUZI: Super Uzi géppisztoly
 WHOAMI: Kiírja a nevünket
 COUNTERS: Koordináták
 ILLBEBACK: Következő küldetés
 ARNOLD: Az összes fegyver nálunk van

MECHWARRIOR 2. (PC)

ISEENFIREANDISEENRAIN: végtelen töltény
 OOOHHLLAAALLAAA: hőkövetés
 TIKRULESLIKETHECOMSTARBABY: a küldetés sikeresen befejeződik
 CRAZYSEXCOOL: végtelen jumpet
 ANTIJOLT: idő hosszabbítás

HARVESTER (PC)

DUSTIN: 1. szint, Lodge
 BOSTON STRANGLER: 2. szint
 HELTER SKELTER: 3. szint
 MURDERER: az összes fegyver
 SON OF SAM: az összes használható tárgy
 NICK: visszaállítja a HP-t

RAYMAN (PC)

Esőembert is mondhatnánk, de az egyszerű kedvéért maradjunk csak Rayman használatánál, ha erre a Ubisoft által kiadott gyönyörű másképzésű játékról beszélünk. Szép-szép, de mit ér vele az ember ha nehez, nem? Mit tehet ilyen esetben? Például betekinthez az 576 cinkelt lapjaita...
 RAYLIVES - életek számának növelése 99-99
 RAYPOINT - energia tuningolás maximumra

GOLDFIST - egy marék arany extra
 WINMAP - szintugrás
 POWER - minden tudás

TIME COMMANDO (PC)

Íme egy-két pályakód egy gyönyörű, de talán a lehetetlenség határát súroló játékhoz.

	Easy	Normal	Hard
Roman	YPTERFGZ	QJSLVABL	SOHOLGNK
Japanese	NKTOLVIF	KAYAGEAF	TFJSVJMC
Middle Age	VNXYICCB	MZFSPOOD	XPYAMKIE
Conquistadors	FDQLJGGCC	AVMIFGGU	ZOVASAV
Wild West	ZREHFRIF	EVBSTYCV	DOOSGWLW
Modern Wars	FBTAWPFC	YLHGXBO	VEJHMOKO
Future	ALPYJFO	ZEYPCERH	
Beyond Time	YDULVARN	HMFOLGNH	

WARWIND (PC)

A Warcraft programozói igazán kitettek magukért, s mesterműviük nyomdokain létrehozták ezt a kiváló stratégiai játékot. A nagy elődhöz hasonlóan itt is van egy mondat elrejtve a programban, melyek használatával előnyökre lehet szert tenni. Ilyenek például a...

!THE SUN ALSO RISES - (meglepi)
 !THE GOLDEN BOY - 5000 credit

MASTER OF ORION II (PC)

Rég várt program, de sajnos - szerintem legalábbis - nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket! Az ALT nyomvatartása közben a következő szavakat pötyöghetitek be:
 EINSTEIN - minden technológia feledezésre
 MOOLA - 1000AC
 MENIO - a kutatásokkal kapcsolatos újabb család
 ISEEALL - látható lesz az összes bolygó és játékos helye
 SCORE - pontozás megmutatása

NECRODOME (PC)

KNIGHT - legyőzhetetlenség
 GIMMESOMESUGARBABY - az összes fegyver
 EXCALIBUR - összes fegyver
 SHRUBBERY - összes power up
 RABBIT - pajzsok maximumra
 IGOTBETTER - energia maximumra
 VERYSMALLROCKS - végtelen munició
 SMALLROCKS - max. munició
 UNLADENSWALLOW - végtelen gáz
 SWALLOW - gázfeltöltés
 CAMELOT - szintteljesítés
 ANTOCH - ellenségek likvidálása
 RUNAWAY - összes fegyver előléve

Hogyan kell használni e csalásokat? Nos, egyszerű, de nagyszerű: a párbeszéd ablakban - amit a T betű lenyomásával hozhattok elő - írjátok be őket.

4-3 - 182394
 4-4 - 452234
 5-1 - 984841
 5-4 - 093152
 6-1 - 383772
 6-2 - 981122
 6-3 - 817632
 6-4 - 398112

MEGALOMANIA (AMIGA)

Álítom, hogy az Amigára készült játékok legjobbja előtt vagyunk. Még ma is szívesen ülök le és állok neki játszani vele, s talán mások is ugyanígy vannak vele. Nekik szánom ezt a szerény, de szükség esetén nagy segítséget nyújtó kódot: **OFBA-XURKRR**, amivel 300 emberkével kezdeh-tünk 3rd epoc ban.

MEGARACE 2 (PC)

A következő kódok a DOS verzióhoz vannak és MEGARACE parancs után kell őket beírni.

SPEED - még gyorsabb gépek
 MONEY - új játék(!) kezdése esetén 99.999 pénzzel indulhattok
 MAP - megmutatja a pálya térképét
 GAME - intro átugrása
 NOLANCE - Lance Boyle kihagyása

SUPERFROG (AMIGA)

Egy-két pályakód, s máris jöhet a béka-becsnált!

1-2 - 234644
 1-3 - 447464
 1-4 - 747822
 2-1 - 446364
 2-2 - 984448
 2-4 - 477444
 3-1 - 343522
 3-2 - 992324
 3-3 - 891332
 3-4 - 467464
 4-1 - 813234
 4-2 - 467464

NIGHT SHIFT (AMIGA)

Pályakódok következnek:

1 - CBBL
 2 - BCAP
 3 - BCAP
 4 - ALAA
 5 - AALC
 6 - CPPA
 7 - CALB
 8 - ABAC
 9 - ALLC
 10 - LBPP
 11 - BACP
 12 - CPBP
 13 - PCBA
 14 - ACPB
 15 - PPA A
 16 - BBAB
 17 - BPCP
 18 - PLLP
 19 - BBAB
 20 - CAAC
 21 - LCAA
 22 - PCLB
 23 - PCCL
 24 - PALC
 25 - BAAL

APOK

26 - PCBB
27 - BCLB
28 - PBBA
29 - CPCA
30 - CCBP

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (MEGADRIVE)

A következő trükk három titkos menü hoz elő. A Start Game/Options képernyőn gyorsan nyomjuk be: A, C, FEL, B, FEL, B, A, LE. A kód hatására többek között beállíthatjuk a folytatások számát, kiválaszthatóvá tehetjük a főnököket, játszhatunk a rejtett játékkal, stb.

