

576

Számítástechnikai magazin

318,-Ft

KByte

VII. ÉVFOLYAM 1996. MÁJUS

- WETLANDS
- S.T.O.R.M.
- ABUSE
- ALIEN TRILOGY
- CYBERIA 2
- DESCENT 2
- TOY STORY

SLUKKER!
SUBK THG!

ECTS

HÍRÖSSZEÁLLÍTÁS

SEMMI CICÓ! NÁLAM VAN A SLUKKER!

A legújabb generációs akciójátékok minden eddigi normát sárba tipornak!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

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

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazza! Viszonteladók számára további kedvezmények!

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

MD KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD alappép + 2 control pad . . .1999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alappép + 1 control pad . . .1799.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

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

SONY PSX KÍNÁLAT: SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD6999.-

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

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GB alappép játék nélkül . .10999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alappép+2 játék+1 control pad . .10999.-

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD69999.-

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

- GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER . 1499.-
- GAME BOY tölthető elem1999.-
- MD ACTION REPLAY V2.09999.-
- MD HI-FI KÁBEL1999.-
- MD JOY - ARCADE JOYSTICK7999.-
- MD JOY - ACTION PAD (6 gombos) 2499.-
- MD JOY - SG6 (6 gombos)3499.-
- MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos) 2999.-
- MD SCART KÁBEL1999.-
- MS JOY - CONTROL PAD1999.-
- NES ACTION REPLAY5999.-
- PSX ARCADE STICK9999.-
- PSX CONTROL PAD -
- CONTROL STATION4999.-
- PSX CONTROL PAD - P1005999.-
- PSX CONTROL PAD -
- STATION MASTER5999.-
- PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel1999.-
- PSX memória kártya6999.-



ACTION PAD



CONTROL PAD



STATION MASTER

- PSX összekötő kábel7999.-
- SATURN CONTROL PAD -
- TERMINATOR4999.-
- SATURN CONTROL PAD -
- VOYAGER4999.-
- SATURN JOY hosszabbító kábel1999.-
- SATURN NTSC adapter7999.-
- SEGA Master System -
- Game Gear KONVERTER3999.-
- SEGA MEGA CD ADAPTER7999.-
- SNES 6 JÁTEKOS
- TRI BAL ADAPTER3999.-
- SNES ACTION REPLAY V2.09999.-
- SNES CONTROL PAD3499.-
- SNES JOY - ACTION PAD2999.-
- SNES JOY - SPRINT PAD2999.-
- SNES SCART KÁBEL1999.-
- SUPER GAME BOY9999.-



SPRINT PAD

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

- AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL 999.-
- AMIGA MOUSE3999.-
- CD32 JOYPAD3999.-
- COMMODORE
- FOOT PEDAL (pedál)2999.-
- COMMODORE JOY -
- ACTION CONTROL Pad2999.-
- COMMODORE JOY -
- Competition PRO 50002999.-
- COMMODORE JOY -
- CRUISER TURBO2999.-
- COMMODORE JOY - QJ II TURBO .1999.-



AMIGA MOUSE



CD32 JOYPAD



ACTION CONTROL PAD



CRUISER TURBO

- DISK BOX - 30 db CD lemeznek .2999.-
- PC JOY - COMPETITION PRO3999.-
- PC JOY - EAGLE CONTROL PAD .2999.-
- PC JOY - EDGE II2999.-
- PC JOY - FX 20002999.-
- PC JOY - HAWK+2999.-
- PC JOY - NAVIGATOR STICK6999.-
- PC JOY - PC100 CONTROL PAD .3999.-
- PC JOY - POWER PAD3999.-
- PC JOY - SPRINT PAD4999.-
- PC JOY - THRUSTMASTER
- F-16 FLCS29999.-
- PC JOY - THRUSTMASTER
- FORMULA T234999.-
- PC JOY - THRUSTMASTER RCS .29999.-
- PC JOY - THRUSTMASTER TQS .29999.-
- PC JOY - THRUSTMASTER
- XL ACTION7999.-
- PC JOY - TORNADO2999.-
- PC THRUSTMASTER
- ACM GAME CARD6999.-



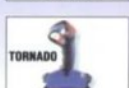
DISK BOX



NAVIGATOR STICK



POWER PAD



TORNADO

STREET FIGHTER II™

K U L C S T A R T Ó K

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

SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

- PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)
- PC GAMES 1599.-
- PC FORMAT 1599.-
- MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
- EDGE 999.-
- KONZOL:
- 3DO MAGAZINE (3DO) + CD 1599.-
- C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
- EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
- EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
- GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
- TOTAL (NINTENDO) 999.-
- TOTAL PLAYSTATION HÍVJ!
- SEGA SATURN OFFICIAL (SATURN) + CD 1999.-
- PSX OFFICIAL (PSX) + CD 1999.-

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

AZ 576 KBYTE VISSZAMENŐLEG IS MEGVÁSÁROLHATÓ!!!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-
91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-
92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-	92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-	94/10 218,-	94/11 218,-
94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-	95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-	96/2 318,-	96/3 318,-	96/4 318,-	<p>Akción árán rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezőre álló 19 szám 1250 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból megérvő 8 szám pedig 1200 Ft-ért. Ha rózsaszín postautóval nyomon követel az összeget, a postaköltséget mi álljuk.</p> <p>A megjegyzés rovatba írd be, hogy "REGI SZÁMOK"!</p> <p>Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetőek az 576 KByte pécsi és győri boltjaiban vagy az újság címén.</p>			

VEGYÉL RÉSZT A TÖRTÉNELEM BŐL!

tartalom

V I I . É V F O L Y A M

ABUSE/PC	14
STORM/PC	16-17
A.T.F./PC	20-21
NEED FOR SPEED/PSX	22
90 MINUTES/SNES	23
ALIEN TRILOGY/PSX	26
NBA'96 ÉS M. MAX/GB	27
CHRONOMASTER/PC	30
WORMS R. ÉS V. SNOOKER/PC	31
JACKS BACK ÉS T. PINB./PSX	32
EF2000/PC	34-35
SIERRA MIX/PC	36-37
DESCENT 2/PC	40
X-MEN/SATURN	41
STAR FIGHTER/3DO	42
BALLPARK/PC	48

WETLANDS/PC	9-11
ZORK/PC	12-13
RIPPER/PC	24-25
TOY STORY/MD	44-45

ECTS HÍREK	4-7
EXKLÜZÍV: BOOM	8
A HATALOM KÁRTYÁI	15
REJTVÉNY/TOPLISTA	19
CINKELT LAPOK	28-29
CYBERIA 2	33
CSEVEGŐ	38-39
COMIX CORNER	43
NOVELLA	46-47

90 MINUTES/SNES	23
A.T.F./PC	20-21
ABUSE/PC	14
ALIEN TRILOGY/PSX	26
BALLPARK/PC	48
BOOM/C64	8
CHRONOMASTER/PC	30
CYBERIA 2	33
DESCENT 2/PC	40
EF2000/PC	34-35
JACK'S BACK/PSX	32
MONSTER MAX/GB	27
NBA'96/GB	27
NEED FOR SPEED/PSX	22
POLICE QUEST SWAT/PC	36
RIPPER/PC	24-25
SHIVERS/PC	36
STAR FIGHTER/3DO	42
STORM/PC	16-17
TORIN'S PASSAGE/PC	37
TOY STORY/MD	44-45
TRUE PINBALL/PSX	32
VRTUAL SNOOKER/PC	31
WETLANDS/PC	9-11
WORMS REINFORCEMENTS/PC	31
X-MEN/SATURN	41
ZORK/PC	12-13

(SZÍV)DÖGLÉSZTŐ!

Meglátni és megszeretni egy pillanat műve volt. Csak azt nem tudjuk, hogy hogy fért a mozi 1 terabyte-ja egy Megadrive kártyába?!

TOY STORY.....44-45



**4 oldal
ECTS
HÍREK**



(EXTRA)VAGÁNS!

Bebizonyosodott, hogy videobejatszások és ray-tracelt szereplők nélkül is lehet bombasztikus játékot készíteni.

ABUSE.....14

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0965-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/5-66-22)
Feladás vezető: Grasselty István
Lapfőigazgató: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Laptit: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Fiuming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levél cím: 1389 Budapest, Pt.: 132
Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
4200 Budapest, Pt.: 132



(TELI)TALÁLAT!

A klasszikus stílusvonalaknak lőttek: új macho bukkant fel a shoot'em upok között. Az Electronic Arts ismét a tizes körbe trafált!

STORM.....16-17



(KÉP)REGÉNYES!

Új stílusú megfogalmazásban találjuk a US Gold legfrissebb remekét. A játék minősége megérte a fáradozást.

WETLANDS.....9-11

AKTUÁLIS

Kesernyész szájjal vagyok kénytelen kezdeni ehavi expozémat, hiszen minduntalan eszembe jut a londoni ECTS és annak tanulságai. Az már a találkák szervezésekor még idehaza kiderült, hogy jelentősen megcsappant a cégek érdeklődése a show iránt, hiszen sorra mondták vissza a megbeszélte időpontokat a szoftverkiadók. Nem állított ki az egyébként mindig extravagáns standokkal jelentkező Virgin és Electronic Arts, és számos kisebb-nagyobb cég a város legkülönbözőbb szállodáiba, fogadóiba húzódott, hogy olcsóbban, kifizetődöbben tudja megúszni a hercehurcát. Pedig fejlesztések és nagy durranások voltak dögivel, csak a tálalásuk fakult meg kissé. Sőt, újabb mammutcégek is bekapcsolódtak az iparba: a Hasbro, a BMG, vagy a CIC Video. Új pénz, új ötletek, aminek végül is ez a legrangosabb európai szerezszemléje...

Más. Eszméletlen mennyiségű olvasói levelet kaptunk az átformált belső és külső kapcsán és jóleső érzéssel konstatáltuk, hogy 99%-ban pozitív a visszajelzés. Persze ez nem jelenti azt, hogy minden a legnagyobb rendben és ülhettünk a babérajainkon, a változások folyamatosan követik majd egymást. Sokaknak voltak javító szándékú meglátásai, új ötletei, amiket idővel fel lehet használni, hogy soha ne álljon meg az újság fejlődése. Ilyen ötlet volt a kislakú értékelő módosítása is: ahol szükséges, ott a minimum-konfigurációt feltüntetjük rajta, hogy el tudják dönteni, megéri-e megszerezni az anyagot, fut-e a gépeteken.

Megint más. A mindenkit megfertőző képregényőrület hatására Vári Zoli kiagyalt egy új típusú leírási formát, amelyet a Wetlands-en szemléltettünk. Látványos, olvasmányos és élvezetes. Hasonlóan nagy durranás a Toy Story Megadrive változata, ami behozhatatlan esélyekkel pályázik a 16 bites konzol történetének legjobb platformjátéka díjra. Tényleg félelmetes, hogy tudtak ennyiféle különböző helyszínt és kalandot egy kártyára felpréselni. A novellapályázat pozitív visszajelzése alapján bátorítottunk egy újabb történetet leközölni a fantasztikus sztorik kedvelőinek. Izgalmas olvasmány, jó borzongást!

Jézus Mária! Rosszul látok, vagy mi? Mellételepedett egy tehén. Nem kerge, de marha ronda. A szája vörösre van pingálva, a mellő végtagjai szarupaták helyett plasztik műkörmökben végződnek, és a fején nincs szarv, úgyhogy feltehetőleg nőnemű az illető. Ja, ha nem mondtam volna épp a londoni ECTS egyik félreeső bájrájában úcsörgök, kedvenc Budweiser sörömet szopogatom és utolsó találdkámait is letudva a kiállításról alkotott benyomásaimat próbálom csokorba gyűjteni. Csak ez a debella ne csámcsogna ennyire. Hát persze! Ő valószínűleg a kiállítás kabalafigurája, ugyanis hüen jellemzi az ideai show színvonalát: lötytyed, nyogvanyelős, lepattant és terjengős. Már szinte csak a földszinti területet népesítik be a kiállítók, s a galériát is csak a kiszáradt torkúak látogatják, mivel itt a talponálló. Lepillantva a pórnépre és standjaira csak Stevie Wonder nem veszi észre, hogy bizony megfogytakoztak a pazar kivételű standcsodák, egyes kiállítók fúrtokba tomorúlván állítanak ki, hogy spólojanak a horribilis helypénzen, mások meg óriási kifutókhöz és város posztókhöz jutottak potom pénzéért, mivel egyszerűen nem telt meg a csarnok és grátisz megkapták a mini standjaik körüli elfekvő területeket. A hosztesz-lányok is valahogy mintha felhígultak volna: no didi, no smile, no brain, no pain. Na, de hagyjuk az árnyoldalakat, hiszen a tehénnek is két oldala van: az egyik csak zabál és kérődzik, de a másik tejtermékek forrása, nomeg a húsához is kaphat bárki egy kis kábszert ajándékba. Ugy hívják, hogy "crazyowl". Haláli.

Szával a napfényes oldal. Hát, igen, azért lehetett néhány okosságát is felszippanítani a három nap alatt, annak ellenére, hogy a legnagyobb halak már Amerika felé (az E3 irányába) ficáncoltak. Nem állított ki a Virgin, az Electronic Arts, illetve a US Gold, a Mindscape, a Core Design és az Empire Interactive is közeli hotelek fogadótermeiben kínálta portékáit. Aprópó E3! Összefutottam az egyik galériabeli torokablítás közben a Virgin Interactive sajtófelelőssel, és tőle hallottam egy exkluzív infót: úgy néz ki, hogy az ECTS-t egy E4 nevű szuperrendezővénny fogja felváltani. Kíváncsian várjuk a rendezők állásfoglalását... Addig is lássunk néhányat az ideai ECTS slágereiből!

EGY KIÁLLÍTÁS SZTÁRJAI...

A kiállítás két sztárt ünneplhetett. Az egyik a diadalútját járó SONY PLAYSTATION volt, amelyre szinte minden standon lehetett fejlesztést látni, illetve amely gép a bejáratnál



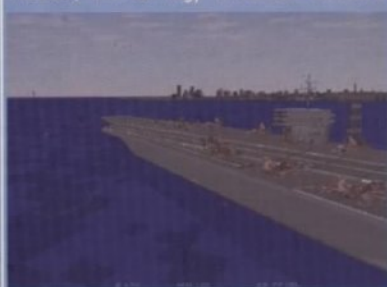
szemközt galériarészt uralta. Kábé 20 gép volt kiállítva, mindegyiken pörgött az akció (Tekken 2, Resident Evil, Battle Arena Toshinden 2, Total NBA '96, meg ilyenek), a háttérben pedig kajakra dörgött a londoni őstechno, ami semmiben nem hasonlít az európai nyálhoz.



A másik nagy durranás a már mindenki által epedve várt QUAKE volt, amely egy hatos linkelésű deathmatch-csel várta a kíváncsiskodókat. Minden gép mellett 2*50 wattos hangfal, maxra tuningolva, hadd szóljon! Sajnos szörnyek nem voltak, csak kollégáink s*ggét lehetett megporkólni, de azt is nagy örömmel tette mindenki. A hangok döbbenetesekek, a grafika is megjórja, van néhány új fegyver, de a legjobb az egészben, hogy ki-sértetiesen hasonlít a Doomra. Sötét, penészes, bűzös, rettentő, s minden sarkon a halál vár. Yeeesssss!

US GOLD

Természetesen ők sem a kiállítási csarnokban mutatták be portékáikat, pedig lett volna mit. Csak néhány kiragadott cím a választékból: már valóban epedve várjuk a másfél éve fejlesztés alatt álló JETFIIGHTER III-t, amelyben F-22-es, F14-es vagy F/A18-as vadászok



cockpitjába pattanhatunk és kubai felségterületeken rendetlenkedhetünk, ahol a szovjet gépekkel felszerelt kubai légierő a kolumbiai drogkartellek komoly földi légvédelmével karöltve akar bennünket leszedni az égről. Ab-



szolút realitást ígérnek a fejlesztők mind a technikai élethűség, mind grafikai kidolgozottság terén. Textúra-borítású tájak, renderelt 3D-s tereptárgyak és harci eszközök, különböző időjárás viszonyok, fény-árnyék hatások a műszerfalon is, 200.000 négyzetkilóméternyi bejárható terület, élethű hangok és rádiójelzések - címszavakban ennyit tud a játék. Az SVGA módot csak Pentiumon ajánlják,

de VGA-ban egy közepesen erős gépen már impresszívén fut. Nyári megjelenésre számít-hatunk.

Régi ismerőt köszönhetünk a WITCHAUEN II személyében: a Doom- (avagy mára Duke Nukem) stílus egyik jeles képviselőjét. Az első epizód nem futott be annyira, mint arra a US Gold számított, ezért hamarosan piacra dobják a következő részt, amiben minden hiányosságot kiküszöbölnek. A 3D-s renderelt



ellenfelek testfelületét és mozgását feljavítják, jónéhány eddig sehol nem látott fegyvert és varázslatot használhatunk a kaszaboláshoz, a háttérnek mind a 12 pályán változatosság és csupa új elemekből vannak felépítve. Opcionálisan SVGA bekapcsolható, 16 linkelt játékos



nyomhatja az ipart, és egy kifopozott pályae-dítort is kapunk a programhoz - úgy nyár vége felé.

A US Gold csípte meg az Atlanti Olimpia megjátékosításának jogát és ezzel hosszú idő óta először került szakértő kezekbe a világraszóló esemény ilyenén feldolgozása. Két kategóriában is "neveznek": az OLYMPIC GAMES a legfőbb sportágakat dolgozza fel, s az OLYMPIC SOCCER kifejezetten a focira összpontosít. Ez utóbbról néhány szó: a já-



ték professzionális szinten ötvozi a Silicon Graphics animációkat a videóról digitalizált mozgásokkal és a hagyományos kockáról-kockára elkészített mozgáselemekkel. Ez az ötvozet adja a játék legfontosabb tulajdonságait: gyors, játszható és élethű. A játékosok 40 frame/sec sebességgel mozognak a pályán, az ellenfelek intelligenciája mint a hús-vér emberké, 18 féle kameraállásból szemlélhető akció, több mint 20 féle csel, lövés, védezés és fejelés és folyamatos kommentátor. Aki nem



hisz nekem, higgyen a saját szemének! A megjelenés időpontja adott: az olimpia napjainban várható.

BMG INTERACTIVE

A lemezforgalmazó cégből óriás szoftver-disztribútorrá avasult BMG elég színes játékpalalettával jelentkezett. Mint minden valamirevaló cég, így ők is elkészítették saját Doom-klónjukat EHMUMED címmel. Az alapstornó szerint az ősi egyiptomi várost, Karnakot démoni erő szállta meg és fokoz-



atosan nyomul a környező államok felé: viládkatasztrófa fenyeget. A nagyhatalmak összefogása révén különleges alakulatok küldenek a térségbe, de eddig mind odaveszett. Rajtunk a sor, hogy felvegyük a harcot az ádáz erőkkel. A játék az egyiptomi mitológia szörnyábrázolásaiból táplálkozik, de egyéb idegen lények is felbukkannak a több, mint 30 pályán, melyben többek között vízalatti, a piramisosk barlangrendszerében és a halál legkülönbözőbb bugyraiban játszódó részek váltják egymást. Abszolút mozgásszabadság, vá-



ratlan fordulatok, extravéres jelenetek, többféle nézőpont, először látott "zseblémpás" szintek, 8 player opció. A piacra néhány héten belül kijön.

Egy orángután és egy macska a főhőse annak az érdekes játéknak, amely a FIRO D KLAWD névre hallgat, és a bemutatott infók alapján elég egyedinek tűnik. A játékban őket kettejüként, mint New York két tapasztalt zsaruját irányítjuk, hogy kifüstöljék a város gonosztevőit, drogkereskedőit, meg a többi mobiltelefonos f*szfejt. A játéktér a Crusaderből ismert 60 fokos szögből látszó 3D-s illetve "szemtől-szemben az ellenséggel" típusú. A mellékelt képek mutatják, hogy mire gondolok.

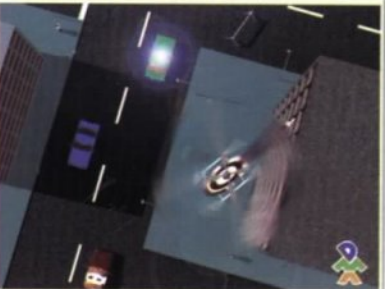
8 városrészt kell megtisztítanunk, minden helyszínen más jellegű ellenfelek és különböző nehézségű feladatok várnak ránk. A játék érdekessége, hogy egyszerre ketten is nyomhatjuk egy gépen az ipart. A nagyfelbontású



3D-s hátterek, renderelt ellenfelek, a pergő játékmenet, nemege a humoros karakterek biztos sikert sejtetnek. A nyár uborkaszeczonra ígéri a megjelenését.



Ha valaha álmodoztál már arról, hogy a legnagyobb csúcsgalamban rálépsz a gázipedálra és a járdán, sineken, vagy leállósávbán elhúzol a jó bűdös francba, nem törődsz a mögédtapadó zsarukkal és te leszel az utcák öröge - szóval akkor ez a Te játékd! A GRAND THEFT AUTO című akciójátékban pont



ez a cél: hogy elmenekülj a nyomokban lihegő kopók elől, vagy a rendőrautóba pattanva elfogad az előttd cikázó szabálysértőt. Eszközökben nem kell válogatni: ha kifogy a benzi-



ned vagy ripityára török a verdád, bármilyen járműre pattanatsz, hogy tovább menekülj. Kiugrasz a roncsból, lestoppolsz egy kamiont, kilököd a sofórt, aztán adja nekil Tiszta "San Francisco utcáin", nem? A felülnézeti 3D-s pályák nagyon változatosak, az utcarendszerek igen bonyolultak, s három óriás várost kell fülöncsípés nélkül végigszáguldanunk, hogy megüssük a főnyereményt. Csak ősszel várható.

MICROPROSE

A tavalyi elég gyengécske felhozataluk után idén sokkal komolyabb játékpalalettával jelentkeztek, bár elég sok régi ismerőst hoztak magukkal. Például rögtön itt van a FORMA 1 GRAND PRIX 2, ami már eddig is szégyenletesen sokat késett, de még mindig simogatják a kódot és a grafikát. Teszik ezt mindezt azért, hogy minden idők legkidolgozottabb és legrealisabb F1 szimulátorát készíthessék el személyében. A résztvevő autók mind grafikai megformálásukban, mind menetteljesítményekben a lehető legjobban megközelítik az eredetijüket, a szimulátorban játszható pályák a legapróbb fűcsomóig egyeznek az eredetikkel, a versenyek megjelenítése pedig meghökkentően hasonlít a tévés közvetítésekre (fényárnyék hatások, időjárás viszonyok, várakozási helyzetek). Az akkurátus kidolgozottságról csak annyit, hogy legutóbb azért halasztották el a kiadást, mert a fejlesztő nem volt meg-



elégedve a startzáslót lendítő bíró arcának kidolgozottságával. Nem akartam elhinni, de így igaz. Ha minden jól megy, két hónapon belül dögöthetünk vele. Természetesen magyar nyelvű kézikönyvvel kiegészítve!

A Spectrum Holobyte és MicroProse páros egyet jelent a top-minőséggel, úgyhogy biztosan lehetünk benne, hogy az 1943: EUROPERN AIR WAR sem hoz szégyent a fejlesztőkre. A légi hadviselés utolsó "emberközpontú" ütközését, az 1943-45-ös II. Világháborút választották történelmi korszaknak, amikor még a taktikázásnak, leleményességnek és tapasztalatnak központibb szerepe volt, mint a mai komputerizált repülésben. A Pacific Air War készítőinek tanácsait és tapasztalatait hasznosítva készül az európai hadszíntér körüli szimulációja. A játékban vagy a németek, vagy az angolok oldalán szállhatunk harcba, 20



féle eredeti modell közül választhatunk, történelmi karriert járhatunk végig a legjelentősebb ütközetek felelevenítésével, melyekben akár 25-30 gépmadar is részt vett, vagy akár saját missziókat tervezhetünk. A 3D-ért felelős kód forradalmi újításokat tartalmaz, szédületes részletességet és emellett gyorsaságot biztosít. A játék minden biznnyal a nyarutó legnagyobb slágere lesz.

Még elég embrionális állapotban van a **SUPER HEROES** című X-Com utánézés. A 2091-ben játszódó sztori szerint a földi civilizáció a teljes összeomlás felé halad (tudjátok: bűnözés, erőszak...), amit egy idegen faj jó szemmel néz és e felé tereli a befolyásolható embereket.



mivel pont a Földet nézték ki utóállamuknak. Ellenük és követik ellen fog össze egy maroknyi csapat, hogy megakadályozzák a tervet és megmenték az emberiséget (eddig elég lapos és átlagos a dolog). Az 5 főből álló különítmény vezetése a feladatunk: taktikával, erővel, tapasztalatok szerzésével és összefogással sok mindent el lehet érni (ez az összetettség ad-



ja a játék stratégia/akció/RPG minősítését is). 24 féle előre elkészített karakter közül választhatunk, melyeket fokozatosan szuperhősökké tölthetünk, de lehetőség van teljeszen egyéni figurák tervezésére is. Állandó kapcsolatot kell tartani az irányításunk alá tartozó 5 szereplő között, egy mindenkiért, mindenki egyéni. Amint kicsit több infóm lesz a tél folyamán megjelenő játékról, rögtön jelentkezem.

MINDSCAPE

Szerény véleményem szerint ők az egyik leg-sokoldalúbb, és egyben legerősebb cégek egyike. Minőségi produkcióik vannak, azokat a hirdetésekben nem a "leg-leg-leg"-eknek állítják be, mégis többszázéves eladásaik vannak. S mindehhez az is hozzátartozik, hogy a borsos árú kiállítási csarnokot messze elkerülték, a közeli hotelben egy kis tárgyalót béreltek és ott mutatták be fergeteges fejlesztéseiket. Csak néhányat ragadnék ki a repertoárjukból:

A **SUPERSONIC RACERS** egy időtlen, de mégis szeretetre méltó autóverseny lesz, amelyben a Flúgos Futam szereplői mérik össze tudásukat. A játék igazi speckója a lökött autók és járgányok, amelyek gázpedáljait a ver-

senyzők tapossák: kerekcsúrrakétától kezdve, lánctalpas sílécen át egészen a repülő sző-



nyegig minden féle-fajta alkalmazhatóság bevetésre kerül. A verseny helyszínei sem píték: Északi-sark, vadnyugat, sztratoszféra, Elvarázolt Kastély, meg ilyenek. A grafika is egye-



di, a kétdimenziós rajzfilmelemeket 3D-s árnyékolással és texture-mapping technikákkal keresztelzi. A hangeffektekről csak annyit, hogy például a függőhídon áthaladva nyikorognak alattunk a fagerendák. Elég laza? A kiváncsiaknak még szeptemberig kell várniuk. Talán a legnagyobb név a cég polcain a **MEGARACE 2** volt, amire úgy negyvenen gerjedtek egyszerre, alig lehetett hozzáférni a joyhoz egy menetre. Mit mondjak, tényleg nem semmi a megújult grafikai környezet. A stílus maradt a régi (autóverseny előre letá-



rolt terepeken), de a verdek most valahogy máshogy néznek ki. Mindent a VALÓBAN real-time-os mozgató és animálrutinnak köszönhetik, melynek segítségével már nemcsak 3-4 fázisban tud kanyarodni az erögépünk,



hanem szinte végtelen számú manőver és helyzet leképezhető segítségével, méghozzá az életszerűség határait erősen súrolva. Az

új típusú fegyverek és a zsákutcákkal, halálkanyarokkal, szakadékba vezető félkész utakkal felszerelt terep az első epizód egyhangúságát és gyors megunhatóságát feledteti. A kommentátor ismét Lance Boyle, aki egy csinos nő kísérőre is talál, akivel együtt elemzik ki teljesítményünket és buzdítanak jobb eredmények elérésére. A dinamikus zene nem kifejezés: örülten pörgő techno a legjavából! A trónviszárdító játék a napokban jelenik meg - papírforma szerint.

EMPIRE

A még a napokban is az első valamirevaló 3D-s flipperével hódító cég szintén félrevonultan állított ki a közeli hotel egyik tanácstermében, bár **FLYING CORPS** nevű első világháborús repülősimulátora igazán



nagyobb publicitást érdemelt volna. Természetesen e remekművet is a Rowan Software neve fémjelzi, akinek már köszönhetünk néhány maradó repülő emlékét. Most az I. Világháború francia vonatkozású csatáit péccézték ki maguknak. Precíz-táskhoz néhány adalék: korabeli térképek és légifelvétel alapján készült az alat-



tunk elhúzó táj (640*480-as SVGA), amely a területek maximálisan pontos mása, régi tervrajzok és leírások alapján képezték ki a több, mint 20 féle választható repülő (Fokker DR1, Albatross DIII, Camel, Spad 13, Zeppelin R, Bristol F2A - ezek a nevek a hozzáértőknek biztos sokatmondó adatok). Az ellenfél repülőinek mozgását egy teljesen új, a századelő pilótáinak gondolkodásmódjához, lehetőségeihez és elbeszélések alapján feltérképezett "szokásaihoz" igazított rutin irányítja, amely biztosítja, hogy az ellenséges légierő pilótái a kor megfontolt és magabiztos, amde néha vakmerő módján manőverezzenek. A véletlenül generált csaták mellett 4, igen híres légiütközet is helyet kapott a missziók között. A történelmi hűséget, az információk töménységét és a valóságghú kivitelezést bizonyítandó elárum, hogy a játék 2 CD-n jön ki - majd valamikor a tél közepén.

VIRGIN INTERACTIVE

Mint a bevezetőben már említettem, a mammutcég az eddigi fényűző bemutatói után idén nem állított ki, csupán két oszlopos menedzserével sikerült összefutnom a galérián három korsó sör társaságában. Szomorúan elanekdotáltunk a régi szép ECTS-ekről, majd megdobtak az 576 számára összekészített screenshot-pakkal, ami már az amerikai E3-t idézte.

Saját producióik közül a **BROKEN SWORD**-öt emelték ki, amely mögött az a Revolution nevű gárda áll, akik a Lure of Temptress-t és a



Beneath a Steel Sky-t is készítették. A történet szerint az amerikai illetőségű George Stobbaré Párizsban szentanjája lesz egy fur-



csa múzeumi rablásnak. A bohócruhába öltözött rablók egy XIV. századi tekercset lopnak el, amelynek mágikus erőt tulajdonítanak. George a saját szakállára magánymozásba kezd és szörnyű titkokra döbben rá: egy megalomán fasiszta szervezete a tekercs mágikus hatalmát kihasználva akar világalomra törni. Mivel a Frigyláddához hasonlatos erők összpontosulnak a tekercs tulajdonosának kezében, ezért a veszély és kockázat óriási. A fordulatos és meglepetésekkel tüzelt történet pazar grafikai kivitelezéssel párosul (640*400-as felbontás, 50 frames/sec scroll, többszintű parallax háttérorgogás, kézzel rajzolt helyszínek). Megjelenését szeptemberre datálják.

A Virgin Interactive, mint a **LUCASARTS** európai disztribútora, rendelkezésünkre bocsájtotta a következő exkluzív írfákat és képeket az amerikai szoftverpiac óriásának idej terméséből. Ez a nagyon hivatalos mondat annyit tesz, hogy Dough, a Virgin PR-menedzsere óvatosan körbepillantott és villámgyorsan a kezembe passzolta a diszket, majd a fülembé súgta: "It's only for you, my friend! 576 kicks ass!" Szóval következzon néhány, itthon először látható kép a LucasArts jövőbeli terveiről. Elsőnek lássuk a **JEDI KNIGHT: DARK FORCES II**-t. A még elég sűrű homályba burkolózó történet ismét Kyle Katarn körül kavarog, amint egy időutazás segítségével visszalátogat a múltba, hogy a Jedivé válás rögos újút végigjárja. Hét Dark Jedivel kell összemérni a tudását, akik a jövő potenciális vezérént látják benne, ezért mindenképpen likvidálni akarják. A szemtől-szemben akció (first person



action) a Dark Forcest idézi, az Erő birtoklásáért folyó harc, a lézerekard forgatása és a Jedi lovagok különböző fondonalatai pedig a legapróbb részletkéig a Star Wars mondakörre épülnek. És még egy fontos infó: többjátékos üzemmód is helyet kap a végleges változatban, melyet év végére ígérnek.

Clint Eastwood és Sergio Leone rajongók figyeljanak: **OUTLAWS** címmel brilliáns ki-



dolgozású western-játék készül egy magányos hősről, aki egymaga felveszi a harcot



a pénzehes vasútépítő vállalkozó és többszáz fős slegpjével, akik indiánok és civil polgárok életét nem kímélve vasútvonalat akarnak építeni a vadnyugaton. Kézzel rajzolt hátterek előtt folyik a cselekmény, a moziszerű szemtől-szemben akció háromféle választható játéktípussal készül, illetve network és többjátékos üzemmód is helyet kap majd a télen megjelenő játékban.

Az **X-WING vs. TIE FIGHTER**, mint a neve is mutatja, az Erő két oldalán harcoló feleket ugrasztja egymásnak. A fejlesztők a hálózatos és összelinkelt játéklehetőséget emelik ki fő erényként, a csaták a már külön-külön megismert pilótáfülkék mögül folynak, a grafika pedig szintén ismerős lehet, csak még rádobtak egy lapáttal az életszerűsége.



A SHOW LEGEREDETIBB JÁTÉKA

Az óriáscégek között bizony nehéz labdába rúgni, de véleményem szerint az eddig teljesen ismeretlen olasz **EUENT**-nek sikerülni



fog. Főleg, ha ígéretes fejlesztésüket, a **RUNBALL**-t semmi pénzért nem adják ki a kezük közül, hanem saját maguk bocsájtják



áruba: az anyag ügyis tuti siker lesz. Egy teljesen új típusú örült sportot dolgoz fel, ami leginkább a Beachvolley-hez (tengerparti röplabda) hasonlít, de a szabályai sokkal kötetlenebbek és eredetibbek. A játék varázsát a humoros jelenetek, állati benyegések, élvezetes játékmenet és az eredeti ötletek adják, ami ráadásul profi grafikával párosul. Részemről ők voltak az idej kiállítás legeredetibb arcai - jó volt végre új fazonokkal is találkozni.

UTÓIRAT

Természetesen jóval nagyobb volt a kínálat a most bemutatottnál, de minden hiranyagot nem akartam elpuffogatni, mert jövő hónapban meg már csak ismételt tudnám magam. Legyen annyi elég, hogy hamarosan jön a Sierra, Psygnosis, Activision, Warner Interactive és még sokan mások. Na, azért mégis frankó volt ez a show is! Az a hostesslány például kifejezetten inycsiklandozó. Na én megyek...

EXKLUSÍV

BOOM

A Gonosz ismét megpróbálja az erejét a világ ellen fordítani és ehhez minden élőlényt a hatalma alá von. Egy hegy mélyén kezdődött a pusztítás, ahonnan az egész világra kiterjedő hatalom próbálta elemészteni az embereket. Napok alatt egész ország-részek váltak romhalmazzá, kietlen pusztasággá. De egy harcos ellen tudott állni a Gonosz csábításának és megpróbálta megfékezni azt. Ő lesz a mi emberünk!

Hát, ezt is megértük. A Doom, amely a PC-s játékok legismertebb és egyik legnépszerűbb tagja, kistesót kap C64-en. A Long Life és a Bburago Rally készítői megpróbálkoztak a lehetetlennel: elkészíteni a Doom 8 bites átiratát. És sikerült! Kisebb megszakításokkal alig 4 hónap alatt jött össze a produkció, amely egyedülálló lesz a maga nemében. Következzen néhány beharangozó sor a főbb ismérvekről: 5 szint (katakomba, bánya, labirintus, sövénykert, erdőség) kell a ránk törő ellenségét kaszabolnunk, 3 féle fegyvert közül választhatunk (pisztoly, vadászpuska, mordály), 15 féle ellenféllel

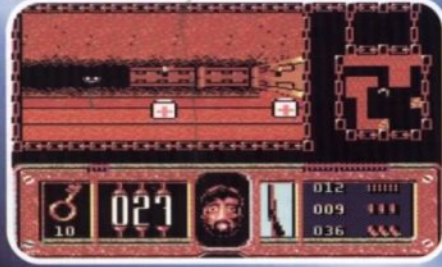
harcolhatunk. A 4 lépcsős scroll mozgás közben nagyon impresszív, s bár nem olyan finom, mint PC-n, de nagyon gyors és abszolút elegendő a

fántosabb labirintusból is kitálalunk. Karakterünk arca, csakúgy, mint az elődben, az egészségi állapotunkat is jelzi (a mellékelt képeken ez még

egészségügyi csomagokkal és lőszerutánpótlással is összetalálkozunk, amiket érdemes felkutatni, ha nem akarjuk rühes kutyaként végezni. Hogy mindezekből mennyi van a birtokunkban, arról a képernyő alján lévő ablakok tájékoztatnak.

A játék hangjai is tartogatnak meglepetéseket: a pisztoly durran, a shotgun dörren (ezek az eredeti Doom-ból vett hanghatások), ami állati hangulatot ad a játéknak. Vérfrocscsenés nincsen, de azért ne legyünk telhetetlenek. Viszont az ellenfelek intelligenciájáról gondoskodó rutin - a kódmeszter szerint - egyedülállóan fejlett: a Gonosz emberei nemcsak bambám állnak és várják végzetüket, hanem taktikáznak, körbefognak bennünket és ha kell, menekülnek is.

A következő számunkban bemutatjuk a doboztervet, az intrót, bővebben írunk a rutinok elkészítéséről, az egyes pályák sajátosságairól, a pályaaditorról, feltérképezzük az ellenfelek fajtáit, egyszerűen: maradjatok felspannolva, még a java hátra van!



látványossághoz. A képernyőn látható térkép sokat segít a tájékozódásban, állandóan nyomon követhetjük, hogy merre járunk, s így a legkacsi-

nem látszik), minél ramatyabban nézünk ki, annál közelebbi a halálunk. A változatos terepeken persze nemcsak ellenfelekkel, hanem kulcsokkal,



Hagy talíjam kí
A saját ügyünk.

Honnan
tudod?

Egy halott
szövetségi
katonát talál-
tak a kék
szektorban.



Cole tehát a kék szektor felé veszi útját.



Megtaláltam a
holttestet!
Tudsz róla
valami
bővebbet?

Csak annyit,
hogy egy
Othello nevű
terven dolgo-
zott.



OK. Folytasd a kere-
sést. En addig megné-
zem a komputert,
ki jött ide be, vagy
ment innen el.



Mi volt az?

Az álló-
mást meg-
támadták!

Azonnal
az irányító
terembe!



Senki sem kerülheti el a végzetet!

Az irányítóte-
remben vagyok.
Küldöm az
adatokat.



A komputer
szerint néhány
energiacella hi-
ányzik. Az oni-
zációból ítélve
300 mérfoldre
vannak tőled.

Utánanézek



Az úton a nagyfokú sonar-tevékenység
miatt hősinknek szondát kell használnia.



Cole-t a jelzett helyen
törbe csalják.



Kelj fell!



Egy jólirányított rúgás mindig
megteszi a magáét...



Rohd csak le azt a
fegyvert szép lassan!



Chris Az összes
ajtó becsukódott!

Az állomás öt per-
cen belül felrobban.
Csak úgy juthatsz
ki, ha az ajtók
áramkörének meg-
szakított meg-
semmisítetted!

Éz persze nem jelentett
problémát hősinknek...



Ezt hallgassd:
az Othello project ok-
táit 20 évvel ezelőtt zárta
le egy Corbett nevű hadnagy,
aki ma a mi főnökünk.
Gondolkodtam. Nahj bombázót
egy kutatóhajóról robban-
tották, jó lenne, ha fel-



A hajóroncs egy kissé meglepi hősinket...



Nahj a kormány-
nok dolgozott! Amit
itt látok, az nem
egy kutatóhajó,
hanem egy pán-
célos. Ezért
nem végez-
ték kíl
Az ő emberük.



Cole ezután az XI kolóniára
indul megpihenni.

Igazad volt.
Nahj a sere-
nek dolgozott egy
nukleáris bombán,
ami nem hogy
atomcsapadékot
maga után.

Nahj figyelmeztette őket a mellékhatásokra, ám a bombát mégis kipróbálták. Ez a fickó mások helyett ült a börtönben!

Az XI kolónián.

Hozdátok ide!

Hátrébb!

Cole azonban a csopossal nem számolt.

Üdvözlünk az XI-n, Mr Cole!

Van itt valaki, aki alig várja, hogy láthassa őnt!

Nahj!

Chris! Elhelyeztem egy poloskát Nahjoni! Merre van?

Nem probléma.

Maga több évszázada halott emberek akar bosszút dűlni Tudom, hogy újra akarja használni a fegyvert!

Oljétek meg!

Pár katona azonban ezúttal sem jelent problémát.

Én nem akarom mindezt, de szembenézek a végzetemmel, amit azonban ön már sajnos nem fog meglátni.

Furcsa. A felszínről jön a jel. Am ahhoz, hogy fent ne kapjanak el, gyorsabb hajóra lenne szükségem.

Cole! Jól ha tudod, hogy Nahj tervét szintén Othello projektnek nevezték, aminek az aktív részét Nahj szökésével most hivatalosan újra megnyitok.

Á, szóval Corbett kihazt Nahjt, ám valaki más elrabolta a tudást. Így lesz egy szökéskészből vészhelyzet, engem meg jól rászedtek. Lesz egy-két szavam Corbethez.

Nem fogod elhinni, mit láttam Földet!

Az ősi romoknál kilóvik hátsunk gépét.

Ez azonban csak a romok dűlzása volt.

Cole a metróhoz siet...

Am ott sem várják tárt karokkal.

Később, a Volarin pilóták eligazításán...

Új fegyverünk birtokában nem lesz olyan bolygó, ami ne hódolna be birodalmunknak!

Hűsünknek elég eszeveszett ötlete támad...

Testvéreim! Van szerencsém be-műtatni új vezérünket: Philip Nahjt!

Elkészt Mr Cole! Már senki sem dűlthet meg!