Human Smoke kiválasztása: menjünk a karakterválasztás képernyőjére, és válasszuk ki a Robo Smoke-ot. Ezután tartsuk lenyomva a bal irányt, majd a nagy ütést, kis ütést, nagy rúgást, kis rúgást gombjait mind, még mielőtt a küzdelem elkezdődne.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (SNES)

Human Smoke kiválasztása: a copyright képernyőn tartsuk lenyomva a LE irányt, és az A-t. Erresszük fel őket, majd a Williams képernyő megjelenésekor ugyanígy tegyük a JOBB irányt, és a B-vel. Végül a "There is no knowledge that is not power" feliratról az X és Y gombokkal játszunk el ugyanezt, s ezeket is erresszük fel. Ha a címképernyőnél ekkor megjelenik Robo Smoke, nem hibáztuk el. Ezután válasszuk ki Robo Smoke-ot, és rögtön tartsuk lenyomva egészen a meccs kezdetéig a következő gombokat: BAL, X, Y, L és R. A kettes irányítóval ez utóbbit ugyanígy tehetjük meg, csak a BAL irány helyett JOBBAT nyomjunk.

PRINCE OF PERSIA 2 (SNES)

Nem jelenthet gondot a játék végigvitele, ha a birtokunkban van a szintugrás kódja – igaz, hogy így aztán viszont nem jelent túl sok izgalmat. A level skiphez

menjünk az Options képernyőre, és nyomjuk le és tartsuk is lenyomva a LE, LE, A, X, és az L gombokat ebben a sorrendben. Ha jól csináltuk, a háttérben a felhők gyorsabban szállnak. Most indítsuk el a játékot, és amikor pályát akarunk ugrani, egyszerűen nyomjunk egy SELECT-et.

DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

A múltkor adósk maradtunk, hogy a harmadik pályán mit idéz elő a Cheat kód (Pauzálás után R2-t nyomva tartani, majd BAL, JOBB, FEL, LE, NÉGYZET.). Nos, ennek a hatását a kettes irányítón a START lenyomásával tudjuk kamatoztatni: a HÁROMSZÖGGEZEL kiakasztjuk az órát, az X lenyomásával pedig pályát válthatunk.

SOVIET STRIKE (PLAYSTATION)

Ha esetleg problémátok adódott volna valamelyik szint teljesítésével – amin nem lepődnék meg – itt vannak a pályakódok a játékhoz. A beírásához menjünk a "Load" opcióra, majd az "Enter"-re.

Crimea Mission: WORSTCASE
Black Sea Mission: GRANDTHEFT
Caspian Mission: GROZNEY
Dracula Mission: CHERNOBYL
Kremlin Mission: CIVILWAR

TOBAL NO.1 (PLAYSTATION)

Az alábbi cheat egy új fajta kameranézetet hív elő:
A karakterválasztásnál tartsuk lenyomva az L2-t és az R2-t, amíg a küzdelem el nem kezdődik.

LOMAX (PLAYSTATION)

A következő egyszerű cheatel pályát ugorhatunk Lomax-szel. Játék közben

nyomjuk le a LE-START-ot, ezzel lepauszáljuk a játékot. Ezután tartsuk lenyomva a felfelé irányt, és üssük be: HÁROMSZÖG, KÖR, X, és NÉGYZET. Ekkor egy kis szám jelenik meg a bal felső sarokban, ezzel választhatjuk ki a kívánt pályát. Mindössze annyit kell tennünk, hogy az L1-SELECT-et az adott sorszám előéréséig nyomogatjuk, és az L1-START-tal indítjuk a pályát. A fentiekén kívül ráadásul van még egy plusz lehetőség is a kódnak köszönhetően: ha az L1-NÉGYZETET lenyomjuk a játékban, Lomax bárhóvá elrepuhulhat a pályán. Az összes nehezen elérhető helyet így könnyedén megközelíthetjük, s csak újra le kell ütnünk az L1-NÉGYZETET, hogy újra visszaessünk a talajra.

WIPEOUT 2097 (PLAYSTATION)

A CD elindítása után várjuk meg, amíg a PlayStation logo megjelenik, majd tartsuk lenyomva az L1+R2+START+SELECT gombokat. Ezeket végig a család bevitelére alatt így kell tartani, különben a dolog nem fog működni. Csak a START gombot engedjük majd el a címképernyő megjelenésekor, de nyomban utána azt is nyomjuk le újra. Ha jól csináltuk, a főképernyőn a szó szoros értelmében állati járgányok közül választhatunk.

Új versenytípusok válnak kiválaszthatóvá a következő kódok beírásával az Options menü Password opciójánál:

Challenge1- NÉGYZET, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET.

Challenge2- NÉGYZET, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET, X, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X, KÖR, KÖR.

STAR GLADIATOR (PLAYSTATION)

Íme egy újabb rejtett karakter, Blood. Előcsalásához a következőket kell tennünk: a címképernyőn, ami alatt az Arcade Módot elindítjuk, tartsuk lenyomva a Selectet, és továbbra is tartsuk így. Menjünk Bilsteine (kiválasztásnál lásd: az előző számunkban), és adjuk be: X, NÉGYZET, X, NÉGYZET, X, NÉGYZET, JOBB, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, L1+R1

Egy különös cheat: rögtön a karakterválasztás után tartsuk lenyomva a LE+L2+R2-t amíg a meccs el nem kezdődik, minek hatására a küzdőtérrel teljes sötétség fogad minket.

STREET FIGHTER ALPHA 2 (SATURN)

Sakura néhány jópota győzelmi animációt mutat be, ha az alábbi gombokat benyomva tartjuk a küzdelem befejezése után: A - táncolni fog, B - lerúgja a cipőjét.

BUGI (SATURN)

A szintválasztó kód a Bug!-hoz – amit a Start/Options képernyőn kell bevinni – így hangzik: BABYSEALS. Ebből az irányítón nem létező betűket az angol éjtájkának megfelelő irányoknak kell érteni, tehát a kód: B, A, B, Y, LE, JOBB, A, BAL, L

(bal shift), LE. Ezután bármelyik szinten csak tartsuk lenyomva a bal shiftet, mire a fel vagy le irányba nyomva a D-padat a megadott irányban szintet ugorhatunk.

SEGA RALLY (SATURN)

A már korábban leközölt halom cheathez íme még egy kis adalék: ha a képernyőn nem akarunk semmiféle kijelzést látni, a kocsiválasztáshoz már eleve úgy menjünk, hogy az X, Z és az A gombokat lenyomva tartjuk, majd továbbra is nyomva tartva őket, így választjuk ki a kívánt autót.

CLOCKWORK KNIGHT (SATURN)

Pályaválasztás: a címképernyőn (amíg a Press Start felirat látható), adjuk be: BAL, FEL, JOBB, LE, JOBB, JOBB, FEL, R gomb. Ekkor előjönnek a pályanevek, és a fel/le irányokkal tudunk közülük válogatni.

Utolsó szint: miután beütöttük az előző kódot, adjuk be: BAL, JOBB, JOBB, FEL, JOBB, JOBB, FEL, LE, JOBB, JOBB, FEL, R gomb. Ezután két FEL irányt nyomva megtalálhatjuk a legvégső szintet, a Last Boss-t.

999 élet: a címképernyőn (amíg a Press Start felirat látható) üssük le a FEL irányt kilencszer, a LE irányt hatszor, a BAL irányt hétszer, majd Z, X, Y, Y, Z gombokat. Ha sikerrel járunk, a gép újra lejátsza a kezdő muzsikát. Millió pont bonus: menjünk végig a 2-2 pályán kevesebb mint 30 mp alatt.

VIRTUA COP (SATURN)

A Ranking Mode opció behívásához nem feltétlenül kell végigjátszani a játékot, hanem meg lehet oldani egy kis csalással is. Csak várjuk meg, amíg a főmenüből visszatöltődik a SEGA logo, s a C-t nyomva tartva gyorsan üssük be: FEL, LE, BAL, JOBB. Ha jól csináltuk, egy előzetes gomb hallani.

A ranking móddal együtt ezzel egyébként az options menüben megjelenik egy nyíl, amivel lapozgathatunk a menüt további lehetőségeket, mint például freeplayt kapcsolhatunk be.

A fegyverválasztás kódja: ezt szintén a SEGA logonál kell bevinni, a C folyamatosan nyomvatartása mellett. A kód pedig: LE, FEL, JOBB, BAL, FEL, FEL, BAL, JOBB. Ekkor, csakúgy mint a Ranking Mode csalásánál, egy pisztolylövést kell hallanunk. Ezt a kódot egyébként csak akkor lehet bevinni, ha már a Ranking mód választható. A fegyverválasztást az options menüben kapcsolhatjuk be, a játék során pedig úgy válogathatunk a fegyverek közül, hogy lepauszáljuk a játékot, és eközben próbálunk tölteni.

VIRTUAL HYDLIDE (SATURN)

A játék elején a program megkérdezi, hogy véletlenül szeríen kreálja a világot, avagy kóddal. Mi ez utóbbit válasszuk. Kódszónak a következő cheateket írhatjuk be: SWORD - varázskard, ARMOR - darksword, HYDLIDE - páncéltart és harcok nyaklánc. Az említett tárgyakat majd a temetőben találhatjuk meg.

Halló, halló, itt van megint az Első Független CoVboy Rádió márciusi adása, ami a médiák jó szokása szerint reklámmal kezd: műsorunk nem jött volna létre, ha nincs az 576 Kbyte. Mint a későbbiekből kiderül, műsorunkat még támogatja a Nótanács, valamint a Tanácstalan Nők. A mostanság érkezett borítékok tartalmában fel tűnt nekem valami, ami nekem nagyon nem tetszik: a PC-sek és konzolok egymás iránti elég vegyes érzelmei, amit talán a kutyák és a macskák közismerten jó viszonyához tudnék hasonlítani. (Ez csak egy szemléltető példa volt - nem szeretnék olyan leveleket kapni, hogy valaki azt írja, hogy kutyába sem veszem, esetleg mindene teljesen megmacskásodott tőlem!) A levelek egy része a harci harsonákat zengető kiáltvány, illetve szokatlan kategóriába tartozott ("Halál a konzolokra! PC-seké a hatalom!", avagy "A PC-sek most már menjenek a... (szóval oda) - a kedélyek további háborgatását elkerülendő, ezek közkinccsé tételétől inkább eltekintek. Inkább olyan témákat boncolgatunk, amelyek többször ismétlődés és megoldhatóak, vagy legalábbis van rájuk magyarázat.

Érdekes lehetőséget vetett fel például a konzol-PC arány kapcsán alábbi kuncsaftunk:

Ebben a februári számban (meg az utóbbi 5-6-ban is) egymást szidják a PC-sek és a konzolok. Lenne nekem erre egy ötletem, bár lehet, hogy már ti is foglalkoztatok vele. Ez az újság most 50 oldalas, amiből 28 oldal a PC, 8 oldal konzol, 16 egyéb, tehát: 56% PC, 16% konzol, 32% egyéb. nekem konzolom van, mégis megveszem az újságot, de szerintem vannak sokan, akik nem. Arra gondoltam, hogy miért nem csináltak két kisebb újságot. Ha jól számolom, 318 Ft/50 oldal=6.36 Ft. Tehát lenne 2 újság, kb. 30 oldalas. Az egyik számítógépes (PC, Amiga, 64), a másik pedig konzolos (SNES, Saturn, PSX, stb.), ami 250 Ft-os áron sokkal jobban menne, mert olcsóbb mint most, és csak az van benne, amit az ember szeretne. Így nem is lenne akkora háború a két tábor között. Sőt, akinek van mind a kettő, valószínű megvenné ez is, azt is. Sőt, sőt, a 6.36*30 oldal=190.8 Ft (így újságonként, majdnem 60 Ft plusz lenne belőle). Ez még a CD-mellékletnél is jó lenne, ugyanis a mostani állapotban, ha PC CD van az újsághoz,

miért vegye meg drágábban, aki nek nincs is PC-je. Ez visszafelé is igaz a konzoloknál. (Pl. erről is lehetnének kérdőívek.) Csárádi Attila, Gödöllő