Ne kételkedjen bennem!

wetlands Kiadja: US Gold

PC: 8MB RAM, 2MB HD, VGA, CD, SB

91%

THE END

A három CD-n terpeszkedő anyag DOS alatt és Windows 95 alatt egyaránt fut. Készítői erősen ajándják a Win95 használatát. Kíváncsiságból felinstalláltam mindkét verziót, s azt tapasztaltam, hogy Win95 alatt sokkal simábban, gyorsabban fut, ráadásul néhány animáció egyszerűen lemaradt a DOS-os verzióból (ez nem Microsoft reklám!). Mindez a DirectX technológiának köszönhető, amely végre tényleg produkál valamit Windows környezetben. Tehát nyugodtan lehet játszani Win95 alatt. Szokás megemlíteni a grafika és a zene minőségét: mindkettőről csak szuperlatívuszokban tudok beszélni: a grafika a tökéletesség határait súrolja, s mindemellett úgy foroghatunk, akár a Doomban... Hihetetlen szabadságot kapunk. A zenék minden egyes helyszínhez maximálisan illenek, néhol háttörzongatók, részben a QSound technológiának köszönhetően, ami félig-meddig térhatású hangokat produkál.



Zöld időjárás lepusztult környezetet felborult az Elemek egyensúlya a világban.

nap jeléig (az egér folyamatos nyomvatartásával). Bent megtaláljuk a négy őselem megszemélyesítőjét a kriptában. Ők azt kériktőlünk, hogy állítsuk vissza az elemek egyensúlyát a templomban. A kézikönyvben megtalálják az elemek pontos helyét, a szükséges teendők leírását pedig az oldal alján. Miután sikerült a négy elemet egyensúlyba hozni a templomban, a négy személy rövid időre feléled, hogy közös erővel létrehozzák a napkorongot. Menjünk le a csillagvizsgálószzerű építménybe, a bal karral húzzuk közel magunkhoz a fémkart, helyezük bele a napkorongot, majd emeljük be középre a bal kar segítségével. Ezután a jobb kart forgatva a négy ember lakhelyére teleportálhatunk, hogy elkészítsük a megfelelő fémből a tiszta őselemeket.

A KONZERVATÓRIUM

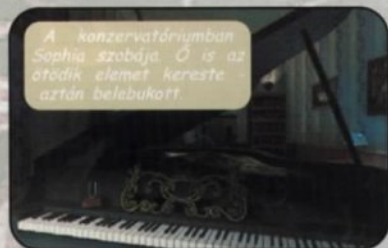
Itt élt Sophia, a konzervatórium vezetője, a víz képviselője. Keressük meg a szobáját, vegyük fel az utolsó két lemezt és a hangvillát. A hangvillát helyezzzük a zongora előtti lyukba, üssük meg, s a megfelelő hangot üssük le a zongorán, mire kiesik a zongorából a gázlámpa kulcsa - nézzünk be a zongorába, s vegyük magunkhoz. Az asztali lámpába helyezve már felgyújthatjuk a lámpát, s elolvashatjuk az asztalra írt szöveget: megetetni kristályal, megtisztítani a kristályt, megszólaltatni a hangokat. Az egyik

fiókban a hangok sorrendjét is megtaláljuk. Az egyik emeleti szobában - mely Alexandrié, a hegedűművész nő, akinek Lucien Kaine volt a szerelme - találunk egy sértetlen poszttert az ágyon. Tegyük ezt az eltépett helyére a váróteremben, mire elkezdődik a koncert. Vegyük magunkhoz a jegyet a pénztárból, menjünk be, s a hanglemeznek megfelelően (a gyakorlóteremben hallgathatjuk meg) szólaltassuk meg a hangszereket: popper, dob, popper, harmonika, hegedű. Erre kigyúlnak a fények, s beléphetünk a színpad mögé, ahol a díszleteket kell felemelni a jobbra lévő kezelőpult segítségével, hogy tovább tudjunk menni hátra (4, 6 lenn marad). Az alagsorban szálljunk be a hatyvába, emelkedjünk fel, s ugorjunk a dombra, ami beszakad, s a kazánházba jutunk. Innen üsszünk le a vízalatti terembe, vegyük fel a medált, s akasszuk rá a kazánházban a második karra. Üsszünk ismét le, menjünk át az ajtón, mire a kristályokhoz érünk. Nézzük meg a falragaszt, majd gyűjtsünk be egy kristályt, és dobjuk a kemencébe, majd a zöld valamiből szedjük ki egy tablettát, dobjuk a kristály után,

majd üssük meg a C, D, E, B és végül a kemencéből kiemelkedett kristályt...

MONASTERY

Jobbra találunk egy érmét a földön, majd menjünk fel a monasterybe. Az ajtó mellett dobjuk az érmét a



A konzervatóriumban Sophia szobája. Ő is az ötödik elemet kereste aztán belebukott.

Az előzményekről röviden annyit, hogy a négy őselem emberi képviselői rájöttek, hogy egyedül nem képesek feltalálni a bölcsék követ, az örök élet titkát, s ezért összefogtak, hogy egyesült erővel létrehozzák az ötödik elemet Agrippa templomában. Utolsó információink a négyesről, hogy a templom felé vették útjukat, s miután mi is megérkeztünk a templom elé, kezdődik a játék. Aki igazán izgalmas és átfogó kalandra vágyik, olvassa el a tömördek levelet, hogy teljes képet kapjon a történetről - itt, helyszüke miatt, csak egy lecsupátírt leírást olvashattok.

AGRIPPA TEMPLOMA

Miután kigyönyörködöttük magunkat, menjünk el a templom kapujáig, s emeljük fel a hold kopogtatót a



perselybe, s olvassuk el a bűnbocsátó cédulákat. Ezután vegyük fel a fejek alól a rézlapokat, s helyezzzük el őket (balról jobbra: félnék, mérges, unalmas, boldog, testforma, gyanakvó), miután megszólalnak a szobrok egy bizonyos sorrendben (ez kell a harangjátékhoz). Menjünk balra, fel a haranghoz s jótsszuk le: mérges, gyanakvó, testforma, unalmas, félnék, boldog. Az eredmény egy kötéll, aminek segítségével kijuthatunk az ablakon át az erkélyre, s onnan Malveux atya szobájába, ahol a lángok sorrendjét jegyezzük meg. A harangzóból nyílik a szerzetesek szobája, többek között Alexandrié is, aki kiskorá-



V Í Z

Az 1, 4, 5 kút működjen, hogy kinyíljon az ajtó. Az időablakban először a tűzkorszakot látjuk, s vegyük fel a fűrészt. Ezután jöjjen a jégkorszak, s fűrészeljünk le egy jégcsapot, ami a tálkába hull. Most jöhet a tavasz képe, mire elolvad a jég és víz lesz belőle.



T Ű Z

Az udvaron találunk egy rudat a félgömbben, ezt vegyük magunkhoz, majd a könyvtárból jussunk el az ajtóig, ahol forgassuk el az embert a megfelelő állásba. A rudat tegyük az itteni félgömbbe, s forgassuk el megfelelő állásba, mire bejutunk a gyertyákhoz. A tűkar segítségével keressük meg a hamis gyertyát és oltjuk el.



ban itt lakott. A teremben vegyük fel a fura üveget, amivel Malveux szobájában megnézhetjük a koponyasorrendet. A bejáratnál jobbra egy teremben találunk egy rácsot, s alatta egy papírt jelekkel - ezekből rakjuk össze az "open" jelsort. A templom főhajójából menjünk át a körfalosóra, s középen

másik felében lévő géppel vonjunk be, majd menjünk az orszlánfejhez. Állítsuk be a lángokat (kék, sárga, piros, narancs, lila), majd dobjuk be a golyót az orszlán szája. Az eredményt hűsük le, vegyük fel, és...

IRONDUNES

Lucien szobájából (ő Alexandria szelme, apja pedig Thaddeus, a föld képviselője, megatalkodott katona) vegyük magunkhoz a puskaport a szekrény alól, s az ecsettel tegyük olvashatóvá a rádióüzenet-kódokat. Az apja szobájában vegyük ki a fiókból a nitrót, amivel ki-robbanthatjuk a láda zárját - bár a ládában nincs sok érdekes. A hosszú terem elején etessük meg a fémkutytól csonttal (el kell csavarni a fülét), majd hátulról táolsük meg puskaporról, s lökjük ki az ajtót (húzzuk meg a falkát). A kutyagdyú mellett találunk egy karddarabot, amit a kályhán található féllal összerakva egy egész kardhoz jutunk. Helyezzük ezt a földszinti zárt ajtó előtt álló páncélruhán lévő hüvelybe, mire kinyílik az ajtó, s egy múzeumszerű terembe érkezünk. Figyeljük meg a lovagbrázolásokat, jegyezzük meg, kinek van

múzeumból a kinzókamrába vezet, ahol meghallgathatjuk a kinzásokat, amikor elrúgták a rádiókódokat. A kódok ismeretében menjünk be a szétlőtt ajtó mögé, nyissuk ki a rádiópultot, s írjuk be a következő kódot: 10, 1, 9, 6, 12.

A sikeres taktikának köszönhetően nyernek, s végre elhagyhatjuk a várat. Vegyük magunkhoz a múzeumból a Thaddeum bombát (előtte nyissuk ki a fémtartályt, tegyük bele, s zárjuk vissza), majd rohanjunk ki a kint álló tankhoz. Helyezzük el benne található fémtartályba, amely hajtóanyagként fog működni. Aki biliárdozott a fenti teremben, az ismerheti a navigációs kódokat (amilyen sorrendben érkeztek le a golyók). Írjuk be: 7-4-1-9-5-3, majd kattintsunk a joy-ra. Az eredmény: Akine titkos laborjába jutunk. A fémszerkezetnél rakjuk össze a nyilas jelet, mire egy tálcá vashoz

emel egy adag fémot, amit a ventilátorok bekapcsolásával hűsünk le...

ASYLLUM

A hűtőből vegyük ki a vasdobozos vérkészítményt, és sugározzuk át: 1 20-18 olvasható rajta. A lifttel menjünk le az alagsorba, keressük meg a hullát a fiókokban, tegyük be a feje

Hihetetlen részletességgel lett kidolgozva minden helyszín. Ma már nehéz meghatározni a natúrvasalás, a ray-trace és a valóság között.

zöbe, s a három kar segítségével fejezzük le. Vegyük magunkhoz a fejet, és a földszinten helyezzük az üres gépre, s a gombok nyomogatásával hallgassuk ki. A 4. gomb lenyomásakor elrúgt a titkot: 36-24-36. Közelítsünk rá a röntgenképen lévő vasdobozos vérkészítményre, s állítsuk be a kódot: 36-24-36-20-18. Az előbukkanó tartály tartalmát öntsük a szoba másik felében lévő üvegbe, s vegyük ki a kulcsot, amivel feljuthatunk a 20.-ra. Menjünk át a másik lifttel (előtte próbáljuk ki a "vizsgálatot"), ami a doktor szobájába visz. A falosz alakú valamivel engedjük le a létrát, majd vegyük fel a kalapácsot az ágyról. A másik teremben törjük be a kezét rejtő üvegbúrát, s vegyük magunkhoz a kezét, és segítségével írjuk be a kódot. Az ajtó kinyílik, a létra már lent van, tehát irány a labor! Engedjük vizet a kádba, majd eresszük le, ezután engedjük be oxigént, hidrogént, majd csak hidrogént, s ha megvan a kihűlt fém, emeljük fel a búrát egy kis héliummal (a pontos leírás a doki szobájában található)...

UTÓHANG

Visszajutunk a templomba, ahol a négy örült szerfőlött örül. Felkínál kupájukból ne igyunk, inkább lépünk le a kutakhoz, s kapcsoljuk ki őket, majd menjünk le az egyik kút mögötti terembe, ahol igazán gyerekek-fé a teendők. Mindenesetre a sikeres vég érdekében szabaduljunk meg a négy bolondtól...

ZORK NEMESIS

állítsuk be az imént lejegyzett jelsort, mire le-mehetünk a múzeumba.

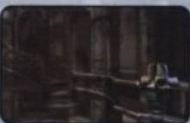
Lent kapcsoljuk ki a riasztót (középső tá), majd gyűjtjük be a rubint és a fáklyát. A lefelé vezető ajtón menjünk le, keressük meg Yoruk koporsóját, másszunk be, helyezzük a hidnyzó rubint a pajzsba, s vegyük magunkhoz. A pajzs segítségével átjuthatunk a tűzön, s a koponyák megfelelő forgatásával (l - \ / -) kinyílik a labor ajtaja, ahol vegyük fel a kulcsot és az ólomdarabot, tekerjük el a kereket, ami lávát önt a kemencébe. A kulccsal húzzuk fel a présgépet, nyissuk ki, helyezzük bele az ólomot, s préselünk belőle egy golyót, amit a labor



A konzervatórium gyakorlóterme. Vajon kellene majd a hangszerek?

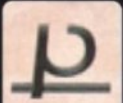
lehajtván a sisakrostélyá (1, 2, 5), s a kastélyban található, hasonló páncélruhák sisakjait is hasonlóképpen állítsuk be. Erre kinyílik egy ajtó, ami a

jutunk. Menjünk le a lifttel, helyezzük a tálcát a szerkezetbe, majd a pultrál emeljük ki 6 kristályt, majd indítsuk be az iménti gépet, mire ki-



Levegő

Miután sikerült a égbolton az összes kék csillagot kigyújtani és a ládákat eloltni, menjünk fel, s a gépezet jobb oldalán nyomjuk meg a gombot, s a karokkal állítsuk be a megfelelő elegyet (2. Le, 3., 4. Félig, 5. 0.)



Föld

Az ajtónál a nyíl és a hozzá tartozó fém jele (vas, M betű nyílal) legyen látható, hogy bejuthassunk. Bent nyomjuk meg a 2. gombot a panelen, s a csillákkal utazzunk egyet. Csak a földadarabra kell kattintani, s máris kész.



A történet szerint mi Nick Vrennát alakítjuk, akit (természetesen) tévedésből börtönöztek be, s persze nem is akárhová, hanem rögtön a legveszélyesebb bűnözők részére fenntartott különlegesen szigorú intézménybe. Itt ráadásul illegális génebesztési kutatások is folynak, Alan Blake vezetésével (valójában a neve senkit nem érdekel, de azért leírom). Neki sikerül elkülönítenie azt a gént, amely az agressziót és a meggyőzőséget irányítja az emberi szervezetben. Sajnos, mindenki

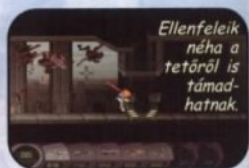
töltetek számát jelzik, kivéve a lézernél, melynek esetében a tűzgyorsaságot jelöli, ebből ugyanis soha nem fogy ki a töltény. Elfekvőben is található extra tölteteket (lézernyaláb, napalm), amikkel igen rendes pusztítást végezhetünk, amelyekre azonban szükség is lesz, mivel még a legegyszerűbb



Sarokba szorítva se adjuk fel a küzdelmet



Suck on this, motherfu***r!



Ellenfeleik néha a tetőről is támadhatnak

meg, melyek nem ritkán az egyetlen utat nyitják meg a menekülés felé. A pályákon szerencsére sűrűn találhatók panelek is a falon, melyek előtt a le-

A játék igen jó. Irányítása elég szokatlannak tűnik elsőre, de hamar meg lehet szokni, és az egyszerre több

ABUUSIE

megfertőződik a börtönblokkban, sőt egy véletlen folytán az ajtók is kinyílnak, így megindul a haddelhádd. Hogy, hogy nem, Nick immunis a vírussal szemben, és mivel nem szeretné szörnycemegeként befejezni életét, fegyvereket zsákmányol, és elindul a börtön legalsó szintje, a központi irányítóterem felé, amely az egyetlen kiutat jelenti a pokolból.



Zabáldj ölmot, kutya!

RÉGI ÖTLET ÚJ ÉS IZGALMAS KÖNTÖSBEN!

Mint említettem, a játék irányítása eléggé egyéni. Emberünk "alsótestét" ugyanis a kurzornyalakkal mozgathatjuk, míg "felsőtestét", azaz valójában fegyverének csüvet pedig az egerrel. Többféle fegyvert vehetünk fel, melyekhez a tölteteket a szörnyektől zsákmányolhatjuk (közöttük a CTRL és az INSERT gombokkal lapozgathatunk). Némelyikük ugyanis lézerekkel támad (ez a mi alapfegyverünk), mások gránátokkal, megint mások rakétákkal, melyek között akad hőkövetés is. A fegyverek képe alatti számok mindenhol a

nehézségi szinten is lesznek olyan helyzetek, amikor tíz-húsz lény támad ránk, és amikor bizony el fog kelleni az extra tűzerő. Nem ritka az sem, mikor a lények a falakon található üregekből áramlanak ki. A fal egyes helyeken ugyanis repedezett, ezeket a részeket fegyverünkkel megszorozva magunk is titkos folyosókat nyithatunk

helyre figyelés az izgalmat is jelentősen felfokozza - nekem elhíhetitek, folyt rólam a víz. A hanghatásokat, s főleg a zenét nem viszik túlzásba, de azok mégis kellő atmoszférát teremtenek, wav formátumuk



Az Alienek igen változatos arzenállal támadnak.

Kellő óvatossággal mindegyik ellenfél megsemmisíthető.



felé gombot megnyomva elmenthetjük az állást. Visszatöltéskor a kimentett állások képe mellett a mentés dátuma és a teljesített szint száma is megjelenik, így elég nehéz összekeverni a betöltéseket. Sokszor találhatunk felvehető holmikot is, mely valamilyen tulajdonsággal ruházhat fel az adott szint teljesítéséig. Ilyenek például a nagy sebességű futás vagy a repülő cipők. Ezeket a tulajdonságokat az egér jobb gombjának megnyomásával aktiválhatjuk, a szinteken található lifteket és teleportokat pedig a lefelé nyíllal.

miatt a Windows kidekorálására is kitűnően alkalmasak. A gamét csak ajánlani tudom, főleg Inhuman fokozaton.

abuse Kladja: US Gold
PC: 8MB RAM, 10MB HD, VGA, CD, SB
91%

HATALOM KÁRTYÁI

A Hatalom Kartyái (HKK) egy fordulalman új játékkörm, a gyűjtögetős kártyajátékok első magyar nyelvű képviselője, amelyet két vagy több játékos játszhat egyszerre. A játék gyorsan hódított, mert egyszerűen megtanulható, mégis fantasztikusan sok lehetőség rejlik benne. A számítógépes és videójátékok rajongói a „leg-COOLabb nem-számítógépes játéknak” minősítették. Előnye a szerepjátékokkal szemben, hogy nem igényel felkészülést, ha kevés idő van, akkor is játszhatod, és mindenki maga dönti el, hogy milyen szinten foglalkozik vele: kezdve a „szórakozásból néha összejövünk játszani” típusú játékosoktól egészen a professzionális, versenyekre járó játékosokig.

Mit is takar a „gyűjtögetős kártyajáték” elnevezés? A HKK-ban több, mint 500 különböző kártya létezik, amelyek között vannak gyakoriak, kevésbé gyakoriak és ritkák. Minden egyes megvásárolt kártyacsomagban más és más lapokat találasz, az egyetlen azonosság, hogy mindegyik csomagban 45 darab kártya van. Így – eltérően a hagyományos kártyajátékoktól – mindenkinek egyedi lapjai vannak, ezek különböznek a másik játékosától. A lapjaidat csererebítheted a többi játé-

kossal, így a kártyáid állandóan változnak, bővül a gyűjteményed, mindig más és más paklit állíthatsz össze belőle. Ezért a játék gyakorlatilag megunthatatlan, hiszen nincs két egyforma játszma.

A játék során egy klasszikus fantaszy világban, a Tüéliek Földjén játszotok, amelyet mágusok, szörnyek, varázslatok népesítenek be. Te egy hős kalandozót személyesítesz meg, aki a tüélesért harcol. Ha megfelelő varázserővel rendelkezel, segítségével hívhat szörnyeket, kalandozókat, varázsla-

küdü, jelenleg már három-ezer játékos számoláló levelezős szerepjáték, a Tüéliek Földje adja.



HOL JÁTSZHATOK?

Szinte minden szerepjáték klubban meg fogod találni a HKK játékosokat, de megadjuk két (aránylag új) Bp-i klub címét, ahová biztosan rengeteg kártyás jár: XVIII. ker., Kondor Béla sétány 8, Kondor Béla Műv Ház, minden pénteken du. 3-tól 10-ig, és VII. ker., Nagydíófa u. 5., hétfőt kivéve minden nap de. 10-től este 10-ig.

A levelezős játékok nem kell feltétlenül ismerend ahhoz, hogy a HKK-t játszhasd, és sikeres legyél benne (de esetleg kedvet kapsz hozzá a kártyajátékok játszva).

Tehát a HKK egyszerre három különböző játék: gyűjtögetés, pakliösszeállítás és maga a játék. Mindhárom fontos, de persze sokan vannak, akik számára csak az egyik fontos vagy a másik. A játék nem áll meg azzal, hogy veszel néhány paklit és játszol vele: ahogy jobban és jobban megismered a játékokat, egyre rafináltabb, koncepció-orientáltabb paklitok fogsz építeni. Aztán eljön az idő, amikor részt veszel egy versenyen is, amelyen igazi profikkal mérheted össze a tudásodat, igen komoly díjakért, és egyre feljebb kapaszkodhatsz a Hatalom Szövetségének ranglétráján. Szinte minden hétvégén van valahol egy verseny, néha több is egyszerre. Ezenkívül rendezünk többszemélyes játékokat, a Harc a végső hatalomért szuper-meccseknek 30-40 résztvevője is lehet egyszerre (és a játék mégis gyors és pergő marad).