Kezdjük ott, hogy a statisztika olyan dolog, mint a bikini: sok mindent megmutathat, de a legfontosabbat mindig el kell takarnia, különben kitör a botrány. Ezen megfontolásból nem tanácsos variálni a százalékokkal, már csak azért sem, mert az általad egyéb kategóriába sorolt apróságok (tartalom, csevegő, poszter, stb.) mindenkinek szólnak. Nem igazán jó a számolás azzal 6.36/oldallal, már csak azért sem, mert ha jól összeszámoljuk azért van vagy 56 az az 50 oldal (vagy te borító és poszter nélküli újságot kaptál februárban?), és sajnos a nyomdák sem úgy számolják ki az árakat, hogy ha 56 oldalnál x Ft-ra jön ki egy oldal, akkor 32 oldalnak 32x lesz az ára. Azonkívül a fogyasztói ár képzése elég mély víz, amibe most inkább nem merülnek bele, mert féltő, hogy netán belefutok. Egyébként természetesen elmékedtünk azon, hogy esetleg két újságra kellene bontani az 576-ot, de a végeredmény több okból is az lett, hogy pillanatnyilag még nem lenne értelme. Talán majd 1-2 év múlva.

CD-téma: Ha jól emlékszem, pontosan az általad említett okokból megszeltem azt mondani, hogy HA lesz CD, akkor NEM az újság mellékleteként, hanem **ÖNÁLLÓ** kiadványként jelenne meg, mert nem óhajtjuk olyan emberek zsebéből a pénzt kihúzni, akik az újságot megvennék, de a CD-t csak dobókorongnak tudnák használni. Kérdőívzetés természetesen ezzel kapcsolatban is lesz - érdeklődő típus vagyok. Nem tudom megszámlálni, hányszor írtam már nektek. Csak azt szeretném közölni veletek, hogy nem vagyok megelégedve az újsággal. A következők miatt: a PC-s játékok ismertetői és leírásai elnyomják a konzolos ismertetőket/leírásokat. Pedig azt hiszem PSX-re is van anyag bőven. Tehát azt kérném tőletek, és azt hiszem, nem vagyok egyedül, hogy PSX-re több oldalt szenteljetelek. A sz*r anyagokat ne tegyétek bele ebbe az egyébként f**a újságba. Pl. Hulk (PSX), Int-MotoX (PSX), az előbbi 25%, az utóbbi 52%. Kérlek benneteket, annyi profi játék jelenik meg, ne égersétek magatokat ilyen fertel-

mes anyagokkal. Ami pedig már volt az újságban, ne tegyétek azért bele, mert most megjelent PC-re is, pl: Daytona, Sega Rally, Panzer Dragoon, Virtua Cop. Kispataki Miklós (MIKE)

Valami nekem azt súgja, hogy neked talán PlayStation-nőd lehet. (Lélek-búvárnak még tán jó leszek...) Egyébként nem értünk egyet ezzel az 'elnyomósdival', meg azzal sem, hogy PSX-re olyan rettentő sok anyag lenne. Vári "Kon" Zoli minden friss konzolanyagról karcol valamit, PSX-re meg aztán különösen. (Bár megjegyzem, hogy nagyon gyanúsán méregette a boltban a N64-et...) Az, hogy egy anyag úgymond 'sz*r' vagy sem, az egyéni megítélés kérdése. Ha a százalékok zavartak volna meg, akkor még van egy megjegyzésem. A szerzőkhöz az volt a legelső kérésem, hogy ugyan próbálják már kicsit reálisabban kezelni azokat a százalékokat, több okból is. Egyrészt: kritikát írnak a játékról, és nem reklámot. Másrészt: ezt az újságot megveszi vagy 15.000 ember, és elolvassa legalább háromszor ennyi. Ha ennyi embert át akarunk verni, akkor ne cikkeket íráljanak - menjenek inkább politikusnak. Összehasonlítási alapuk bőven van, hiszen minden szerzőnk egy adott kategóriában versenyez. Nem muszáj egy játéknak már rögtön 80%-ról indulnia csak azért, mert egyáltalán megjelent. (Ez mondjuk nem vonatkozna a Dungeon Keeperre, de az nem is fog soha megjelenni.) Jó, az elődóm nem szerette az alacsony számokat - én viszont a reálisakat szeretem. A PC-re megjelent SEGA-játékok pedig nem foglaltak olyan

szörnyű sok helyet, mint ahogy most sem fáj senkinek az LBA vagy a COLC PSX-re, nem-



de?
Van per-

szé másikkal is:

Halló-halló 576 Kbyte! A vonal végén Kabal beszél. Rendszeres olvasója vagyok az újságnak (meg van rendelve) 1993.10.18, 16:45:32 óta, amikor is betévedtem a Pozsonyi úti 576 Shopba és megvettem a 'Morál Kombat'-os címlapú részét az újságnak. Az újság azóta is szuper, baró, ász, remek, állat, király, ...DE! Az utóbbi időben elszaporodtak a PSX-es és Saturnos cikkek és elnyomják a szegény PC-s oldalakat. Mindannyian tudjuk a PSX-Saturnos és a PC-sek száma közötti különbséget, így nyilvánvalóvá válik, hogy mely cikkekből kell többet és melyekből kevesebbet írni. Ahogy a nagyapám is mondta: "Aki habozik, az csak borotvahab!" Végezetül felhívnom a figyelmet egy DrDisc nevű pszichológusra, aki szabadlábban garázdálkodik, és gyilkos leveleivel hátbatámadja az embert.

Ui: Az újság frissége sem utolsó! Míg más újság még az első részről sem írt, ti már leírást készítettetek a Down in the Dumps 2-ről!