MENNYIBE KERÜL A JÁTÉK ÉS HOL VÁSÁROLHATOM MEG?

A 45 lapos alappakli ára 750 Ft, a 14 lapos kiegészítő 296 Ft-ba kerül. Megvásárolhatod bármely szerepjáték-boltban (pl.: Silverland, 1036 Budapest, Lajos u. 40., Magic Shop, Bp., V. ker., Fehérhajó u. 12-14., Computer Garázs, 4029 Debrecen, Lórántffy u. 2., Csillagvég, 6723 Szeged, Gogol u. 15., Holébázis, 1072 Budapest, Nagydíófa u. 5.) és az 576 KByte Shopokban, emellett megrendelhető postán is, rózsaszín csekken a kiadódtól:

BEHOLDER Bt, 1680 Budapest, Pf. 134. (A csekk „Közlemények” rovatában tüntesd fel, hogy mit rendelsz.)

Ugyanezen a címen kérhetsz tájékoztatást a Tüéliek Földje levelezős játékról és új, sci-fi levelezős játékról, a Köcsz Galaktikáról.

Jún. 15-én, a Láng Műv. Házban (XIII. Rózsayal u. 3.) 10 órától nagyszabású találkozó rendezüünk (Immár az ötödik a sorban), amelynek kb. 700-1000 vendége szokott lenni. Ha többet szeretnél megtudni a kártyáról vagy a levelezős játékról, gyere el!

Végezetül néhány technikai adat: A játék első kiadása '95 szeptemberében jelent meg, 349 különböző kártyalappal. Decememberben került a boltokba a Hősorkorszak kiegészítő, 156 újabb lappal, és nagyon gyorsan el is fogyott. Jelenleg a játék 2. kiadása kapható, amely 32 új lapot is tartalmaz.

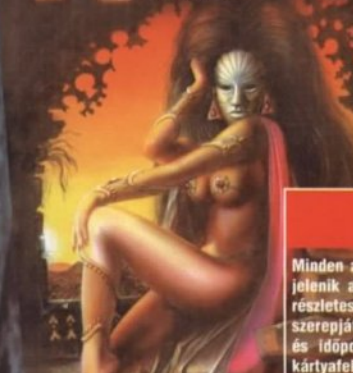
HONNAN SZEREZHETEK TOVÁBBI INFORMÁCIÓKAT A JÁTÉKRÓL?

Minden alapsomagban részletes szabálykönyv található. Emellett havonta megjelenik az Alanori Krónika, egy kártya, fantaszy és szerepjáték magazin, amely részletesen foglalkozik a HKK-val. Ez a lap újságárusoknál nem kapható, csak a szerepjáték boltokban! Az Alanori Krónikában közöljük a versenyek helyét és időpontját, tanácsokat adunk a pakliösszeállításához, és minden számban kártyafeladvány is van.

I. ÉVFOLYAM 4. SZÁM • 1996. ÁPRILIS • ÁRA: 100 Ft

ALANORI KRÓNIKA

A BEHOLDER Bt. HIVATALOS KÁRTYA, FANTASZY ÉS SF SZEREPJÁTÉK MAGAZINJA



2055-re a túlnépesedés és a túliparosodás következtében az emberiség a Föld csaknem teljes energia-készletét feléli. A hagyományos üzemanyagok és a nukleáris energia széles körű alkalmazásának következtében a környezetszennyezés elképesztő méreteket ölt. A vádaskodással a különböző nemzetek csak egymásra mutogatnak. A helyzet azonban holtpontra jut, dönteni kell.

Végül megoldásként - a nemzetek összefogásával - létrehozzák a Bureau of Advanced Energy Research (B.A.E.R.) nevű irodát, ami-

Egy igen ritka ásványt, a Praxilliumot fedezik fel mélyen a víz alatt 400 mérföldnyire dél-keletre Új-Fundland partjaitól. Ez az érc hasonló tulajdonságú az urániumhoz, ám nincs mérhető radioaktív ki-sugárzása.

A B.A.E.R. azonnal üzembe állít egy új tengeralatti fűrő-komplexumot az Észak-Atlanti-Óceán mélyén, ám nem sokkal az első bánya üzembehelyezé-

S.T.

A MÉLYSÉG TITKAI

Rámoljuk el a sugár-veszélyt az útból.



nek egy új energiaforrás megtalálása a feladata. Speciális műholdakkal pásztázzák át a Föld mélységeit, új energiaforrás után kutatva. A vizsgálat szerencsére eredményesen zárul.

se után egy váratlan mélytengeri robbanás történik. A létesítménnyel minden összeköttetés megszakad.

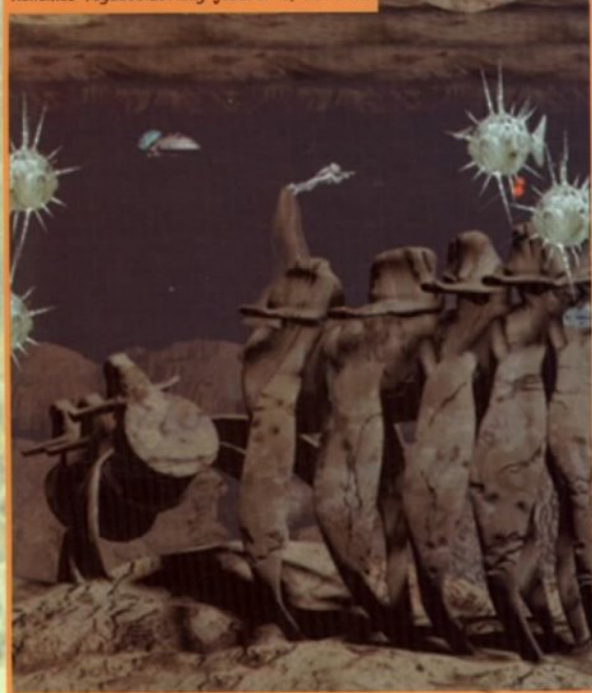
Első találkozásunk a Medúzával.



Jól megtermett tintahalak...



Kellemes fogadóbizottság jobbról is, balról is.



A B.A.E.R. egy három tagú kutatócsoportot küld a helyszínre kivizsgálni az esetet, ennek a vezetésé lesz a mi feladatunk Andy Steel parancsnok személyében. Ember még soha nem járt azokban a mélységekben. Egy újonnan kifejlesztett, kísérleti tengeralattjárót kapunk a feladathoz, mely a S.T.O.R.M. fedőnevet kapta.

A küldetésünk: eljutni a fűrő-komplexumhoz, és kideríteni mi történt. A felbecsülhetetlen értékű Praxillium persze mások érdeklődését is felkeltette, tehát számíthatunk a B.A.E.R. riválisának, a N.E.O.-nak (a Nukleáris Energiaügyi Irodának) az embereire. Ex-zsoldosokat béreltek fel ellenünk, akik semmitől sem riadnak vissza, hogy megállítsanak.

A tenger alatt azonban rajtuk kívül még egyéb meglepetések is érik hőseinket, olyan lényekkel találkozunk, amiket eddig csak legendákban léteztek. Hogy mik vagy kik ezek a lények, nos, ennek a kiderítéséhez kell megvásárolni az Electronic Arts legújabb shoot'em upját, a S.T.O.R.M.-ot. Izeltőnek addig is itt vannak képeink.

Lájjunk a szerkezetbe, hogy kinyíljon a rács.



Trópusi tengerfenék északon?



O.R.M.



MÉLYVÍZ CSAK ŰSZÓKNAK

A játék a valaha készült legszebb oldalra scrollozódó lövöldözés anyag PC-re. Hogy fogalmat alkothassunk a dolgról, a játéktérrel több szintű, térhatású scrollal, SVGA felbontásban kell magunk elé képzelnünk, ami ráadásul mindenhol két képernyőnyi magas, és több képernyőnyi hosszú. Nem is csoda tehát, hogy a 29 kisebb részből álló 7 hatalmas pálya csak 3 CD-re fért rá. Már a háttér is szemet gyönyörködtető, ám a víz alatti világ szereplői, a cápkák, búvárok, no és nem utolsósorban a hajónk kidol-

gozása se semmi. Minden 30-ben lett megtervezve, minden egyes objektum szinte kidomborodik a képernyőről.

Minél gyorsabban távolítsuk el a bombát a bázistól.



Hát ő lenne a főgonosz Mikonos?



A csodás grafika mellett gyakran megesik, hogy a játékmeneire már nem adnak olyan sokat, ám ez a S.T.O.R.M. esetében nem így történt.

elégendő a játékhoz. Egyébként sem lehet össze-vissza lövöldözni, ugyanis a munició igen szűkreszabott, és a tenger fenekén sincs túl sok löször elszórva. Ezek ráadásul egy-egy emberünk elhalálásakor nem is termelődnek újra. Ezzel összefüggésben azonban szerencsére az ellenség sem regenerálódik, tehát voltaképpen inkább taktikára van szükség, mint görccsre újra a ravaszon. Mindig a megfelelő időben a megfelelő típusú löszert kell használni.

A hajóval azonban nem csak lövöldözni tudunk, hanem egy kart kibocsátva tárgyakat rámolászni is, a szűkebb helyek megvizsgálásához pedig embereinkkel akár ki is szállhatunk a hajóból.

A saját perspektívából játszódó részek elég felejthetők.

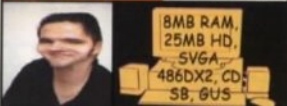


A KÖRÍTÉS

A már említett 29 pályán kívül talákozhatunk még saját perspektívából zajló lövöldözés részekkel is, ám ezek nagyon rövidek, és mindössze 3 van belőlük. Ezekben a helyeken ellenség sem jön, csupán egy adott feladatot kell elvégezni, mint például az említett bázisról "lelőni" a hálókat.

A pályák között a főbb eseményeket szépen kidolgozott 3D-s komputeranimációkon követhetjük nyomon, akár SVGA-ban is. A zenéről szintén csak felsőfokú jelzőkkel lehet beszélni, a gép közvetlenül a CD-ről játssza le őket, s nem is annyira zenéről, hanem inkább a tenger morajairól van szó. A játéknak tehát van hangulata, s nem is akármilyen!

s.t.o.r.m. Kiadja: Electronic Arts



8MB RAM,
25MB HD,
SVGA,
486DX2, CD,
SB, 6US

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATHATÓSÁG
ZENEBONNA

A shoot'em up-ok új generációjának előhírnöke.

91%

Persze van bőven "hagyományos" lövöldözés is, minden pályán egy rakás N.E.O. búvárral, tintahallal, s egyebekkel kell végeznünk, ám a küldetések teljesítéséhez mindig valami speciális feladatot is meg kell oldanunk. A játék elején például az apró halak lebénítják a hajónk hajtóművét. A halak eltüntetéséhez először is ki kell lőnünk a cápkákat, hogy azok ne egyék meg az oroszlánfókat, mivel a fókák a halak természetes pusztítói. Egy másik pályán meg egy hálóba szorult bálnát kell kiszabadítanunk, hogy azután az tudjon minket kiszabadítani egy óriás polip csápjai közül. A játék végénél már bonyolult csapdákat kell hatástalanítanunk mindig a megfelelő sorrendben, tehát a célzóképeség még nem



D u p l a s z e n z á c i ó !

Az 576 KByte önálló műsorral jelentkezük 1996. május 25-én, szombaton 1/2 11-órai kezdettel a Szív TV-ben! Állandó műsorunkat 2 hetente, szombatonként láthatjátok Budapesten, a vidékiek pedig 1 hét csúszással élvezhetik a showt. És ez még mind semmi! **A felejthetetlen műsort Martin szerkeszti és vezeti! Ne szalasszátok el a találkozót az élő legendával és az 576 KByte-tal! Ha nem tudod fogni a Szív TV adását, ne csüggedj, a műsorok videokazettán is hozzáférhetőek lesznek!**



a
SZÍV TV-ben!



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

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

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

GÜS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound
Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 SCSI

CD DRIVE-OK:

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

HANGFALAK:

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

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

CD IRÁS 990,- + ÁFA (anyagár nélkül)

Creative 4x-es CD drive	7.200,-
Sony 4x-es IDE CD	8.600,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.800,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	6.400,-
2400/9600 Zoltrix Fax-Modem	4.200,-
28.800-as Fax-modem + hangkártya (MWAVE)	23.600,-
RICOH 2x-es külső SCSI CD író + software	
+ 10 ajándék CD lemez	120.000,-
850 MB Quantum IDE winchester	24.200,-
4 MB/32 bites RAM modul	6.800,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.: 180-8611 Kód: 1471 #Tone üzemmódban
Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 133-ig, 24 óráos teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!
Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlóinkat!
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!



1067 Budapest, Teréz krt. 13.
A Pepita City üzletházban,
50 méterre az Óktogontól
Nyitva: H-P: 10-18 óráig
Sz: 10-14 óráig
Telefon: 322-6026

- Néhány ok, amiért érdemes benézned üzletünkbe:**
1. A legújabb magyar és angol nyelvű képregények között válogathatsz, melyek közül számos ritkaságot csak nálunk szerezhetsz meg.
 2. Széles választékunkban az X-Men-től, Judge Dredd-ig át egészen Beavis and Butthead-ig mindenféle, fiatal és beállítottsági képregényt megtalálhatsz.
 3. Áraink nagyon kedvezők. Meglehet, hogy elcsúszott reklámszámok, de jelenleg mi vagyunk a legolcsóbbak.
 4. Képregény-antikváriumunkban nem csak az újonnan megjelent képregényekkel foglalkozunk, hanem régebbi füzetek adás-vételével is.
 5. Telefonon is rendelhatsz képregényeket, melyeket postai úton érveitől küldünk el címre. Csomagküldő Szolgálatunkról levélben is kaphatsz információkat.
- FRISSEN ÉRKEZETT ÚJONNÁGAINK:**
VAMPIRELLA, ALIENS, PREDATOR, X-MEN, LOBO, MASK, JUDGE DREDD, LADY DEATH, STAR TREK, INDIANA JONES FÜZETEK ÉS KEMÉNYFÉLÉSEK.

Foghíjas a gyűjteményed?

Rendelj a még kapható régebbi számainkból! Szeretnénk azonban figyelmédet felhívni valamire: a megrendeléskor gondold arra, hogy az összeget postaköltség is terheli. Komoly többletmunkát jelent nekünk, ha a kiküldött csekk láttán sokan meggondolják magukat, mert nagyobb összegről szól, mint az újságok ára összesen.

Nos, ez a többlet a postaköltség - mint azt a hirdeteleink alján mindenhol olvashatod.

Köszönjük figyelmédet, továbbra is várjuk megrendeléseidet.

MI NYÍLT LAPOKKAL JÁTSZUNK!

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

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

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

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

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

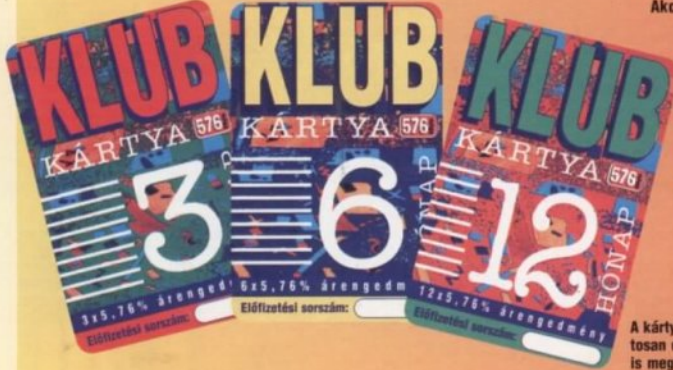
Ami ennél is többet jelent, az a **KLUBKÁRTYA**, amely birtokában negyed, fél vagy egész éves előfizetés esetén

3, 6, illetve 12 alkalommal

5.76 %

árengedménnyel vásárolhatsz, de nem csak a boltokban, hanem a **CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLTATUNK**-tól is!

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



REJTVÉNY

Az előző számunkban kakukktójas-keresésre invitáltunk benneteket. Nagyon sok érdekes megfejtés érkezett, de csak az alábbi volt helytálló: a 12. oldalon olvasható Rayman cikk egyik nagyalakú képen egy tehén is kerődik. Nos, ő az EarthWorm Jimből teleportálódott ide kakukktójasnak.

Nyerteseink:

Köllő Gábor (Százhalombatta), Mayer Péter (Bonyhád), Gáspár József (Budapest).

Ehavi fejtörőnk a mindenevő és gyakorlott játékosoknak lesz könnyű, ők biztos felismerik majd, hogy mely játékok egy-egy jellemző jelenete látható az alábbi 5 képen. Aki mindet felismeri, az komoly eséllyel indul az egy darab baseball satyveszért és a vele járó állati ajándékcsomagért.



PIKTOGRAMOK

Pataki Nándor,
Budapest



BY OLVASÓK



Kovács József, Budapest

Potyondi András, Farad

C64

NEWCOMER
LEMMINGS
LONG LIFE
PIRATES
STREET ROD

AMIGA

SETTLERS
WORMS
MORTAL KOMBAT 2
RISE OF THE ROBOTS
ALADDIN

PC

WARCRAFT 2
EF2000
NEED FOR SPEED
WING COMMANDER 4
DUKE NUKEM 3D

KONZOL

KILLER INSTINCT
MORTAL KOMBAT 3
DONKEY K. C. 2
MORTAL KOMBAT
EARTHWORM JIM 2

JELMAGYARÁZAT:

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

Néhány szót az új formátumról...

Oldalszerkezet:

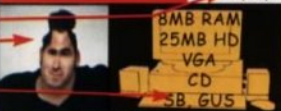
- Felül látható géptípus (adott esetben két-, vagy háromféle)
- oldalszám
- az adott oldalon található cikk fajtája (leírás, ismertető, egyéb tartalmú írás) és a játék(ok) címe(i)

Az értékelő alkotóelemei:

- a játék címe
 - kiadó
 - szerző
- géptípus ikonja (PC esetén a minimumkonfiguráció is)
 - Látványosság (grafika, animációk, vizuális vonzerő)
 - Játészathatóság (mennyire kezelhető, élvezetes)
 - Szavatosság (hosszan tartó-e az élvezet, érdekes-e elővenni később is)
 - Zenebona (hanghatások, zenei benyomások, audio-élmény)
 - egymondatos értékelés a játékról
 - összhatás (nem átlagolt érték, hanem a tulajdonságok összhatása)

Az értékelő alkotóelemei kinagyítva

descent 2 Kiadja: Interplay



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

Nagy változás a gépigényben, kisebb a minőségben.

87%



Az 576 KByte oldalain 1995. áprilisában jelent meg a **U.S. NAVY FIGHTERS** leírása. Nevezetes program ez több okból is: az első "CD-s" szimulátor volt, amelyet tesztelhettem, és, az addigi "lemez" anyagokhoz képest jó néhány meglepetéssel szolgált. A legnagyobb újdonságot a játék közben megjelenő "filmbetétek" jelentették, de mégsem volt az, ami alapvetően megfogott, hanem a fantasztikus háttér-zövegelés (holott a CD-nek ehhez semmi köze). Akkor nagyon tetszett a program, az összehatás 95%-os értékelést kapott, jó volt tehát a fogadtatás. De "mi okból nosztalgizáik a pali" - kérdezheted joggal Kedves Olvasó.

Mert ha rövidre akarnám fogni a mondanivalóm: az **Advanced Tactical Fighters** gyakorlatilag a **Navy Fighters** átirata, (nem folytatás), más környezetben, más repülőgépekkel. Röviden annyival is elintézhettém az "új" program bemutatását, hogy vegyék elő a 95/04-es számot, olvassátok el az akkori leírást, billentyűzet-kiosztást, és a különbségeket leszámítva ültessétek át az ott olvasottakat az **R.T.F.-re**.

AZ ÚJDONSÁGOK...

A **U.S.N.F.** kezdő képsora digitalizált film volt, akárcsak az előtte nem sokkal megjelent **Fleet Defender-é**. Nem biztos, hogy van a kettőnek egymáshoz köze,



mindenesetre tükrözi az akkori "divatot". Ezzel szemben az **R.T.F.** introja számítógépes grafika ("rajzfilm"), mégpedig a legjavából!

Egy **C-17 Globemaster III**-as teherszállító gép 3 kísérőjével (**X-31 EFM-ek**) bújkál a domborzat takarásában, várható támadói elől. Az óvatosság nem alaptalan, mert rövidesen egy **MiG-29-es** géppár veszi őket üldözőbe. Az egyik **X-**



31-es kiválók a kötelékből, majd néhány - csak rá jellemző - "faramuci" manőver után kilöve rakétáit, végez ellenfeleivel. A kimentett állóképek is árulkodnak az intro minőségéről, de a koreográfiát, a tökéletes "filmszerűséget" sajnos nem tudják visszaadni, pedig igazi, az 1996-os színvonalnak megfelelő profi alkotás!

A program főmenüje (és úgy általában a menürendszere) egyszerre tökéletes és gyönyörű. Kár lett volna rajta változtatni, nem is tették meg, de hogy azért valami újdonság is legyen a dologban, az előf F-14-es háttérképet most felcserélték egy F-117-esével.