Igen, ez nekem is feltűnt. Miután kinyomták. Egyetlen lehetséges magyarázatot tudok elképzelni: amíg nem figyeltem oda, a jövő-

fedés is. Javasolom, helyezkedjünk Varga Zsolt, szegedi olvasónk álláspontjára: "Szerintem a PC és a konzol szépen megférnek egymás mellett, felesleges ellentéteket szítani." Úgy legyen. Most pedig énekeljük el a körusban a 'Szeressük egymást, gyerekek' kezdetű kis songot.

Na, ezzel megvolnánk. Most a súlyos témák után, kikapcsolódásnak jöhet egy mókás darab, mert olyanok is szoktak akadni:

Helló, CoVboy! Hát ezt is megérte a világ! CoVboy az 576-ban! Ez jó, nem árt egy kis frissítés. Ki lesz a következő? PC-X-esek, Guru-sok? Nem baj! Felőlem jöhetnek ők is! Egyébként én az ELTE-n tanulok

megy is a szemetesbe, mert nem tudok vele mit csinálni. (Pedig saját tapasztalatból tudom, hogy például kiváló repülő lehet belőle hajtogatni. Komálom az analóg játékokat is.) Ez lehet, hogy azért van, mert én 27 éves vagyok, és nem ragaszom tele a szobámat ilyenekkel, de lehetne erről is kérdőívet csinálni, hogy ez mennyire kelendő, ugyanis ezen a 4 oldalán 2-3 játék ismertetője még simán elférne. Charley, Gödöllő

Volt olyan problem is bőven, hogy felesleges három poszter, ha abból készítő túl kicsi. Hm. Ezen lehet elmélkedni. Esetleg mostantól csinálhatunk olyan kompromisszumot, hogy ha van két frankó poszter, akkor abból lesz két nagy plakát, ha csak egy igazán jó van, akkor egy nagy plakát, a hátoldalán két leírással. Nem az nem jó, mert akkor az a gond, hogy ki kell szedni a leírást az újságból. Mindegy, majd kitalálom. Feldobok egy belást és fej-vagy-írás alapon – vagy esetleg megírhatnátok a véleményeket ez ügyben.

Pro:
Jó lenne visszahozni a COMIX Cornert. Nem értem, miért tűnt el rögtön, miután átvette a főszerkesztői címet, CoVboy! Ferencz Csaba, Mónosbél

Kontra:
Volt néhány rovat (esetleg van is), amit sehogy sem tudok hová tenni. Úgymint: COMIX corner, Manga rovat, novella, meg ilyenek. De kérem, ez egy számítógépes újság, nem?! Pozsgai Gábor, Kecskemét

Erre már válaszolni sem merek. Legjobb, ha megfogadom az egyik levélíró tanácsát, ami így hangzik: "Legjobb, ha mindenkinek a kedvébe jársz, CoVboy!" Oké. Úgy tesztek. Áprilisi számunkban pedig majd közlöm a májusi lotó és kenő nyerőszámokat.

Apropó. A Comix Corner eltűnését egyébként érdekes módon a legtöbben csekélységem feltűnésével hozták kapcsolatba. Legyen szabad jelezni, hogy nekem nem fáj az a Comix Corner, nem én üldöztem ki az újságból. A rovat hiányának ennél sokkal prózaibb okai vannak: januárban – jó szokása szerint – T.J. nem hozta időre a cikkét, így tehát a rovat szépen bele-szürkült a háttérbe. Azóta T.J. PC-ismertetőket írkal, meg Magic the Gathering kézikönyvet, továbbá cédlákat nekem, amelye-

ken megható történetet mesél George Washington gyermekkorából, amellyel azt magyarázza, hogy most azokat miért nem hozza. Ha valaki hiányolná a képregényeket, Manga-rovatot vagy egyéb elfeledett kezdeményezéseket, írja meg nyugodtan, megfelelő érdeklődés esetén majd életet lehelünk beléjük. Ha jól emlékszem, ezért adtam fel találós kérdéseket a múlt havi kérdőívben is. Álltam itt, mint...ööö... Amúndsen a Déli-sarkon, és foglalom sem volt, hogy "Mit kíván a magyar nemzet?". Most már azért kezd lassan kezd derengeni.

A másik nagy fájdalma a levélíróknak az volt, hogy mikor lesz végre megint stábfotó. Szerintem a januári vidámság közepén volt, csak a nyomda ördöge Down in the Dumps felíratot csempészett fölé. De ha mindenki erre vágyik, akkor semmi gond, mert holnap hozom a Polaroidot, és egész nap itt fogom élvezni vele a pillanatot. A felvételek tán még poszternek is jók lesznek.

Végezetül egy levél, amely hüen szemlélteti, hogy mily nehéz is az élet:

CoVboy! Ha csak kimondom azt a nevet, rögtön beleremegek. Ezt! Mi két örületesen szexis lány vagyunk, és teljesen beindultunk rád! Ha a két csodálatos szarvadra gondolunk, vagy a négy patádra, hát az olyan érzés, mintha a mennyországban járnánk. Come to us, CoVboy! Nem bírjuk tovább nélkülüled! Ha úgy érzed, hogy már a munka teljesen kimerített, és nem tudsz bírni magaddal, akkor hvj fel minket! Több telefonszámon is elérhetsz: a 104-es, a 105-ös és a 107-es számok közül bármelyiket tárcsázhatod. Ha beleszól valaki, a következőket tedd: mond be a lakáscímedet és azt a mondatot, hogy "Azonnal gyertek, nagyon sürgős, én már nem bírom tovább!" Negyed órán belül megérkeznék hozzád mi ketten, és megnézzük a bélyeggyűjteményedet.

Siess, már nem bírjuk sokáig! Puzsi, puzsi: Cs. Gizi és Sz. Pálma Hmmmmmmmm. Vagy két óraja felhívtam mind a három számot egyszerre (nagytermesztű gyerek vagyok), és most egy kicsit elbágyadtam. Megyek csicsikálni. Menjetezki is, álmódjatok szépeket! Viszlát a következő számban – már amennyiben az állandó telefonálgatás közben tudok rá időt szakítani...



vöböl jött ufók szálltak le a levilágítóban, és így akartak üzenni az utókornak.

U2: Ha már így belejöttem az írásba, megkérdezném, melyek a kedvenc játékaid PC-re (lzlésfelmérés)?

Panzer General, Sid Meier Microprose-cuccai (Civ, Railroad Tycoon, stb.), meg általában a stratégiai és grafikus kalandjátékok.

Kabal alias Börcsök András, Budapest (Melléklet: Anti Konzol Csoport zsebpszter, mint a múltkor)

Most már tényleg kezd lefárasztani ez a sok elnyomás ebben az újságban. Igyekszünk mindenkinek a kedvére tenni, de mivel kereteink sajna még végesek, ez mindig csak a másik tábor rovására lehetne. Konzolokon lehetőség szerint minden kezünkbe kerülő újdonságról szoktunk írni, PC-nél pedig a jobb esztétésekről. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy azért a témákban bőven akad át-

jogi-bölcsész-pszichoanalitikus szakon. Ebben nem vagyok biztos. Lehet, hogy nem anal-, hanem oral-. Ebben nem vagyok biztos. Sőt, ezenkívül még azt hallottam rólad, hogy részeges csirkefogó vagy! Nem baj részeges lehet valaki, csak alkoholista ne legyen. Mondjuk ebben nem vagyok biztos. Mármint abban, hogy ezt hallottam. Jámbor Zoltán, Budapest
Nem vagyok biztos, hogy ebben a problémában én, avagy az ön körzeti orvos-a-e az illetékes. Biztos, ami biztos (ha egyáltalán van olyan), felténnék egy kérdést: vajon ön mint hallgató, vagy mint kiállított darab tartózkodik azon a tanszéken?

Kerekasztal beszélgetés következik. Pro:

A poszterekhez nem is tudok semmit hozzászólni, a lehető legjobb, ami csak lehet, mindenképpen maradjon. Ferencz Csaba, Mónosbél

Kontra:
Nem tudom mennyire népszerű az újság közepén levő poszter, de én személy szerint kitépem, és már

ÉRKEZÉSI OLDAL

Ha valaha versenyt hirdetének a Világ Leginfantilisabb Nyomozója kategóriában, minden bizonnyal orr- és hajhosszal **Ace Ventura** nyerné meg a nemes versengést. A Jim Carey által megszemélyesített



mozihős a 7th Level jóvoltából most bevonul a PC-kalandjátékok birodalmába, ugyanis interaktív rajzfilm lett belőle a Discworld 2. vagy mondjuk Larry 7. A történet a filmekről teljesen független, de szokás szerint az állatok körüli szövevényes bűnügyek (hová lettek a bálnák? ki tüntette el a huskykat? ki sajtol olajat a főkébékiből? ki rántotta ki a csirkét...) kibogozása lesz a feladat. Magától értetődő, hogy a számítógépes animáció lehetőségei és az igazán pihent agyú szerzők maximálisan biztosítják, hogy a játékot is ugyanaz az enyhén debil báj lengedezze be, mint teszem azt a muzikát. Pár alkalommal már sikerült a röhögéstől lehullanom a stokról, de most szomorú vagyok, mert e kósz sorok írása miatt átmenetileg abba kellett hagynom. Meg azért is, mert a kalandokat elég sűrűn ügyességi részek is színesítik, akarom mondani 'monokromalizálják' – már amennyiben léteznek ilyen szó. Sebjaj, ha sikerül előcsalogatnom a fókát a WC-csészeből és átterelnem az elektromos angolnákat a fürdőkádba, akkor be tudom kapcsolni a notebookomat, és a következő számban végig is játszok ezt az épületes marhaságot.

A **Magic the Gathering** valószínűleg minden idők legnépszerűbb kártyajátéka, leszámítva persze a snapszert meg a fájert, amelyek szintén nagyon fantasziós elfog-



laltságok. Nem is kerülhetett el sokáig a számítógépes adaptációt. Snapszer és fájert nem lesz az áprilisi tréfánkban (még írom őket. Win95 alá, természetesen, anélkül nem élet az élet), annál inkább lésszen **Magic the Gathering**. Sőt, abból rögtön kettő is, ugyanis az



Acclaim és a **Microprose** is kiadott egy-egy verziót, saját elképzelései szerint. Mindkettő elég meglepő darab a maga nemében. Az **Acclaim** kicsit visszafogottabb grafika jellemzi, ellenben a harci részek teljesen real-time-ban zajlanak, mint holmi C&C-klónban. A **Microprose**-verzióra elsősorban kétes szépségű doboza hívja fel a figyelmet, továbbá **Heroes of Might and Magic 2-t** idéző grafikai megvalósítása. Kissé meghökkentő, hogy nem csak a grafika, hanem a mázskálós részek is idézik ezt a frankó kis játékot, ami azért elég érdekes vonás egy MTG-feldolgozásban. Házi zsupabubusunk (T.J.) már vadul vív mindkettővel, tehát a következő számban össze is eresztjük őket. Itt ragadnám meg az alkalmat és a billentyűzetet, hogy egy jó hírrel örvendezsem meg a nagyérdemű közönséget: mire ezt olvassátok, az 576 Kbyte shopjaiban már '100%' unofficial, ámde magyar nyelvű' kézikönyvvel szerezhető be a **Magic the Gathering** by **Microprose**.

Lesz még egy összecsapás, csak most kivételesen focimenedzserek kerülnek nagytító alá: piros sarkokban versenyez a jó öreg **Electronic Artstól** a **Fifa Soccer Manager**, kék sarkokban a jó fiatal **ESM-től** a **Football Masters**.



Pár oldallal ezelőtt boldogan tapsoltam az S.P.Q.R.-nek, hogy milyen csodaszépén életre keltették a majd kétezer évvel ezelőtti Rómát. Áprilisban Tapsi Hapsi visszatér, ha nem is Air Jordannel, hát XIV. Lajossal. A **Cryo** új játékának a színhelye ugyanis **Versailles 1685**, a Napkirály udvara. Csodaszép 3D renderelt háttérrel, 3D szereplő – még mielőtt **Quake**-mániások a shotgunjukhoz kapnának, megsúgom, hogy ez egy kalandjáték és sajnálatos módon senkit nem lehet leölvöldözni benne (bár bárán azért megérdemelnek). A környezet csodaszép, ám a felszín alatt őrdögli cselzvények fonják be az egész királyi udvart. A mi feladatunk,

hogy kibogozzuk az intrikás kusza hálóját és leleplezzünk egy összeesküvést.