A CD talán legnagyobb erényével kezdem: túl azon, hogy játszani is lehet vele, nagyszerű kép-, film- és szöveges anyagával ismereteket közvetít számunkra. A **Player Aircraft Reference** menü **Photo Album**ából az adott típus 7-8 fotója is előhívható. A **Parts List** a repülőgép külsőnézeti képét, és az egyes részeinek megnevezését tartalmazza. A **Cockpit** a műszerfal, az **Engine** a hajtómű fényképét, a **Fuselage** a röntgenrajzát, a **Description** a szöveges leírást (történet, fegyverzet, teljesítmény stb.) tartalmazza a repülőgépnek. A **Production, Control Surface, Special Maneuver** menüpontok egy-egy ledigizett (a berepülések során készített gyári) filmet rejtenek, angol narrátor kísérel szövegével.

Az **Other Vehicle Info** menü mint egy lexikon tartalmazza a programban fellelhető összes (!) eszköz 3-6 oldalas ismertetőjét, 3D-s forgatható képét, de a többségnek az eredeti fotóját is. (Ha ügyesen tálaljátok, az apukák már csak ezért is szívesen megveszik nektek ezt a programot!) De nézzük:

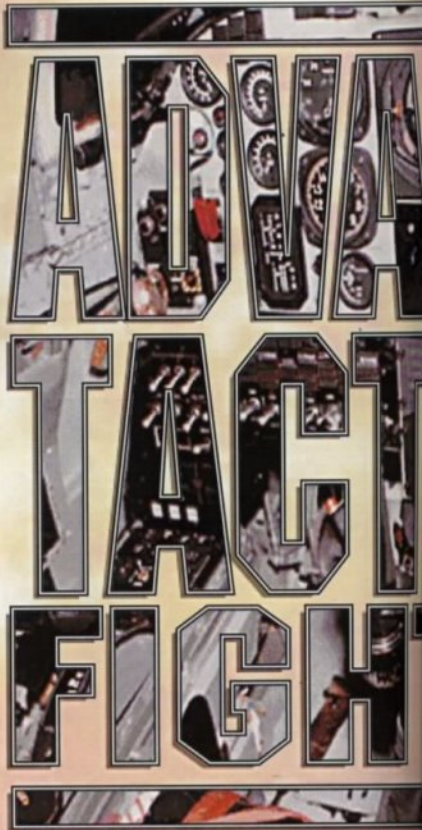
NEKTEK MIÉRT FOG TETSZENI...

A programban 14 géptípussal repülhetünk, de összesen 90 (!) re-

pülő eszközzel (vadászszal, bombázóval és helikopterrel) találkozhatunk, illetve állíthatunk össze változatosnál változatosabb összetételű bevetési programot. Mielőtt azonban továbblépnék nezzük, mely gépek a lovagolhatók:

- (1.) B-2; (2.) F-117;
- (3.) F-22A; (4.) Rafale C;
- (5.) H-29 FSJ; (6.) H-31 EFM;
- (7.) H-52 ASTOUL;
- (8.) AC-130U;
- (9.) Yak-141; (10.) F/A-18D; (11.) SeaHarrier FRS.2;
- (12.) Su-33; (13.) F-14B; (14.) AU-8B.

Az **U.S.N.F.**-ben is volt olyan típus, amely kilógott a sorból, ezt most tovább fokozták a kísérleti "X-" gépekkel, amelyek a jelenlegi formájukban valószínűleg soha nem válnak sorozatban gyártott vadászgéppé, de ezen most ne akadjunk féli. A számítógépes játékokban egyébként is a legnagyobb csoda az, hogy a mesék birodalmába aktív résztvevőként repítenek: általában a valóságban soha el nem érhető szerepükben próbálhatjuk ki képességeinket. Számomra nagyobb problémát jelent, ha a mesében "a nagymama eszi meg a Piroskát"; vagy ha a "helyből felszálló gépet" nem tudom lebegő helyzetbe hozni, vagy ha elmaradnak az elvárható "faramuci" figurák... A helyszínek: Egyiptom, Franciaország és Vlagyivosztk térsége. A játékos amerikai, angol, kínai, francia, német, belga, jordán, izraeli, japán, észak- vagy dél-koreai, orosz, szír, és arab színeket választva indulhat csatába. Amikor angol "mezt" húztam magamra, észre vettem, hogy a programból hiányzik a légierőm gerincét alkotó Tornado típus, igaz helyette már rendszerben állt a Eurofighter 2000. Mintha már említettém volna, hogy apróságokon ne akadjunk fel... A nem mindennapi típusválaszték-ból hab a tortán az AC-130U



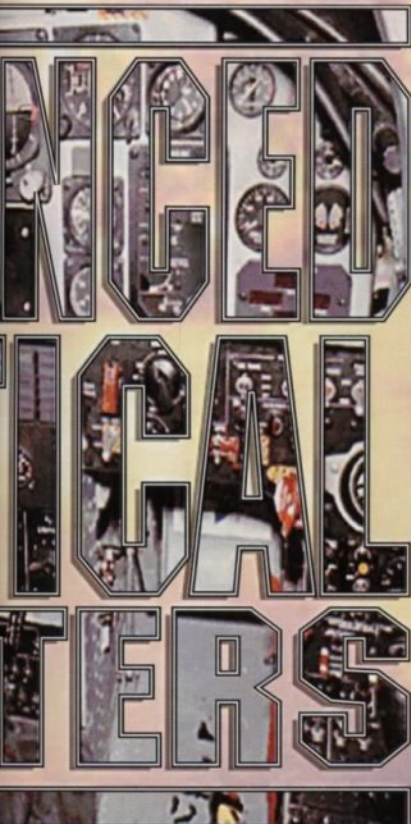
ÚJ RUHÁBA ÖLTÖZ

Spectre. A mellékelt képen jól látható, hogy a 25-, 40-, és 105mm-esi milyen veszélyesek lehetnek még egy repülőgép-hordozó fedélzetére is. Bár megintcsak furcsa volt, hogy csupán egyetlen vadászgép, és a kísérőhajói védtek azt a hatalmas monstrumot. Ezt a soványka szereplőgárdát a gép magától adta be, de ha vállalkozunk saját kudarcsos tervezésre, akkor akár 30 gép is vívhat egyszerre egyazon légtérben csatát. Csak győzzük majd kapkodni a fejünket, hogy ki kivel van!

ÖSSZEHASONLÍTÁS A "NAGYOKKAL", AVAGY AMI NEM TETSZIK NEKEM...

Amikor valami új megjelenik a piacon, és az addig elképzelhetetlennek tűnő megoldások a szemünk láttára válnak valósággá, attól a pillanattól kezdve az lesz az etalon, és legközelebbi vetélytársárdál azonnal észre vesszük a hiányt. Így vagyok ezzel most én is. Amit egy évvel ezelőtt a csúcsok között emlegettem, ma már "csak" átlagos képességű programnak látom. Miért? Miket hiányolok? Hiszen a háttérzöveg a régi! Igen, de az ma már közel sem akkora újság, mint egy évvel ezelőtt volt.





ÖTT RÉGI ISMERŐS

Nem látok magam előtt műszerfalat? Egy évvel ezelőtt sem volt, sőt azt írtam: 'Nem is hiányzik, mert minden ott van az orrom előtt, a HUD-on'. Az EF2000 virtuális-, és a Su-27 "mint az igazi"-műszerfala viszont olyan nyomot hagyott bennem, ami miatt ma már jobban szeretném, ha lenne! A repülőgépem olyan "számítógép-szimulátorosan mozog".

is mozog egy "igazi" repülő a térben, mennyire "könnyű" is elbaltáznai a lépést, ami után, ha nincs magasság, menekülés sem létezik. Amikor ráérezel, hogy mitől is olyan más ez a program, akkor döbbsz rá, hogy eddig mi volt, ami a többiből hiányzott, és a többiek mozgása mitől "számítógép-szimulátoros". Nagyon fontos tehát egy szimulátorprogram-



Tudjátok, hogy a Su-27 az a repülőgépszimulátor-program, amely a legközelebb került az igazi, háromdimenziós térbeni mozgáshoz, és az aerodinamika törvényei alapján képes csúszni, billegni, bólogatni, a kormány-szervek kitérítéséről akár tudomást sem venni! Ennél a programnál tudtam először megkóstolni, mennyire másként

ban a géped mozgása, egyáltalán nem mindegy, hogyan úszik, lebeg, vagy rosszabb esetben szaggatva araszol. Talán (biztos!) lényegesebb, mint maga a szépséges, de öncélú grafikai környezet, amitől még a napjaink izmosnak számító gépei is nyöszörögve szenvednek! Az A.T.F.-t is, ha élvezni akartam, sorban ki kellett kapcsolgatnom a textúrákat, mert bár jóleső látvány egy szép rajzolatú ellenfél, amint egy pillanatra elhúzz mellettünk, de ha harc közben szaggatva, térugrásokkal trükközik, az rendkívül zavarba ejtő és bosszantó!

Vagy ott vannak az élettani hatások: amikor a földről nézünk egy műrepülő gyakorlatot, nagyon élvezzük a dolgot, és közben hajlamosak vagyunk elfelejteni, hogy aki csinálja a műsort, az valójában mekkorákat is szenved odafönt. Van egy filmem, F-18-sal végez műrepülést - végig bekapcsolt mikrofonnal - egy kanadai pilóta. Mindent megmutat, ami a Hornetből kihozható, engem mégis az döbbenett le, amit az az ember önmagából hozott kil Nyög, fújtat, ki- és bepréseli magába a levegőt, szinte "agonizál" a nagyobb terheléseknél. Az hogy a képernyő elfeketedik, vagy átmelegy vörösbe, egyre több programban megtalálható, s az A.T.F.-ben is hallod, amint az oxigén megindul, vagy a RIO a háttá mögött a hirtelen ránehezülő terhelés miatt méltatlankodik, gyarapítja a pozitív érzéseket, a piros pontokat. Szereted, vagy inkább bosszant, ha a programbéli ellenfeled iszkiri, a nap felé menekül, te

pedig elvakultan pislogsz utána? Bosszantó, főleg, ha előtte egy Sidewindert élesítettél ki éppen, de mégis imádnivaló, mert így történne a valóságban is! Sőt, ha látál már az életben, vagy filmen orszózo repülőgépet belülről, onnantól kezdve hiányolni fogod a programból az árnyékok futkosását a műszerfaladon. Érted már a lényegét? Minél inkább hasonlít az igazira, annál jobb! Hiszen ez a szimuláció lényege!

Miért tesznek egy programba helyből felszálló gépet, ha az csak úgy tud repülni, mint hagyományos társa? Miért tesznek be olyan repülő, amely elkápráztatja a világot "természetellenes" manővereivel, de a programban ezt képtelenség kihozni belőle? Kérdések, melyekre nem tudom a választ, de az értékelésnél nem tudom figyelmen kívül hagyni.



mem, F-18-sal végez műrepülést - végig bekapcsolt mikrofonnal - egy kanadai pilóta. Mindent megmutat, ami a Hornetből kihozható, engem mégis az döbbenett le, amit az az ember önmagából hozott kil Nyög, fújtat, ki- és bepréseli magába a levegőt, szinte "agonizál" a nagyobb terheléseknél. Az hogy a képernyő elfeketedik, vagy átmelegy vörösbe, egyre több programban megtalálható, s az A.T.F.-ben is hallod, amint az oxigén megindul, vagy a RIO a háttá mögött a hirtelen ránehezülő terhelés miatt méltatlankodik, gyarapítja a pozitív érzéseket, a piros pontokat. Szereted, vagy inkább bosszant, ha a programbéli ellenfeled iszkiri, a nap felé menekül, te

Kiadja: Electronic Arts

a.t.f.

BMB RAM

65MB HD

VGA

486DX-4

SB. GUS

L Á T V Á N Y O S S Á G

J Á T S Z A T O S S Á G

S Z A V A T O S S Á G

Z E N E B O N A

Átlagos képességű program hiányosságokkal és furcsaságokkal.

55%

THE NEED FOR SPEED

KINEK KELL A RIDGE RACER? ITT VAN A NEED FOR SPEED!

Minden álmod, hogy egy Lamborghinivel száguldozhass, de még nem nyertél a lottón? Nos, ha így van, akkor a **Need for Speedet** Neked találták ki. A híres-nevezetes autóverseny a 3DO és a PC után végre megérkezett PlayStationre is.



A játék egyik kedvelt extrája, a csend-örkányar.



A SEBESSÉG BÜVÖLETÉBEN

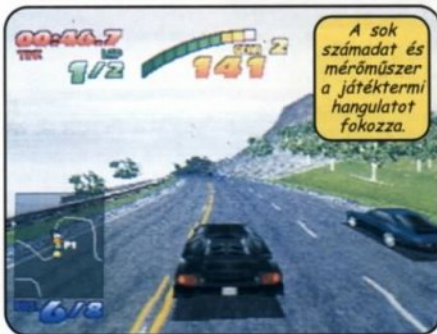
Amint behelyezzük a gépbe a lemezt, tökéletes minőségű FMV felvételeken csillogó-villogó méregdrága autósodák száguldoznak, amiből már sejthetjük, mi vár ránk. A játék segítségével a világ legmenőbb sportjárgányaiba ülhetünk be - egy vagy több ellenfél ellen - az Alpoktól a nagyvárosi sztrádáig összesen hatféle pályán alhatunk rajthoz. Megmaradtak tehát a 3DO verzió jól bevált három szakaszra osztott közúti pályák, és ehhez adták hozzá még három kör alakú pályát. Minden pályán ráadásul három napszak közül választhatunk: indulhatunk reggel, nappal és este. **Nyolcféle bivalyerős kocsi** közül választhatunk, ime a választék: Lamborghini Diablo VT, Ferrari 512TR, Dodge Viper RT/10, Porsche 911, Chevrolet Corvette ZR-1, Acura NSX, Mazda RX-7, és Toyota Supra Turbo. Mindegyik járgánnyal akár automata váltóval, akár manuálisan összesen négyféle szemszögből versenyezhetünk: egyrészt belülről, a műszerfalat csodálva, másrészt a kocsi orrából egészen az aszfaltig leereszkedve, harmadrészt hátulról, a csomagtartót bámulva, és végül helikopterről, az autót követve. Ezen kívül a visszajátszásnál -

mert erre is van lehetőség - még más kameranézetek is választhatóak, mint például az ellenfél, vagy a ránk akaszkodott zsaruk nézetei. S ha már a visszajátszásnál tartunk, ez PlayStationon valóban fergetegesre sikeredett. Azon kívül ugyanis, hogy az egész futamot végignézzhetjük, aki csak a leglátványosabb koccanásokban akar újra gyönyörködni, az a **Highlightsszal egy kisebb összefoglalót** tekinthet meg.

A PlayStation verzió leglényegesebb tulajdonsága azonban mégsem ez, hanem a többjátékos üzemmód. Ilyenkor ugyanis a képernyő megfeleződik, tehát egy géppel játszhatunk ketten, egymás ellen. Ezen kívül egyébként lehetőség van még linkelésre, azaz két gép összekötésére is.

PLAYSTATION VS 3DO

Kétségtelen tény, hogy mind a pályák számának tekintetében, mind a választható opciók tekintetében a PlayStation verzió felülmúlta a nagy elődöt. **Am nézzük, mi van az élethűséggel!** A Need for Speed pont attól volt eddig egyedülálló, hogy hihetetlenül valószínű



A sok számadat és mérőműszer a játéktermi hangulatot fokozza.

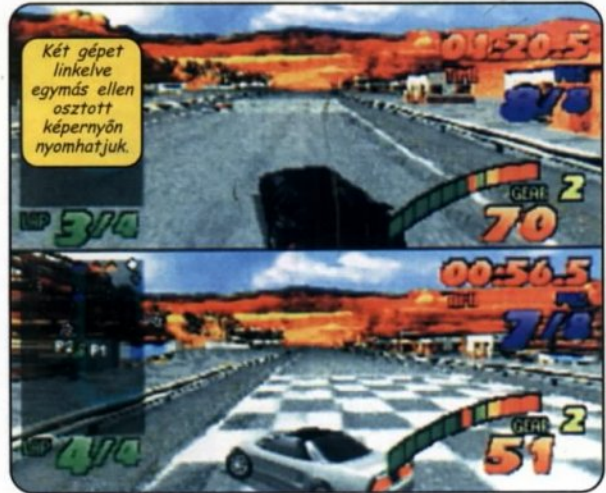
kapunk telibe egy civil autót, és kocsink csak épp hogy perdül egy párat. Ha pedig esetleg mégis borul, akkor sem olyan tökéletesen mint 3DO-n. Hogy egy példát említsék: egyszer véletlenül sikerült a Corvette-emet orral az ének, a hátulján megállítanom...

Sajnos a kocsi választása is gyakorlatilag elvesztette az értelmét. A saját autónk ugyan valóban különbözőképp viselkedik, ám az ellenfelek úgy lettek megkódolva, hogy a kezükben megtámaszkodik még a "leggyengébb" Mazda is, s borulás után is simán felzárkóznak akár egy Lamborghinihez is.

volt az irányítás, és a kocsik viselkedése. Sajnos ez erre a verzióra már nem annyira igaz. Minden bizonnyal a pergő játékmenetet részesítették előnyben, így tehát a terep ezúttal fantasztikusan gyorsan suhan el mellettünk, több tereptárgyat láthatunk, ám az egész már nem tűnik annyira valószínűságnak. A PlayStationre jellemzően minden szögletesebb lett, gyakori hibajelenség, hogy a polygonok találkozásánál "lyukakat" fedezhetünk fel.

A másik dolog a kocsik viselkedése. A sebesség ugyan fantasztikus, ám amikor 300-zal repesztve ráhúzom a kormányt, szinte alig érezni valami tehetetlenségi erőt, a kocsi azonnal megmozdul, alig csapódik ki a fara. **A fékezés egy-egy kanyar bevetésénél szinte semmit nem ér,** ha meg a kéziféket húzzuk be, azonnal blokkol a kerék. A karamboloknál pedig irredánsan lecsökkenett a borulás veszélyét. Előfordulhat például, hogy 100-as tempóval frontálisan

Bár PlayStationre kétségtelenül **jelenleg ez a legjobb autós program,** ám úgy érzem, túlságosan sok játéktérmet elemelt csempésztek a játékba, s ezzel elvesztette az eredeti arcvonalait.



Két gépet linkelve egymás ellen osztott képernyőn nyomhatjuk.

need for speed Kiadja: Electronic Arts

PLAYSTATION

82%

Gondolom, senkinek nem mondom újat az azal, hogy Európában a legnépszerűbb sport még mindig a foci. Egy dolog tehát biztos: bármennyi fociprogram is jelenik meg, mindig lesznek rá vevők. SNES-re ebben a műfajban eddig sem volt hiány, ehhez most egy adalék az Ocean 90 Minutes-e. Nézzük akkor, hogy sikerült-e valami újat felmutatni.

PRO...

A különböző választható opciókból a programban nincs hiány, összesen hétféleképpen foghatunk a játéknak: az 1P vs

csapat áll fel a klubbokból, és ezekből alkotunk egy-egy válogatotat. Végül a Cup-nál az összes klub benevezhet - akár mindegyik emberi irányítással - és így kieséses bajnokságot játszhatunk.

Egy fociprogrammal szemben talán a legfontosabb követelmény az egyszerű és élvezetes játszhatóság. A 90 Minutes ebben a tekintetben minden igényt kielégít: bár elég sok mozdulat áll a rendelkezésünkre, a kezelés nem túl bonyolult, akinek elsőnek van a kezében SNES irányító, még az is boldogul vele. Háromféle nehézségi szint kö-

lönk találkozni kinagyított részletekkel. Kétféle ilyen közeli kép van: amikor egy védőt kell kicselezniük, avagy nekünk kell le-

részletesebben volt kidolgozva. Számomra a komputer irányította ellenfél játéka sem okozott különösebb élményt - mialatt tesz-



szerelni egy támadót. Illetve - ha nem dől el a meccs sorsa - a tizenegyes rúgásoknál. Ezeknél a részekenl csupán egy irány meg-

teltem a játékot, a gép végig csupán egyféle támadást ismert: felemelni a kapu előtt a labdát és fejelni - ráadásul gyakran ugyan-

90 minutes

EUROPEAN PRIME GOAL



2P-nél ketten játszhatunk egymás ellen egy meccset, az 1P vs COM ugyanez, csak a CPU ellen. A Tournamentben összesen hat játékos vehet részt, s mindenki mindenki ellen fog játszani. A You're a Hero-nál saját játékosokat kreálhatunk, és leigazolhatjuk őket bármelyik csapathoz. A League menüpontnál minden klub benevezésével (a magyarok nincsenek köztük) valódi szabályok alapján játszhatunk valamelyik csapattal egy bajnokságban. Az All-Star-nál két

zül választhatunk, a profi beállításnál keményen támad az ellenfél, míg a leggyengébben gyakorlatilag nem is próbálnak minket leszerelni az ellenfél játékosai.