Végre eljött a március 1., a Nintendo64 európai megjelenésének időpontja. Bár jelenleg mindössze csak

PLAYER ASSETS	Original Value (£)	Current Value (£)	Change (£)
GA 1 D Seaman	2,372,540	2,372,540	+0
LB 3 B Westwood	2,784,836	2,784,836	+0
CD 4 M Cowen	2,864,037	2,864,037	+0
CD 5 S Booth	2,107,070	2,107,496	+426
CD 6 T Adams	2,403,524	2,403,524	+0
RB 7 J Dixon	2,236,860	2,236,860	+0
DM 8 P Stone	3,043,300	3,043,300	+0
AM 9 M Marston	3,278,300	3,278,300	+0
FOR 8 F Wright	4,388,640	4,466,400	+77,760
FOR 10 D Bergkamp	9,251,440	9,251,440	+0

négy játék kapható a géphez, már megérkezett az **Acclaim**-tól a **Turok: Dinosaur Hunter** is, amit mellel még néhány dilettáns már át is keresztelt **Jurassic Park 2-re**. A játékban **Turok**, a dinóvadász szerepében az a feladatunk, hogy felkutassuk egy különleges szerkezet, az "Időgömb" darabjait, mielőtt ellenségünk, a "Hódító" hidat tudna létesíteni vele birodalma és a Föld kö-



zött. Gyönyörűen megszerkesztett 3D-s világokban barangolhatunk, ahol a rengeteg speciális fény, és egyéb effektus miatt minden abszolút valóságosnak tűnik. A **Doom** stílusú anyagban komplex megoldásra váró pályák várnak ránk, tell misztikus, egyre erősebb, és persze egyre hatalmasabb ősiényekkel, szörnyekkel, és robotokkal.



APRÓHIRDETESEK

AMIGA KIÑÁL

A1200 + színes monitor + külső drive + 2 db joy + 2 db mouse + 500 db lemez játékokkal 75.000 Ft-ért eladó. Érd.: Illés Tamás Nyíregyháza, Erkel F. u. 4. Tel.: 06-20-283-362

Eladó CD32, 2 db control pad, 28 db CD (pl. Alien Breed 3D, Tower Ass ATR, Jungle Strike, Heimdall 2, Shadow Fighter, Rise Worms, Bubbles U Stix, Little Devil, Imp.Ms.2025, Cannon Fodder, Universe, Brian the Lion stb. Tel.: 1375-505

C64 KERES

Kék Nintendo GameBoy-omat 2 játékkal, garanciával elcserelem 8 bites számítógépre: C116, C+4, joy illesztő floppy, sok prg, irodalom, esetleg rítzettel. Más is érdekel! Barikó Zoltán 3762 Szőlőiget, Rákóczi út 21.

C64 KIÑÁL

Eladó Commodore 1048-as színes monitor C64-re vagy Amiga számítógéphez. Irányár: 20.000,- Érd.: 419-4117

PC KIÑÁL

Sürgősen eladó PC-re a Lost in Time c. CD-s játék 2000 Ft-ért. Tel.: (06)-72-328-990. Harangi István.

EGYÉB KERES

NES-re keresek: Zelida Legendája, Link kalandja, Faxanadu, Kirby kalandja kazettákat. Telefon: 06-36-315-509 David Árpád 3300 Eger, Farkas u.6. fsz.2.

EGYÉB KIÑÁL

Eladó SNES + 2 joy + ASCII pad 15500 Ft. Super GB 5000, USA konv. 2300, DKCI-II 7-8000Ft, 11 db játék 4-5000 Ft-ért. Pl. Megaman, Pittal, Lion King. Tel.: 92/327-242 Péter

Eladó Megadrive-ra eredeti FIFA Soccer '95 - szuper focimindőség 5000 Ft-ért. Tel.: 06-88-372-359 Harcos Gábor

Eladó egy GG + 4 játék (Sonic2, Columns, Out Run, Psychic World) + adapter 24000 Ft-ért. Tel.: 261-0325

Eladó egy darab SNES játék W.F.R.A.W. 'Ar megegyezés szerint. Tel.: 06-29-423-757 Robit keresd délután.

Eladó SEGA GG Power adaptoral. Játékok: Columns, Shinobi, Star Wars, MKII olcsón. Ár: megegyezés szerint. Érd.: (94)330-969, 9700 Szombathely, Hóvirág u.20.

Eladom SNES-re: MK3 - 8000Ft, Killer Instinct - 7000Ft, de ha együtt veszed - 14000Ft. Cim: Péntzes Andor, 4138 Komádi, Széchenyi út 28.

Eladó: SEGA MD2 + 4 db joy + MK 2-3, FIFA 96, Sonic 2, Urban Strike, Super Street F2, Back to Future3. Érd.: Taba Ernő Soltvadkert, Zalka 41. Tel.: 06/78/381-512 este 6 után. Irányár: 60.000Ft

Jó állapotban lévő GameBoy 101-es játékkal (DK2, Aladdin, Tennis) eladó. Levélben kérem a visszajelzést! Cim: Forgács Gergely 8900 Zalaegerszeg, Sas u. 30.

Eladó egy kitűnő állapotú GameGear + 3 játék + adapter. Irányár: 20000Ft. Ugyanitt PC-re 3D Movitz Maker CD eladó. Irányár: 8000Ft. Érd. lehet a 06/96/413-091

Kifogástalan állapotban lévő PSX játékok eladók: Wipeout 2097, Tomb Raider, Tekken2, Starblade Alpha. Érdeklődni: 34 334-941 (16-tól Gyurkó Péter)

SNES-re eladó: Donkey Kong Country 7.000Ft, Killer I. USA + konverter 5.500Ft, Keresem: Super SF2. Érd.: Ferenc Zsolt 6352 Fajsz, Honvéd u. 47. Tel.: (78)368-626

PSX-re eladó programok: FIFA 97, Crash Bandicoot, Destruction Derby2, Die Hard Trilogy. Érd.: délelőtt-tónként a 06-29-330-426-os telefonszámon

Eladó CD32 billentyűzettel, egérrel, játékokkal, extra CD-vel külön-külön is! Reális árak! Tel.: (57) 461-084

Eladó egy NES + 2 joy 8000Ft, 20 db program 2500Ft/db, egybe 50000Ft. Plusz SNES programok 8000-4000Ft/db. Tel.: 06-60-460-013 (17 óra után)

Eladó GB 7 db programmal (Pl: Tom és Jerry, Star Trek) együtt 18e Ft. darabonként is, csak budapestieknek. T.: 294-97-81 esteként

SEGA MS játékok eladók. Válaszborítékért listát küldök. Cim: Ódor Gábor, 2151 Fót, Beniczky köz 10.

Eladó egy SEGA MD + 2 db 6 gombos távirányító joy + 8 db program: Justice League, Lion King, stb. Cim: László György 6775 Kiszombor, Achim A. u. 3. Sörgösi!!

Eladó egy SNES + 2 joy + játékok: Earthworm Jim 1.2, Cannon Fodder, Killer Instinct, Lost Vikings, Starwing, NBA Live '96. Érd.: délután 2-től Tel.: 189-22-43. A játékok külön is megvásárolhatóak

SNES játékok eladók: Mortal Kombat3: 6000Ft, International Super Star Soccer Deluxe: 6000Ft, Earthworm Jim: 4000Ft, Super Mario All Stars: 2000Ft. Tel.: 48-475-843

Eladó SNES + 1 joy + 1 db játék (Super Mario World). Érdeklődni a 06/57/404-284 telefonon. Irányár: 18.000Ft.

EGYÉB CSERE

Elcserelem GameGear játékaikat: Road Rash, World Series Baseball-4, Beavis and Butthead vagy Ushra Monster Truck-ra. Viczinger Dániel Tel.: 403-6228 (18-20 óráig).

Elcserelem SEGA Master System-emel + 4 db játékot egy GameBoy-ra + 1-2 játékra. Tel.: 246-32-62

Apróhirdetési díjaink 1996. december 1-től az alábbiak szerint megváltoztak:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával)
minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft
Kérjük a hirdetés szövegét nyomtatott nagybetűvel írják.
A régi apróhirdetési szelvények a továbbiakban nem érvényesek.

Kedvezményes előfizetési akciónk továbbra is érvényes, előfizetési díjaink:

negyed évre: 850,-
fél évre: 1.650,-
egy évre: 3.200,-

Megrendeléseiket pontos cím, név és időtartam megjelölésével várjuk az újság címére (1389 Budapest, Pf. 132).

Természetesen az eddig kiadott klubkártyák továbbra is érvényesek.

Mars az 576 KByte-ba!

Húsvéti nyereményakció, ami megédesíti vásárlásodat az 576 KByte boltjaiban!

Aki 1997. március 17. és április 17. között 2.999 Ft felett vásárol az 576 KByte Pozsonyi úti vagy a Pólus Centerben lévő boltjában, húsvéti **Mars** vagy **SNICKERS** csokit kap ajándékba. Azok a vásárlóink, akik az 576 KByte gondozásában magyar kézikönyvvel kiadott játékok (ld. 1. oldal képei) közül vásárolnak ez idő alatt, plusz egy **Mars** ajándécsomagot zsákmányolnak.

SNICKERS nyereményjáték (március 15-április 15.)

Minden vásárlónk, aki ebben az időszakban bármit vásárol két budapesti boltunk bármelyikében, részt vesz játékunkban. Vásárlás után tölts ki egy nyereményszelvényt (név, cím, vásárlás időpontja), melyet a boltban találsz, és dobd be a gyűjtőládába. Három kisorsolt vásárlónk **visszanyeri vásárlásának értékét** és még az alábbi ajándékokat is hazaviheti:

- I. díj: 1 db Snickers focilabda+Snickers ajándécsomag
- II. díj: 1 db Snickers sporttáska+ Snickers ajándécsomag
- III. díj: 1 db Snickers baseball sapka+Snickers ajándécsomag

Fontos! Nyereményedet akkor tudjuk átadni, ha megőrzöd a számlá!



Sorsolás: április 20. Nyertesek nevét májusi számunkban közöljük.

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES 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.

Legjobb akciónk:

az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha rözsazin postautalványon befizeted az összeget, a postakülsőjét bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be:

“RÉGI SZÁMOK”!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-		
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	326,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-		
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	218,-	96/6.	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-		

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

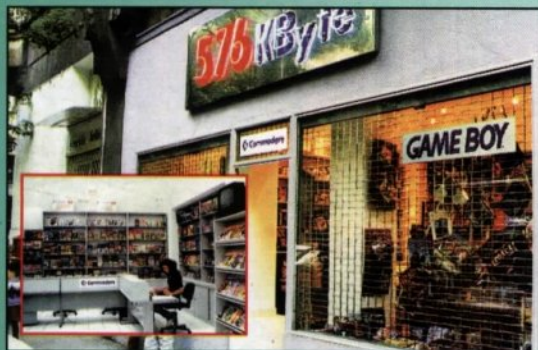


576 KByte shop

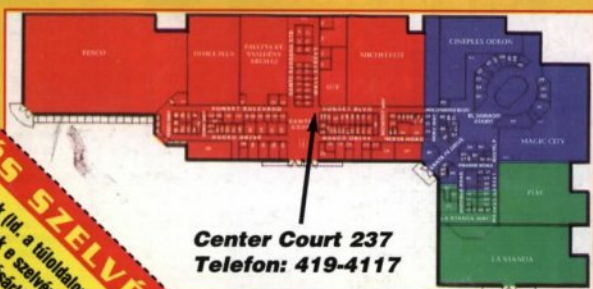
HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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

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



**Új boltunk
nyílt a
Pólus
Centerben!**



**Center Court 237
Telefon: 419-4117**

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD-ROM akcióink (ld. a tájékoztató a híressé-
géről) (táblákat) csak e szelvény bemutatá-
sával érvényes. Vásárlásakor hozd
magaddal, vagy küldd el
megrendeléseddel!

Akcióink
17. Április 15-ig
érvényesek!