Bár a háttérgrafika és az emberek kidolgozása elég elnagyolt, a játékosok mozgása mégis meglepően eredeti, jól kivethető, hogyan veszik le a labdát, hogyan sarkalnak, cseleznek, egy-egy gólnál pedig még különböző győzelmi táncokat is bemutatnak. Meccs közben gyakran

JÓ NAPOT, JÓ SZURKOLÁST!

adása, és valamelyik gombbal jóváhagyása a feladatunk. A tizenegyes rúgást egyébként gyakorolhatjuk az options menüből. Mini-game opcióval. Itt ráadásul még egy időtlen kvarcjátékkal is szórakozhatunk. Figyelemre méltók még a játék hanghatásai is; itt a közönség morajlását emelném

azzal az emberrel. No persze vigasztalódjunk azzal, hogy minden fociprogram leginkább ketten játszva az igazi.

Befejezésül azt tehát semmiképp nem lehet mondani, hogy nem volt még jobb fociprogram Superre, de azért a játék egy erős közepest megérdemel.



ki, amely mindig az adott szituáció alapján erősödik fel és halkul el.

...ÉS KONTRA

Nos, az eddig felsoroltak voltak a pozitívumok, most nézzük a negatívumokat. A legfőbb hiányosság a visszajátzás hiánya, manapság ez egy fociprogramból sem hiányozhat. A másik dolog a kiválasztott csapat felállításának a beállítás, itt ugyanis csak a legalapvetőbb dolgokon változtathatunk. A FIFA-ban például ez a rész sokkal

90 minutes Kijadja: Ocean

SUPER NINTENDO

79%

Bíró sporttárs, ez les!



Ezek mi lennénk a cyberben, amint egy titított terület felé tartunk.



Az első áldozat az intro hőse: Alexa.

Azt hiszem kevesen vannak, akik ne hallották, olvasták vagy látták volna filmen Hasfelmetző Jack történetét, aki Anglia ködös utcáin hasított a végig áldozatait a nyakuktól az agyékukig. Pontos kilétére sose derült fény, neve azóta is legendaként él és ezt a legendát azóta életben tartják. A TAKE 2 úgy határozott, kicsit átgyúrja a témát, a XXI. század cyber-társadalmába helyezi, ahol a cybertér ugyancsak jelentős helyszíne lesz a játéknak. A főhős egy fiatal újságíró - természetesen már nem papírra dolgoznak az újságírók, hanem hálózatra -, aki a Virtual Herald munkatársa. Főnökünk minket küld a rejtélyes gyilkosságokhoz, és természetesen a pusztá tényleírásón túl is ügyködünk, mondhatni nyomozunk.

APRÓ TUDNIVALÓK

A játék grafikája általában SVGA - amikor saját szemszögből látjuk a terepet, mozgunk, vizsgálódunk tet-

mek számmal. Az irányítás meglehetősen egyszerű, a késalakú nyílal mozoghatunk, ami átalakul, ha valami érdekesre visszük: nagyítóná, ha vizsgálódhatunk, kézzé, ha felvehetünk valamit, koponyává, ha beszélhetünk valakivel. A képernyő tetején fix ikonokra lelünk: a földgömbbel utazhatunk, a fiók tárgylistánkat jelképezi, a lappal személyi számítógépünkbe léphetünk, amin sokszor



Íme egy túlélő. Túlélte a paradicsomlé-kúrárt.

szetős SVGA animációkat láthatunk. A mozik jórésze mezei VGA, de legalább teljes képernyős és nem interlaced. Az intro zenéje profi (a Blue Oyster Cult munkája), de a digitális zenéről csak ennyi. Ugyanis nem találok több ilyen re-

apróbb rejtvényeket kell megoldanunk. Itt található a mentés/töltés ikon, innen érhetjük el az opciós menüt, illetve kiléphetünk a játékból. Az opciós menüben mindenki bedlíthatja az akciórészket és egyes logikai feladványok ne-

hézségi fokát, valamint a videó-részek felbontását. Véleményem szerint a játékidőt úgy akarták jól megnövelni, hogy teleszórták a programot logikai feladatokkal, s inkább ezek dominálnak, mint a kalandelemek. Azt hiszem, ez a kalandoroknak is sok fejtörést fog okozni, néha én is a pokolba kívántam a készítőket.

zenét, majd minden elsötétül. A XXI. század Hasfelmetző Jackje ismét gyilkolt.

A gyilkosság színhelyén beszélgetünk el a felügyelővel, akitől megtudjuk a lány adatait, azt, hogy nem találtak erőszakra utaló nyomot, s a számítógép be volt kapcsolva. Vegyük fel a bögrét, amit a fel-

RIP

AVAGY HASFELMETSZŐ

A játékhöz vagy négyórányi filmet vettek fel blue-boxban, amit utólag ray-trace környezetbe helyeztek. Sajnos nincs túl sok fantázia a jelenetekben, általában két-három embert látunk beszélgetés közben, s őket is csak néhány kameraállásból. Semmi akció, sem látványos jelenet. Nem túl háborzongató a paracsiomlével leöntött hölgy (pedig váltig állítja, hogy vér), ahogy elénk áll és esetleli problémáit - hiányzik egy kis akció, menekülés, izgalom. A színesi játék helyenként kifogásolható, látszik, hogy botcsinálta színészeknek osztották a szerepeket egy részét (eltéve azokat a néhány "nagyobb" névtől, akik a játék költségvetését megdobták egy kicsit). A logikai feladatok és a kalandelemek mellett igen sokat kell beszélni a játékból, s mivel feliratozás nincs, jól ki kell nyitni a fülünket - igazán gondolhattak volna a nem angol anyanyelvű játékosokra is. Sajnos visszanevezés sincs mód, de aki hajlandó végignézni a CD könyvtárait és az .exe fájlokat, hamar rájön, hogyan lehet lejátszani a filmeket külön-külön.

RENEE STEIN HALÁLA

Dinamikus zene szól a hangszórókból, mialatt egy szép, szőke nő siet haza az utcán. Idegesen keresi kulcsait, majd belép a szobájába. Sikítása elnyomja a

ügyelő elejt, s laptopunk segítségével illesztjük össze a darabjait - mivel a helyszíriől származik és még érdekes lehet. Salisbury olvasható rajta. Beszélgetünk el a halottkémmel, akitől megtudjuk Vic Farley nevét, aki talán többet tudhat a



Nem a kép rossz, s nem is a szemetek: ez a cybertérben történik. Barátnőnk és kollégánk tudhat valamit.



gyilkos fegyverről. Chaterine-től egy üzenet érkezik be, miután fogadtuk, irány az iroda. Ben, a főszereplő közli, hogy Chaterine már nincs itt, de jó lenne, ha utána erednénk. Ebben a pillanatban kapunk egy üzenetet a Rippertől, aki közli következő áldozata nevét: Catherine Powell Jake (azaz mi) azonnal a lakására rohan,

ahonnan Chaterine támolyog ki véresen. Csak annyit mond: Ripper, majd eldül.

Másnap legjobb, ha felkutatjuk Chaterine szobáját. Az asztalon érdekes kristályok vannak, melyekből a csillagjegyet, a halakot kell kirakni. A pontos csillagképet a fali térképen meglehetjük, ezután már

nyából, és a Horosc o p e könyvre irányul. A szerkesztőségben lépünk be a cyberterbe, s kattint- s u n k Chaterine horosz- kópjára. A kód (milyen meglepő): horoscope. A megnyílt helyet a rendőrség őrszi, erre figyelmeztet is Magnotta, de ne törődjünk vele: likvidáljuk az őrt, majd vegyük magunkhoz az információt, ami egyelőre még kódolt. Lépünk ki a cyberből, s nézzünk el a kórházba



el is nyomják a kalandelemeket), s rajtunk áll a nyomozás eredménye. A játék érdekessége, hogy egy végigjártás után jöhet a következő - egy újabb befejezéssel. Összesen négyféle befejezése lehet a programnak, minden esetben más-más a gyilkos. Hát mit mondjak még? Szorgosan jegyezzétek le a kódzavakat és kódzavakat (mindent, ami kicsit is gyanús), lép- jetek be mindehová, s ha már nincs előttek több titok, az annyit jelent, hogy a vége már csak egy karnyújtásnyira van.

Itt a meggyilkolt testvérét találjuk, akinek a bátyja amolyan számítógéphálózat-zseni volt, s szintén a Ripper áldozata lett. Innen egyre szövevényesebbé válik a cselekmény, egyre több emberrel kell beszélni, logikai feladatok töme- legével állunk szemben (kicsit

PPER

ACK A XXI. SZÁZADBAN

Mivel a történet a XXI. században játszódik, amikor már mindent beszött a hálózat, az információk mind-mind itt érhetők el, nem meglepő, hogy a program tisztességes része játszódik a cyberben. Természetesen a virtuális szemüveg már olyan, akár ma a karóra, s bárki egy gombnyomással beléphet a cyberterbe. Így aztán itt is történnek velünk kalandok dögvél, információk után kell kutatnunk, kódokat fejtenünk, sőt helyenként egy-egy védelemmel harcba kell szállni - ugyanis a védelem egy repkedő koponya, pók, patkány vagy egyéb nyalánság képében támad. Ekkor egy korrekt akciójátékhoz lesz szerencsénk, ahol gyorsaságunkon múlik minden. Szerencsére az opciók menüben is lehet állítani a harcok nehézségét, s a kalandoroknak se fog sok fejfájást okozni ez a néhány akció-betét. A közlekedés a cyberben meglehetősen egyszerű: egy katlanba érkezünk, s körbefordulva a hegyek csúcán lábánál, erre-arra elszórva piktogramokat látni, melyekre kattintva belépünk az aktuális "helyre".



Katherine a kórházban. Túlélte a találkozást Ripperral, de azóta kómában fekszik.



Ha éppen nem beszélgetünk, tetszetős, ray-tracelt SVGA környezetben mozoghatunk.

nem lesz nagy feladatot az összerakás. Ha minden rendben, egy fény- sugár indul el a kristályok melletti kopo-

Chaterine-hez, aki kómában fekszik. Az alagsorban találjuk Farley-t, aki amolyan boncmester, s némi információval szolgál a gyilkos fegyverről. Tőle tudjuk meg Joey Falconetti nevét is, aki után a Duchamp kávézóban nyomozhatunk. A rendőrségen érdemes kifaggatni a munkatársakat, s miután megkapjuk az üzenetet az újabb gyilkosságról, nézzünk el oda is.



A felügyelő személyesen. Egy kattintás rajta a járószájú koponyáikkal, s máris beszédbe elegyünk vele.

ripper Kiadja: Take 2
PC: 8MB RAM, 15MB HD, SVGA, CD, SB

77%



ALIEN TRILOGY

Mit tettél volna Ripley helyében? Itt az ideje hogy megmutasd!

Az Alien trilógia első két része, azaz a magyar fordításban a "Nyolcadik utas: a halál" és a "Bolygó neve: halál" gondolom nem csak nekem tartozik a kedvenc filmjeim közé. Az emberiség már az idők kezdete óta szeret borzongani, a képzelet mindig újabb és újabb szörnyeket, fenevadakat alkotott. Hans Rudi Giger már csaknem két évtizede álmolta meg azt a már-már gyönyörűsége- sen ocsmány idegen szörnyét, melynek

nyosra sikeredett. Egy Doom-szerű akciójátékról van szó, ám a Doomnál még tökéletesebb grafikával, még komplexebb játékmene- tet. A remek grafikának köszönhetően valóban úgy érezhetjük, hogy ott va- gyunk az Acheronon, a bázison, vagy épp a Nostromo cirkálón. Mindenhol Is- merős tárgyakat, járműveket találha- tunk, mint például a film második részé- ben látott katonai páncélos autót.

minket a sors, s persze találhatunk majd tojásokat is. A játékból azonban nem csak az idegenek jelentenek ránk veszélyt, hanem a Weyland-Yutani Corporation emberei is, akik a szörnyeket biológiai fegyverként akarják hasznosítani. Ezeket az alakokat persze a szörnyek- kel hasonló bánásmódban kell részesíteniük.

robbantása, mivel ezek gyakran láncre- akcióban robbannak, maguk körül nagy pusztítást végezve. A robbanások nem akármilyen módon lettek megvalósítva, a későbbi színtekén vannak olyan ládák, amik ezernyi darabra fúrgácsolódnak.

A film atmoszférájának me- gteremtéséhez még a hang- effektek járulnak hozzá nagy- mértékben. Az ajtók sziszzenését, a



Az olajshordókba löve láncreakciót indíthatunk be.

SZÉP SIMÁN MOZGATHATÓ 3D-S TEREP, REMEK AT- MOSZFÉRA, IZGALMAS TÖRTÉNET. KELL ENNÉL TÖBB?

AZ EREDETI HANGULAT

A remek hangulatot maga a játékmene- teremtí meg. Ripley Madnagy bőré- be bújva ugyanolyan borzongás fog el minket, mint amikor a fil- met néztük. Egy sötét folyosón ba- lyongva csupán a mozgásérzékelőnkön lá- tunk egy fényes pontot, tudjuk hogy van ott valami, de még nem látjuk, mi az, s te-

fegyverek dörrenését, a csipogók hangját már mind hallhattuk a filmben, de az egyéb hanghatások, mint például a szétlőtt üveg csörömpölése is roppant éltelállt. Jobb is, ha a zenét inkább ki- kapcsoljuk.

A küldetések a Doomtól eltérően nem csupán a kijárat megkeresésére korlá- tozódnak, minden egyes misszió van egy speciális feladatunk, mint például a halott telepeket megtalálni, akiket azért kell szétlőnünk, hogy megszerez- zük az azonosítóikat.



Vigyázzunk a kifröccsenő savval

népszerűsége azóta is töretlen. Nemró- giben a PECSA-ban a magyar közönség is közelebből szemügyre vehette az em- lített művész néhány remekművét, de persze ezek a lények azért akcióban az

A részletesen kidolgo- zott 3D-s környezetet a gép ráadásul tükörsimán mozgatja.

A filmben látott szörnyek egytől egyig felbukkannak a játékb- an is. Eleinte csak az arca tapadó embriószerű szörnyek-

születen figyeljük, hol fog felbukkanni. Az- tán hirtelen megpillantunk egy arca tapá- dós lényt, amint sebesen felénk tart, s széttárva a csápjait már ugrik is. Sze- rencsés esetben sikerül idejében likvidálnunk, ám a kifröccsenő sav még így is gyakran sérülést okoz. En- nek elkerülése vé- gét minél ha- tásozabb fegyvereket érdemes be- gyűjteni. Példá- ul a sörétes puská- val a kisebb ször- nyeket elég hatha- tóan lehet irtani. No persze a legered- ményesebb még mindig a lángszóró. A lőszerrel mindig nagyon spóroljunk. Er- re az egyik legjobb módszer a hordók fel-

A programmal kapcsolatban csupán egy negatív élmény érhet minket: ha nincs memóriakártyánk, a pályakódok beírása szörnyen nehézkes, ráadásul minden elhalálozás után újra be kell vinnünk őket. Ettől függetlenül persze az anyagot tényleg érdemes megvásárolni, de hát a film szerelmesei gondolkodni ennélkül a megállapítás nélkül is már számolni kez- ték a spórolt pénzüket.



A filmből ismerős járgány.

igaziak. Hogy valóban megizlel- hessük, milyen lehet a találkozás egy élő példánnyal, immár nem kell mást tennünk, mint megvá- sárolnunk az Alien Trilogyt Playstationre.



Nem csak szörnyekkel, hanem emberekkel is hadakoznunk kell

A játék - mint ahogy az manapság el- várható - gyönyörű renderrel indul, de maga a játék is roppant látvá-

kel fogunk találkozni, majd sorra buk- kannak fel a kifejtett példányok is, s a végén még a Királynővel is összehoz

alien trilogy Kiadja: Acclaim

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

A Playstation erő- demonstrációja.

90%

NBA 96

L I V E

Az EA Sports mára szinte egyeduralkodóvá vált a sportjátékok terén, hiszen mindig minőségi munkával jelennek meg, s szinte valamennyi géptípusra fejlesztettek. Ez alól a GameBoy sem kivétel, amire ezúttal az NBA 96-ot írták át.

A játék a főbb választási lehetőségeket tekintve szinte teljesen megegyezik a MegaDrive verzióval. Háromféle

módon foghatunk neki a játéknak: játszhatunk barátságos mérkőzést (Exhibition), az egész idénynek is nekirághatunk (Season), az újrajátszásokkal (Playoffs) is próbálkozhatunk, valamint kódszóval visszahívhatjuk az abba hagyott idényünket is.

29 NBA csapat közül válogathatunk, mindegyik teljesen egyedi és valószínű játéktípussal. Ezen kívül lehetőség van még 2 All-Star csapat, s 4 válogatott csapat közül is szelektálni.

Mindegyik csapat természetesen valódi játékosokból van összeállítva, melyeket '95-'96-os statisztikák alapján 16 kategóriában rangsoroltak, és így vittek rá a kártyára.

Stratégiánkat és csapatunk felállítását tetszőlegesen alakíthatjuk, sőt még a szabályok módosítására, vagy a játékosok eladására, vételére is van lehetőség.

Magát a pályát 30 fokos szögben látjuk, ezen szép nagyban, jól kivehetően



vannak kidolgozva a játékosok. Az embereink rengeteg animációs fázissal mozognak, többféle zsákolásra, ugrásra, s egyebekre képesek.

Sajnos azonban azt kell mondanom, hogy túl sokat vártak el a GameBoy-tól, ami aztán a játszhatóság rovására ment. Elég lassú lett a játék, ráadásul ha túl sok játékos van egyszerre a

képernyőn, a sprite-ok ricegni kezdenek, megcsönkült félemberek rohognak a pályán.

A pályák megrajzolására nem sok gondot fordítottak, csupán a vonalak vannak meghúzva, a padlózatot azért egy színárnyalattal igazán kidolgozhatták volna.

A játék mindezek ellenére az egyik legjobb sportprogram GameBoy-ra, ha az említett hibajelenségek nem zavarják túlságosan, mindenképp jól szórakozhatunk vele.

nba 96 Kiadja: Electronic Arts
G A M E B O Y

78%



MONSTER

Monster Max, a szörny mindig is rocksztar akart lenni. Nem is törődött mással, ám egy nap egy Kronid nevű gonosz ember leigázta a planétáját, és betiltott mindenféle zenét. Ezzel perze Max súlyosan sértve érezte magát szörny jogaiban, tehát elhatározta,

elmenekülni egy kis ügyességre is szükségünk lesz, ám a hangsúly a gondolkodató feladatokon van.

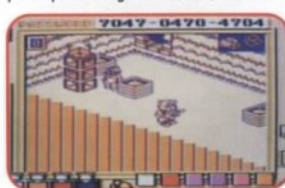
Hősünk egyszerre két dolgot tud cselekedni (a két gombbal), ezeknek az ikonját láthatjuk a jobb felső sarokban. Ezeket az ikonokat tetszőlegesen



hogyan kiebrudalja a bolygójáról ezt a Kronid Királyt. Ilyen feladatnak azonban nem lehet csak úgy nekirágni, de hát erre való a Mega Hős Akadémia. Maxnek tehát, mielőtt szembeszállhatna a Kronddal, teljesítenie kell az akadémia kilenc gyakorlatát.

Ez a bányász történet egy nem túlságosan új, ám annál élvezetesebb játékhoz, a Monster Maxhoz tartozik. Műfajilag egy izometrikus pályákra játszó logikai játékkal van dolgunk. Igaz ugyan, hogy vannak ellenfelek is, melyek elől

cserélgethetjük mindig az aktuális feladathoz való ikonokra, amiket a pályákon találhatunk elszórva. A kezdeti cipővel például ugrani tudunk, a táskából



pedig kisebb tereptárgyakat lehet berámolni, amikből aztán "lépcsőket" építhetünk. A pályákon tehát ezeken kívül még számtalan más ikont találhatunk, de néha olyan használati tárgyakkal is találkozhatunk, amiket nem lehet felvenni. Ilyen például a joystick, amivel különböző gépeket működtethetünk.

A játék kezdete az első szintre még ingyen liftezhetünk fel, ám a többi szintre meg kell vítanunk a belépőt, amit a küldetések fizetéséből tudunk összeszoprolni. A pályák bejártánál mindig találhatunk majd monitorokat, ezeken nézhetjük meg, hogy mit vagy ki kell megkeresnünk, vagy elpusztítanunk, és hogy mennyit fogunk kapni érte.

A játék a stílusához viszonyítva remek grafikával rendelkezik, aminek ráadásul pompás zenék társulnak. Bár a feladat nem túl változatos (minden szobából valahogy tovább kell jutnunk), ám

hogy ezt miképp tesszük, a későbbi szinteken már jócskán igénybe fogja venni az agykapacitásunkat. Ennél több pedig nem is lehet elvárni egy ilyen játéktól.

monster max Kiadja: Titus
G A M E B O Y

89%

GINKELTILAPOK

Ebben a hónapban ismét az olvasóink által beküldött kódok közül tallóztunk, valamint néhány igen forró infóval szolgálunk. Hát akkor vágjunk is bele! Először is Tündik Sándor, budapesti olvasónk tippjei következnek, ebben a hónapban ő volt a legszorgalmasabb, SNES-re és Gameboy-ra küldött kód-hegyeket.

URBAN STRIKE (SNES)
BAJA OIL RIGS: C9HLR3JYJ3W
MEXICO: 9GDUYW63KCM
MEXICO II: 9NHLGBW65YL
SAN FRANCISCO: NWDPUYVDP3
NEW YORK: LGUYN3J7CHK
LAS VEGAS: 6PTFKW63KCM
UNDERGROUND: W7YCHRP MK9T

LION KING (GAMEBOY)
Gondot okoz valamelyik pálya? Semmi baj! Játék közben paúzáljunk, majd nyomjuk be a következő kombinációt: B, A, A, B, A, A. Ha helyesen adtuk be, akkor automatikusan a következő pálya jön be.

SPEEDY GONZALES (GAMEBOY)
Sztinkódok:
2.- 500999 5.- 812171
3.- 343003 6.- 522472
4.- 830637

WARIO LAND (GAMEBOY)
Amikor Wariot elveszítjük, gyorsan paúzáljunk, mielőtt még kiesne a képből. Most kapcsoljuk ki a GameBoy-t, s amikor újakezdjük, nem lesz elvesztett életünk.

KIRBY'S PINBALL (GAMEBOY)
A bevezető képsornál nyomjunk **BARL**-**SELECT**-et, majd a ponttáblázatonál **B**-**SELECT**-et. Így a jutalomjátékokat fogjuk játszani.

MECHWARRIOR 3050 (SNES)
Pályakódok:
2.- 65C816 4.- FSPRNG
3.- B1GBND 5.- YHWX11

Radics Antal Szegedről jónéhány SNES-es kódot osztott meg velünk:

EARTHWORM JIM 2 (SNES)



Ezeket a pályakódokat paúzáás után vigyük be.
2/A: BARL, JOBB, A, B, H, BARL, JOBB, A.
2/B: LE, JOBB, A, B, H, BARL, JOBB, A.
2/C: FEL, JOBB, A, B, H, BARL, JOBB, A.
3: A, B, H, BARL, JOBB, BARL, A, B.
4: FEL, B, H, BARL, JOBB, LE, A, H.
5: FEL, LE, H, A, B, Y, BARL, JOBB.



6: A, B, H, A, B, H, BARL, JOBB.
7: A, H, BARL, JOBB, H, BARL, JOBB, BARL.
8: H, H, LE, LE, A, BARL, JOBB, BARL.
9: A, B, H, BARL, BARL, JOBB, BARL, JOBB.
10: A, B, H, BARL, BARL, BARL, BARL, JOBB.

SUPER STAR WARS (SNES)
99 életet szerezhetünk, ha az ötödik pályán (Land of the Sandpeople), a második szakadéknál, szorosan a fal mellett esünk le.

JUNGLE STRIKE (SNES)
Ezzel a passworddel az első pályán 255 étellel indulhatunk: 8B45HP8TNMPT

SUPER METROID (SNES)

Ha szuper fegyvert szeretnénk, lépünk a SAMUS képernyőre, kapcsoljuk ki az összes beamet, kivéve a charge-ot, és válasszunk egy párt neki. Amikor a két fegyver be van kapcsolva, nyomjunk **START**-ot. Játék közben lépünk a Power Bomb ikonra, majd a tűzgombot (X) nyomjuk négy másodpercig.

Bár karácsony már régen volt, a következő pályakódokat mégis a Télapó hozta, azaz küldte Budapestről:

SPOT GOES TO HOLLYWOOD (MEGADRIVE)



Első világ: DR03QEJK
FMH4UGMZ
JBH7KKNR
Második világ: IZBJ746
M6QHLVLM
Y8A4N1MN
Harmadik világ: 6SYUMHKN
ZHGPHQ83
PU77U3K4
ZTHCRJZI
Negyedik világ: DUP396J7
0U5N6QZN



JUDGE DREDD (MEGADRIVE)

KZDUT PSTRUJZ
JRQWND

THE OTTIFANS (MEGADRIVE)

JHRE ZYRP
GFDE HMHT

HUPIKÉK TÖRPIKÉK (GAMEBOY)

A következő két pályakódot Kálmán Zsolt és Dobos Viktor küldte Kecskemétről:

5.- PBSP 10.- ZRMS

BOOGERMAN (MEGADRIVE)

A Boogerman kódokat a szegedi Bácskai Andrásnak köszönhetjük:
Pályakódok:

- 2.- blob, paprika, szellem, boogerman
 - 3.- paprika, szellem, fehér szörny, boogerman
 - 4.- szörny, paprika, szellem, nagykezü narancssárga szörny
 - 5.- blob, booger, szellem, blob
- Főellenségek:
HICKBOY: szellem, zöld szörny, szellem, blob
REVOLTA: nagyfőajú narancssárga szörny, kis bányászörny, szörny, szellem
FLYBOY: booger, blob, kis bányászörny, paprika
DEODOR ANT: szellem, paprika, nagykezü szörny, bányászörny
BOOGER MAISTER: blob, fehér szörny, boogerman, bányászörny

MORTAL KOMBAT 3 (SNES)

A következő összeállítás a barcsi Csúrka József és Csúrka János, valamint a debreceni Gubics Tibor segítségével készült.

Sound Test Menü: a főmenünél nyomjuk le sorban az A, Y, B, X-et.
Motaro:

Teleport: LE, FEL.
Tűzlabda: ELŐRE, LE, HÁTRA, NAGYÜTÉS.



Farok sörpés: HÁTRA+KISRÚGÁS.
Leütés: ELŐRE, ELŐRE, NAGYÜTÉS.

Shao Kahn:

Üllj-támadás: ELŐRE, ELŐRE, KIS-
ÜTÉS.

Térd-támadás: ELŐRE, ELŐRE,
NAGYÜTÉS.

Tűzlabda: HÁTRA, HÁTRA, ELŐRE,
KISÜTÉS.

Kalapács: HÁTRA, ELŐRE, NAGY-
ÜTÉS.

MORTAL KOMBAT 3 (MEGADRIVE)

Tűzbuzgó Mortalosoknak küldött két
tippet Mester Péter és Cibor Gábor
Százhalombattáról:

Az első:

Folyamatosan használja Liu Kang a
bicycle rúgását, ha gyorsan húzogattuk
végig az ujjunkat az A, B, C, gombo-
kon. (Csak háromgombos joyppaddal
jön be.)

A második:

Egy viszonylag új pályára kerülhetünk
a következőképpen: először is hívjuk
be a titkos menüket, és állítsuk be
Smoke-ot és a két főellenséget. Ez-
után öljük meg Shao Kahnt, majd ami-
kor lézernyalábok futnak a testébe,
nyomjunk a másik joy-on startot. Így
a karakterválasztáshoz kerülünk. Ez-
után bármelyik szereplőt kiválasztva
az összecsapás az új pályán fog zajla-
ni. (Csak ne üssük fel az ellenfelünket,
mert a gép lefog.)

BURAI FIGHTER DELUXE (GAMEBOY)

Ezeket a pályakódokat Pápay Gergely
küldte be Budapestről:

Stage2: HGKM Stage4: JJCM
Stage3: CPF6 Stage5: DKLF

És akkor következzenek a beígért su-
per friss tippek:

SPAWN (SNES)

Pályakódok:

2. - D9963D1D 6. - D31551F6
3. - 4H253DGF 7. - 098F596F
4. - 4CC138CF 8. - DB8D9B4H
5. - 0C4F458H

IZZY'S QUEST (MEGADRIVE)

Pauzáljuk le a játékot, és adjuk be a
következőt: BAL, LE, LE, BAL, JOBB,
LE. Ezután reseteljük ki a játékot,
majd menjünk az options menübe, ahol
már egy pályaválasztó menüpont vár
minket. Válogatni a B gombbal tudunk.

TOY STORY (MEGADRIVE)



A játék bekapcsolásakor, a "PRESS
START" képernyőn vigyük be az "A, B,
JOBB, A, C, A, LE, A, B, JOBB, A" kom-
binációt.

Indítsuk el a játékot és pauzáljuk.
Az A gombbal máris a következő pá-
lyára ugorhatunk.

Sérthetelenség: a második pályán
csupán 7 csillagot gyűjtünk össze, és
ugorjunk be a játékos dobozba. Most
hajoljunk le és várjuk meg, amíg az
életpillangunk elkezd pörögni.

TOY STORY (SNES)

Az első pályán másszunk fel a katonás
doboz tetejére, ott hajoljunk le, pau-
záljuk le a játékot, és nyomjunk
SELECT-et. Már is végeztünk a szint-
tel, a többi pályán pedig már csak pau-
zálni kell, és a SELECT-tel pályát
ugorhatunk.

Sérthetelenség: az első szinten
ugorjunk fel a katonás doboz alatti
szekrény alsó fiókjára, s ott hajoljunk
le addig, amíg el nem kezd pörögni az
életpillangunk.



DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)

Indítsunk új játékot, s a "one player/
two player" képernyőn legalul
gyorsan nyomjuk le a LE irányt ötször.
Így még csak a Music Testhez jutunk,
ám újabb öt LE irány hatására a Che-
at Mode tűnik elő.

Álljunk rá, és nyomjuk le az V, A, SE-
LECT, A, LE, BAL, A, LE gombokat. Ha
jól csináltuk, 50 étellel indulhatunk.

Az alábbiakban Ráczy Gyula, az 576
oszlopos kódszakértője összeállította
következő PC-re és Amigára.

MECHWARRIOR 2: GHOST BEAR LEGACY (PC CD)

Persze, hogy az Exansion Packból sem
maradhattak ki a családok. A bekap-
csoláshoz a CTRL, ALT és SHIFT gom-

bokat nyomjuk be egyszerre, majd
ezekkel a szavakkal tehetünk szert
előnyökre:

DORCS
CLARK
KENT

TERMINATOR: FUTURE SHOCK (PC CD)



A jelenben is csak keserves harcok
arán sikerült győzni - és csak egy el-
lenféllel kellett megküzdenünk - akkor
a jövőben tuti problémás lesz a dolog,
kivéve, ha benyomjuk az ALT és
gombokat, majd beírjuk a következő
kódszavakat:

VERSION FIREPOWER
TRUPO BANDAID
SUPERUZI NEHTMISSION
GARBLE ICANTSEE



Igaz, funkciójukat még homály fedi -
a jelentésükkel kapcsolatos informáci-
ók elvesztek a háborúk során, de az
emberiség mindig híres volt találé-
konyságáról és megoldóképeségéről.
Sok sikert!

DESCENT 2 (PC CD)

Végre itt vannak a várva várt kódok
az original verzióhoz. Ezúttal is csak
egynéhányunk árulom el funkcióját, a
többi magatoknak kell felfedezni. Így
sokkal érdekesebb!

Freespace - szintuagrás
Spaniard - a szint összes ellenségé-
nek likvidálása

...és a többi kód:

GODZILLA EATANGELOS
GOWINGBUT CURRYGOAT
ALIFALAFEL JOSHUAARKIRA
GABBAGBBAHEV WHAMMAZOOM
ZINGERMANS ERICARNE
MOTHERLODE

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT (AMIGA)

Pályakódok következnek:

EJDCMARGDCRAEG - STORES
LEVEL 3
EEEFMCRRANDCARRER - CIVILIAN
LEVEL 3
EPADSCBEFDCRAADI - MILITARY
LEVEL 3
JGAHPCIASDCAAADI - SCIENCE
LEVEL 2
FKRSMCEADDCAARC6 - ENGINEER-
RING LEVEL 1
CRKSCBEBCDCAACM - MAIN
TOWER LEVEL 2
HCASSPIANDCRAABL - MAIN TOWER
LEVEL 4

DUKE NUKEM 3D (PC CD)



Néhány elengedhetetlen kód:
DNKROZ - GOD mód
DNSCOTTY** - pályaugrás (ahol a cil-
lagokat a pálya számával kell behelye-
tesíteni)
DNITEMS - összes tárgy
DNSTUFF - összes fegyver és munició

DOOM 2 (PC, PC CD)

Sokezredik kód, ami egy felejthet-
etlen játék emlékét idézi fel bennünk:
DOOM2 -TURBO** -val indítsatok, ahol
01 a legkisebb, 250 a legnagyobb
szám. A 250-nél már egy Turbo Doom
2-vel nyomhatjuk.

DESTRUCTION DERBY (PC CD)

Elég, ha névként beírjuk a DAMAGE1
szócskát és máris kevesebb tettelrel a
vállunkon kell nekivágnunk a derbinek -
sebezhetetlenek leszünk.

ALIEN BREED 3D (A1200)

1 - THE GATE:
ABIGRAELKEIJFKIN
2 - STORAGE BAY:
KOLKFNFFNNFFNNFF
3 - SEWER NETWORK:
KOLKFFHFFNNFFNNFF
4 - THE COURTYARD:
KPLKFFPFFNNFFNNFF
5 - SYSTEM PURGE:
PLOPNFFNNFFNNFF
6 - THE MINES:
POOPNNFFNNFFNNFF
7 - THE FURNACE:
KLLKNHFFNNFFNNFF
8 - TEST ARENA GAMMA:
PPPNPFFNNFFNNFF
9 - SURFACE ZONE:
LLLKFFHFFNNFFNNFF
10 - TRAINING AREA:
LOLKHFFNNFFNNFF
11 - ADMIN BLOCK:
PKLKHFFNNFFNNFF
12 - THE PIT:
LPLKHPFFNNFFNNFF
13 - STRATA:
OLLKPPFFNNFFNNFF
14 - REACTOR CORE:
OOLKPPFFNNFFNNFF
15 - COOLING TOWER:
LKLKHPFFNNFFNNFF
16 - COMMAND CENTRE:
EFJCPPFFHHPFFNNFF



Meglehetősen futurisztikus, elvont kalandjátékkal rukkolt elő a U.S GOLD, aminek alapsztorija Roger Zelazny, amerikai elismert és a kézikönyv szerint sikeres sci-fi író alkotása. Látszik, hogy a játék háttérében komoly adatbázis áll, a világokat, fogalmakat, szereplőket egytől egyig részletesen kidolgozták. Nézzünk csak bele a könyvtárként működő adatbázisba: az utaztatáshoz a Jester nevű űr-



CHRONOMASTER

hajó áll rendelkezésre, melyből kommunikálhatunk, elérhetjük az adatbázist, illetve a navigációs panelel kapcsolhatunk. Első blikkre kicsit túlbonyolítottnak tűnik a kezelés, ezt segíti a kiemelt kezelési útmutató. Sajnos

kicsit túllőttek a célon, ami az ikonok számát és kezelhetőségét illeti.

A program grafikája jó-közepesnek mondható, rengeteg helyszínt készített hozzá, de a kidolgozás helyenként elnagyolt, nem elég részletes. Az animációkkal is ugyanez a helyzet. A hangok a "nagy átlag" kategóriájába tartoznak, s a párbeszédet - sokak örömeire - kiírja a program. Azt hiszem, a kezeléssel eleget mutatnak a kiemelt ábrák, de a "resonance tracer"-ről nem árt egy kicsit bővebb információ: a mágneses északra kell helyezni, és segít beazonosítani az adott univerzum "világának kulcsát". Az irányjelző szervesen ehhez tartozik, hisz ha elhelyeztük az előbbi szerkezetet ennek a segítségével tájolóhatjuk be a "világ kulcsát". Mivel a játék nem tartozik a rövid kalandok kategóriájába, s egyelőre csupán egy oldal áll rendelkezésünkre, csak egy kis ízelítőt adok a kezdő lépésekhez.

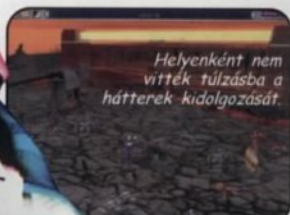
A KEZDŐ LÉPÉSEK

Miután végighallgattátok a beszélgetéseket forduljatok balra, s jelöljétek ki az Urbs bolygót,

azon belül is az mágneses északi pontot leszálláshoz. A szobor épp elállja a mágneses pontot, s szóval egyelőre nem lehet mozgásra bírni (ugyanis beszélő szoborról van szó). Keressetek néhány követ, tegyék el őket, majd szálljatok vissza a hajóba, s landoljatok a Ground Zeron. Vegyétek fel a rongyot és a feszítővasat, majd sétáljatok az őrzött ajtóhoz. Ugrasszátok le az őrt, majd egy időkapuszalával aktivizáljátok a bombát, s még mielőtt robbanna, húzzátok el a csíkot jó messzire.

Nézzetek be a múzeumba, a feszítővassal nyissátok ki a ládát, vegyétek magatokhoz a pajzsot és a polirozát, kenjétek be vele a rongyot, a ronggyal pedig tisztítsátok

meg a pajzsot. A parancsnoki jelvényt védő lézersugarakat a csillagó pajzsossal kivédhetitek. Nézzetek vissza a hajóra, s landoljatok az erődnél. Itt vegyétek magatokhoz a zászlókat és a katonaruhát. A löveget töltsétek meg egy időkapuszalával, majd a gombbal emeljétek be a csöbe. Az irányítópanelhez lépve fordítsatok egyet a

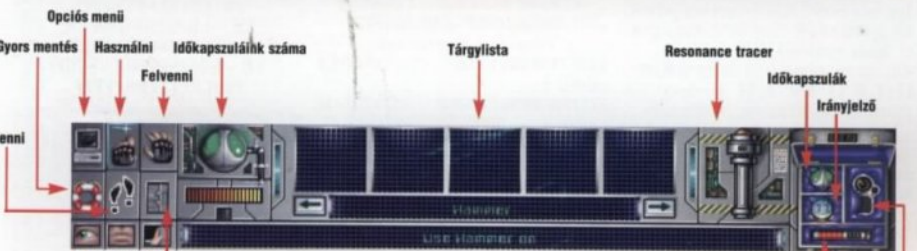


csövön, majd lövöttek: a lövedék a mágneses északi eldülő szobrot találja telibe. Ha valaki humánusabb módszert választana inkább, vigye a zászlókat a szoborparkba, s a megfelelő akassza a zászlórudat tartó szoborra, majd csapja be a nagy szobrot. Az erődbe való bejutáshoz használjátok az egyenruhát és a jelvényt a scannerrel, ami így beenged az erődbe. Bent védjétek magatokat a pajzsossal, s beszélgessetek el a kémellel. A liftbe az adatbankotokat használva juthattok be, bent pedig rajtatok áll egy döntés: felrobbantás az atomerőművet vagy sem. A döntés után egy könnyű puzzle követezik, majd a bölcsek tanácsa elé kerültek. És talán egy lépésnél közelebb a rejtélt megoldáshoz.

Személyes adatbankunk

- Könyvtár.** Minden tura kifejezésre itt rábukkanunk.
- Napló.** A fontosabb események olvashatók benne.
- Az általunk ismert személyek adatai.**
- Az aktuális univerzumban használható tárgyak.**
- Jelenlegi hajónk képe és adatai.**
- Visszalépés az előző menübe.**
- Lapozás több oldal esetén**

Műszerek a leszálláshoz



Ikonok kalandozás közben

chronomaster Kiadja: US Gold
PC: 8MB RAM, 5MB HD, SVGA, CD, SB

72%

virtual snooker

A Virtual Pool gyémántján már nem volt mit csiszolni. Tökéletes!



A zoomolási lehetőség ismét lenyűgözött.



Tobzódna a piros golyók. Ja, ez nem pool...



Ja kérem, így könnyű...



Dákóm, emelkedj!

A saját toplistánom az elmúlt év legskorábbi sportszimulációja címet a Virtual Pool érdemelte ki - akinek volt hozzá szerencséje, az bizonyosan egyetért velem. A fehérgolyós sportág másik népszerű ágát, a snookert dolgozza fel az Interplay legfrissebb produkciója, megtevesztésig hasonló stílusban és minőségben.

A játék a fizika törvényeire helyesen simul (kivéve a fejről állított asztal esetét), határozatai háborzongatónak hasonlítanak az eredeti kockokra, a golyók finoman és kecsesen gördülnek a posztón. Steve Davis, a házigazda szerepében tetszelgő biliárdzseni minden nyakatekert szakkifejezést megmagyaráz és példákkal is szemlélteti a lehetlent. A kezelés példásan egyszere-

rű, és gombnyomásra számos plusz opció bekapcsolható: segédvonalak az asztalon, vagy az elrontott lökés visszaszívása, és így tovább. Egzotikumnak itt a net-workos és modern játékelőjárás, de pont a körmérkőzés hiányzik, aminek mondjuk lenne komolyabb értelme. Seba, a számítógépes ellenfelek korrektek, alsóbb



szintén pont eleget hibáznak, Stevevel mérkőzve azonban felköt-hetjük a gatyánkat; egy hibás lökés és legközelebb csak a következő játékban jutunk "ütröhöz". Az egynehány zavaró tényező a két játékos módban fordul elő: nem lehet a komputer gondolkodását megszakítani (Steve

Davis fokozatban gyakran egy percig is kalkulál), nincs visszaközz és nincs sügő (suggested shot). Kicsit hiányzott, hogy itt nem jön be az a vadászó módszer, amikor állat módjára megismerjük a golyóbist, hátha bemegy valami, ugyanis a feszes szabályok nem teszik lehetővé a felesleges posztzsongatást.

v. snooker Kiadja: Interplay

PC: 4MB RAM, 5MB HD, VGA, CD, SB

90%

WORMS

reinforcements

Várható volt, hogy a nagy sikerre való tekintettel a Worms is szaporodásnak indul. Egyelőre csak egy adatlamez jelent meg hozzá, ami az eredeti játék kiegészítésének és feltuningolásának fogható fel (fontos megjegyezni, hogy csak az original Worms-szel együtt indul el). Mivel már az első nekifutásra is 300.000 példány kelt el belőle, a kiegészítő lemezre is hasonló fogadtatás várhat.

Minden maradt a régi, de mégis szinte minden tük új. A háttérnek állatiak (szó szerint!), az új hanghatások és újrakevert zenei mixek barók, a fegyverarzenál kibővülése szintén cool. Ez utóbbi a legfőbb erőssége az anyagnak: a pusztítófegyverek teljesen megújult garmadája áll rendelkezésünkre az ellenfél likvidálásához (célzottan dobható dinamit, irányított kamikáze-kukacok, farkascsapdák, és a legtitkosabb találmány, a világrengető Szuper Birka). A megreformált menürendszerben mindent saját szájzünk szerint módosíthatunk (a magasról való leesés sérülési százaléktól, a szél erősségén át, kinyúlt kukacaink sírhelyéig minden átdefiníálható). A megszerzett fegyvereink átmenthetők a következő szintekre, egy-egy pályát egészen a síkságig tarolhatunk, ha már úgy a szívinkhöz nőtt, mikrofonról digitalizálhatunk hanghatásokat és a Team 17 Internet címéről havonta új háttérket és extrákat szívatunk le (<http://www2.team17.com/team17/t17/worms/index.html>). Egyszóval: a giliszták háborúja folytatódik, a fegyver visszavág!

Az új helyszínek egyike, a hurrikán utáni komputerterem.

33

SUCK THIS!

A fikuszak tövében jól el lehet rejtőzni: a bombatámadások elől!

VILÁG KUKACAI, EGYESÜLJETEK!

worms/rein. Kiadja: Ocean

PC: 4MB RAM, 12MB HD, VGA, CD, SB

88%

Ha esetleg akadnak olyanok, akik a PC-jüket cserélték le egy PlayStationre, azok bizonyára a Jack is Back betöltésekor nyomban észreveszik, hogy nem egy új Alone in the Dark játékról van szó, hanem a második rész grafikailag

kot H. P. Lovecraft Call of Cthulhu monda-köre alapján. A századeón játszódó történetben Edward Carnby, egy magányos játékos a főszerepet, s egy horrorisztikus kísértetkastélyban kellett misztikus rejte-lyekre fényt derítenie.

A mostani, Playstation verzió elődje '93-ban jelent meg PC-re, s mind grafikailag, mind történetileg felülmúlta az elődöt. A történet szerint Carnby a kaliforniai Hell's Kitchenbe, egy ódon villába látó-

en komputer-animációkat láthatunk, s az összes szereplő texture borítást kapott. Igaz ez utóbbival nem strapálták agyon magukat a programozók, egy az egyben az eredeti figurákra húzták fel a borításokat, minek következtében mindegyik elég

ALONE IN THE DARK JACK IS BACK

kissé átgúrt reinkarnációjáról. Azonban biztosan akadnak, akik azt se tudják, hogy mi is az az Alone in the Dark, tehát menjünk vissza egy kicsit az időben.

A francia illetőségű Infogrames 1992-ben készítette el az első Alone in the Dark játé-

A játék egy csapásra a közönség kedvence lett, tulajdonképpen ez volt az első játék, amire tényleg ráillett az "interaktív mozi" titulus. 3D-s vektorgrafikás szereplőkkel kellett szépen megrajzolt hátterek előtt bolyonganunk, filmszerűen változtatott "kameranézetekből" irányítva hőnket mindig a megfelelő tárgyat a megfelelő helyen használva.

gat, ugyanis egy barátja, Ted Striker sürgönyözött neki, aki egy elrabolt kislány, Grace Saunders kiszabadítására vállalkozott. Ted azonban az életével fizetett vakmerőségéért, így tehát ránk hárul a feladat, hogy szembeszálljunk a többszáz éves kalózzal, Félzszerű Jackkel, és annak kedvesével, Elizabeth Jarrettel, a boszorkánnyal.

A Playstation verzió tulajdonképpen 100%-ig megegyezik a PC-s-sel, csupán annyiban különbözik, hogy az átvezető jeleneteknél a CD-ROM technikának köszönhető-

szöveges maradt. A szereplők rabadásul elég csúnyák lettek, ami mondjuk a zombik esetében még nem is lenne baj, ám az a gond, hogy hőnket is inkább közülük valónak néznénk. Na persze ne legyünk telhetetlenek. A játék végül is ezúttal is remek, hiszen a briliáns történetet nem is nagyon lehet elrontani. Csak a CD ne töltögetne annyit...



Az átlátszó szellem mögött takarásban áll hőnünk. Látványos megoldás...



Ez a köpcös alak a játék főhőse. Kicsit lehetne szimpatikusabb.

jack is back Kiadja: Infogrames
 PLAYSTATION
89%

TRUE PINBALL



Az Ocean mindeddig nem éppen a flipperiről volt híres, ám úgy tűnik a True Pinball című műveikkel mostantól ebbe a kategóriába is beneveztek. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy a játékok fejlesztő Digital Illusions már nem számít ismeretlennek a flipperrajongók számára, hiszen az áttört sikerű amígis Pinball Dreams sorozatot nekik köszönhetjük.

Nos, a készítőgárda maradt a régi szemánál: a lemezen 4 db, rámpákkal, balltrappokkal teli asztalt találunk, mindegyik különböző feladatokkal, aljátékokkal, melyeket a mátrixképernyőn követhetünk nyomon. A Vikings asztalon vikingekkel kell portyáznunk, míg az Extreme Sports-nál a gördeszkázásnak, vagy a bungee jumpingnak kell hódolnunk. Természetesen mindezeket a golyó megfelelő rámpára való fejtettetésével tudjuk elvégezni. A Babowatchnál autóversenyezhetünk vagy kaszinózhathatunk, végül a legötletesebb pályán, a Law'n Justice-on bűnözőket kell lecsuknunk, sőt itt van egy olyan aljáték is, ahol a mátrixképernyőn kell lövöldözniük.

Újdonság, hogy nem csak felülnézethő, két dimenzióban játszhatunk, hanem 3D-ben is behívhatjuk az asztalokat, rabadásul akár HÍRES felbontásban is. Ezek után nem hiszem, hogy a kétdimenziós nézetet valaki is használni fogja, hiszen a pályák nagysága és a golyó gyorsasága miatt az események követhetetlenek.

A 3D-s nézetnek köszönhetően tehát sokkal élethűbb az egész játék, ezt fokozza még a golyó realizisztikus mozgatása és fémes kidolgozása, valamint az eredeti hangeffektusok és a közvetlenül a CD-ről szóló hangulatos zenék.

Playstationre tulajdonképpen ez az első flipper, így kezdetnek mindenképp előgedettek lehetünk vele. Kezddők és profik egyaránt megtalálják a saját asztalukat, s látványosságból síms hiány, a mátrixképernyőn egyfolytában peregnék az animációk.

true pinball Kiadja: Ocean
 PLAYSTATION
82%

Nem tudok teljesen elfogulatlanul beszélni a hamarosan érkező Cyberia 2-ről, hiszen az első rész mindmáig az egyik kedvenc játékomban. Hogy nem alapítalak a lelkesedésem, azt az itt látható fotók, no meg a néhány érdekes info mindjárt be fogja bizonyítani.

ÚJ RÉSZ, ÚJ JÁTÉKMENET

Bár az első részből világszerte több mint 1 millió példányt adtak el, gyanítom, hogy azért vannak néhányan, akiknek elkerülte a figyelmét annak idején ez az anyag. Nos, egy akciójátékról volt szó, ahol minden esemény csodálatosan kidolgozott komputeranimációk segítségével zajlott. A játék kötféle stílus ke-

reke volt, egyszerű repülő lövöldözés részeké, ahol csupán egy célkereszt irányítása a feladatunk, és mászkálós kaland részeké.

Nos, a második rész felsorakoztatja a nagy előd összes pozitívumát, amihez ezúttal ráadásul továbbfejlesztett játékmenet társul. Sokan voltak, akik a Cyberiat egyszerűen lefitymálták,

máradt ugyanolyan szép, ám ezúttal hőünket valóban mi irányítjuk, ki kell kerülnünk a sav-pocsolyákat, menet közben lehajolhatunk, vagy akár lövöldözhetünk is.

A lövöldözés részeknél ezúttal nem csak repülővel, hanem több járművel is száguldozhatunk. Ezek a részek a táj szintén gyönyörű, s az ellenségre sem lehet

lefagyasztás következtében Zak néhány testrészét cyber részre cserélték ki, minek következtében hőünk néha virtuális térben fogja találni magát.

NÉHÁNY ÉRDEKESÉG

A játék végigjátszásával összesen több mint 1 gigabyte-nyi animációt néz-

CYBERIA²

A FELTÁMADÁS!

mondván, hogy az előre letárolt animációk miatt túlságosan kötött az esemény, nem is mi irányítjuk a figurát. Ez az állítás azonban a második résznél már nem állja meg a helyét. A folyosók, és az egyéb helyiségek kidolgozása

papasz, nem csak apró cikázó sprite-okra kell lövöldözünk; ha egy-egy autó vagy kamion közel jön hozzánk, tökéletes grafikával suhan el közvetlenül mellettünk.

hetünk végig. Mindezt a vizuális csodát a Xatrix által fejlesztett Tracker nevű rendszer tette lehetővé. Csak érdekességként említem meg, hogy ezt a rendszert már Hollywood is megvásárolta, tehát aki látta a Mindörökös Batman, vagy a Toy Storyt, az már fogalmat is alkothatott a program képességéről. Ennek a rendszernek köszönhető a Cyberia 2 csodálatos renderelt repülő részei is, amik már annyira tökéletesek, hogy az ember szinte elszédül a monitor előtt. Mindemellett persze az emberi szereplők is teljesen élethű mozgásúak, hiszen - maígyaság ez már magától értetődő - igazi emberi mozgások alapján, motion capture rendszerrel készültek.

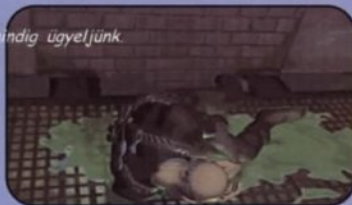
AZ ÉBREDÉS

A történet ott folytatódik, ahol legutóbb abbamaradt, Zak három évig volt lehibernálva. Álmából egy ifjú hölgy, Novelle, a gonosz rozsím, a Free World Alliance ellen fellázadó csoport vezetője ébreszt fel. Az FWA-val - a múlt rész eseményei kapcsán - persze hőünknek is van elszámolnivalója, tehát nem nehéz rábeszélni őt, hogy csatlakozzon a lázadókhöz. A játék ezúttal még inkább cyber beütésű, ugyanis a

Az egyetlen dolog, amin nem javítottak, az a zene és a hangeffektek, azonban ezen is csak azért nem, mert már az előző részben is tökéletesek voltak. Remek muzsikákat hallhatunk, a harci hangulat pedig a frankó lövészek, no meg a bekapcsolt CB rádió beszűrődő üzenetek biztosítják. A játék tehát ismét betalálás, a Xatrix joggal számíthat ezúttal is milliós nagyságrendű forgalomra.



A savtócsdákra mindig ügyeljünk.



Az emberi figurák egytől egyig motion capture rendszerrel készültek.



Tizen repülőket már az első részből is láthattunk.



Az ellenséges járművek egészen közelről is tökéletes kidolgozásúak.



Zak elég szorult helyzetbe került.



Farrósodik Zak körül a hangulat.

AZ EF2000 NAPJAINK EGYIK LEGJOBB SA

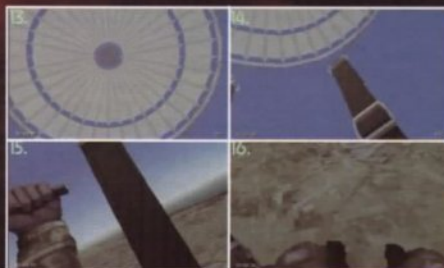
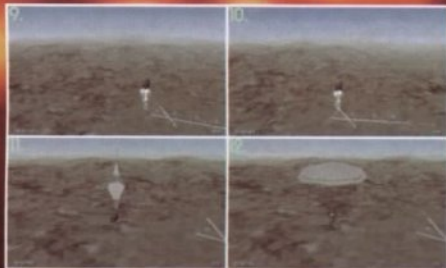
-Mikor találkoztál először az EF-2000-rel?

Még valamikor az elmúlt év decemberében kaptam meg, tehát kisebb megszakításokkal a negyedik hónapja izlelgetem.

-Indokolja valami ezt a szokatlannul hosszú nyúló tesztelést?

Szinte azonos időben érkezett két olyan program is, amelyekkel nem ment simán az ismerkedés. Először meg kellett tanulnom repülni velük...

-Ezt hogyan kell értenünk?



bevetésre szóló harcigép. A programozóknak meg kellett oldania a kötélek irányítást, mégpedig úgy, hogy külön választották a kezdők irányítási módját a haladókéétől. De a kérdésre visszatérve: a látótávolság túl harc (BVR= Beyond Visual Range) szintén ebbe a kategóriába tartozik. Ezenkívül nyugodtan beszélni lehetünk "lépésekről", hiszen a BVR teendői hasonlóak egy 3 dimenziós sakkjátshoz.

-Eddig szinte csak a repülőgépről beszéltél. Milyen a gé-

Úgy, hogy a hagyományosan megszokott programoknál jóval bonyolultabbak, és a speciális műszerek, kezelőszervek, trükkös rendszerek ismerete nélkül csak semmitmondó általánosságokról tudnánk most csevegni...

-Könnyen ment a "tanulás"?

Az, hogy az újszerű fedélzeti rendszereket ma már rutinszerűen használom, nagyban köszönhető a programhoz mellékelte magyar nyelvű leírásnak is! A kézikönyv a mai napig kedvelt olvasmányom, szívből remélem, hogy nem lesz fehér holló a hazai szoftverpiacon.

-Milyen újdonságokkal találkozhat ebben a programban?

Akad belőle bőven! Ilyen például a virtuális pilótafülke, melyben mintha a fejünkbe fordítanánk, szabadon bökláshatunk tekintetünkkel a műszerfalra, igaz, közel-légiharc közben erre aligha lesz időnk, de egyébként nagyon látványos megoldás.

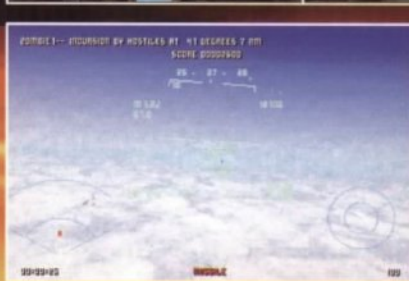
Nem lehetett nem észre venni, hogy a számítógép által irányított (ellenfelek és a saját kísérő-) gépek manőverei mennyire függvényei az én "lépéseimnek". A különböző ellenfelek válaszcsoportjainak élethűségeit szakirodalom, illetve aktív hajózási leírásai alapján építették a programba. Például a MiG-29 géppár kontaktus esetén

ugyanúgy fog viselkedni, mint ahogy azt a valóságban tenné.

A küldetések megunhatatlanságáról egy "háborúgeneráló" gondoskodik, amely egy jövőben elképzelhető konfliktushelyzet katonai lépéseit állítja elő úgy, hogy közben okulva a hibákból, változtatja saját taktikáját is. A játékos tehát nem egy előre megtervezett küldetés részese, hanem a program intelligenciája által változtatott dinamikus világé. Mindez köszönhető a WARGEN-, és a SMARTPILOTS-rendszernek.

-A minék?

A DID WARGEN valójában egy fejlett harcjáték rendszer, amely tökéletes hátteret ad az EF2000 szimuláció 3 dimenziós világához. A WARGEN 10.000-nél is több különböző egységet mozgat, mialatt a játékos kapcsolata kerül velük. Például a szárazföldi járművek közül mindig az adott feladatnak legmegfelelőbb eszköz kerül felhasználásra, a szállítmányok a legbiztonságosabb útvonalakon érkeznek. Több mint 500 SAM, és száznál több légvédelmi ágyú védi az egyes területeket. Ha fontos objektumok (kifutópályák, irányítótoronyok) sérülnek, több napig is eltarthat a helyrehozataluk. Minden egyes pilótát külön modelleztek, más-más viselkedési vonásokkal, képességekkel, ta-



pedet körülvevő világ?

Egyértelműen látszik, hogy a programozók a külső környezet valóság-hűségére is óriási gondot fordítottak. Mintegy 4 millió négyzetmérföldnyi terület feltérképezése után alakították meg a maguk 3D-s térképét. SVGA-felbontásban gyönyörű világ felett repülhetünk, igaz itt egyből kiüt-



pasztalattal, "aktívek" minden bevetés után növekszik harc tapasztalatuk! A levegő-levegő harcokat, amikben mi magunk is részt veszünk, a SmartPilots rendszer irányítja, a többieket 100 mérföldnél távolabb folyókat pedig a WARGEN. A végeredmény ki számításánál a résztvevő gépek képességeit, egymástól való távolságát, a rakéták katonai statisztikák szerinti találati arányát is figyelembe veszi a program. A levegő-föld harcok hasonlóan folynak. Ez az, ami az EF-2000-et valóban nagygyá teszi!

-Mit jelent ez, hogy a modern légiháború elvei alapján kell a játékosnak küzdeni?

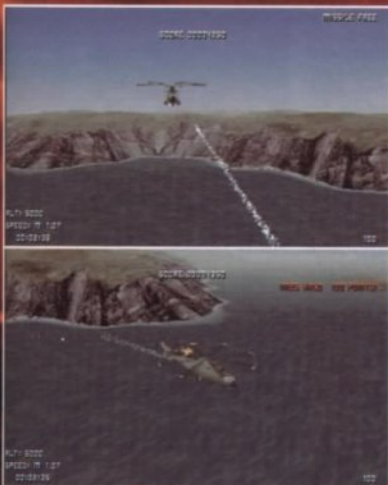
Napjaink légi hadviselésében ritkán repül

köznek számítógépünk gyenge pontjai. A terep ábrázolása nagyszerűen sikerült (egy kicsit talán lehetne szívesebb), mert a dombo-
k, hegyek közötti bujkálásnál végig "érez-
zük" a magasságot, nem kell feltétlen a magasságmérő skáláján csingetgni szemünk! A terepkövető repülésben egyébként még a HUD-on látható téglalap alakú keret is a segítségünkre van.

-Beszéljél erről a "bukjálásról" egy kicsit bővebben?

Egyrészt az ellenfelek lokátorai elől célszerű, a domborzat takarását kihasználni, lopakodni. Rendkívül "értékeli a program" (javul a találati arány is), ha nem direktben, és nem a hatótávolság határán ereretjük el a

ZIMULÁTOR PROGRAMJA PC-n!



az eddigi szimulátoroktól megszokhattuk. Eddig chaffoltunk, vagy flare-éztünk párat, és repülhetünk tovább, irányváltoztatás nélkül. Most, ha nem akarjuk elveszíteni nehezen megszerzett pontjainkat (legyen akár a BASS védelmi rendszer!) éles kitérőkkel, a domborzatba merüléssel manőverezzük ki a végzetes csattanást!

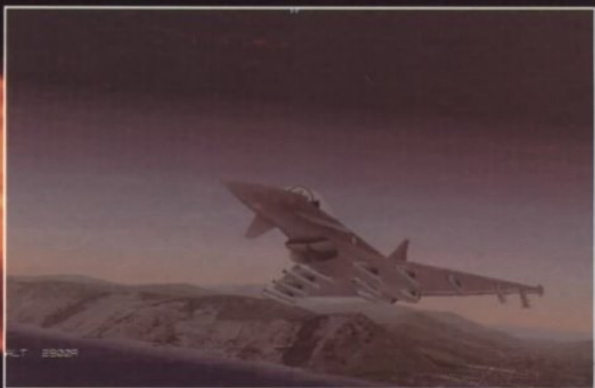
-Térjünk vissza az újdonságokhoz!
Új műszernek számít a szimulátorok világában az **IRST: az Infravörös Kereső és Célravezető berendezés.** Ez részben úgy működik, mint egy passzív radar, vagyis kisugárzás nélkül, a 25 mérföldön belüli célpontokat fe-

rakétákat, hanem előtte trükközünk egy kicsit. Gondolom, ez is tudatosan lett így megírva, hiszen a valóságban sem mindegy, hogy felkészülten éri támadás az ellenelet, vagy váratlanul, illetve lényeges, hogy mennyi ideje marad az óvintézkedések megtételére...

Fontosabb azonban az előbbi szempontnál is, hogy az EF-2000-ben a ránk kilőtt rakéták sokkal intelligensebbek, mint ahogy azt

hér fénypontként jeleníti meg. Attól a pillanattól kezdve, amikor az infra-rakéta keresője fe "ráharap" a célra, megtörténik a csoda, mert a célpont televíziós minőségű képét adja be a képernyőre.

Amikor nagyon elvadásnak a dolgok, egyáltalán nem mindegy, hogy elősökként kiket kapcsolunk ki a küzdelemből, ezért azt a "célpont azonosítót" nagyon gyorsan megszóktam, és megszerettem.



Míg el nem felejttem, fontos az "egy emberes gép" feltételei között megemlíteni a **robotpilótát és a TIALD-rendszert is.**

-Ez utóbbi is egy újnak mondható rendszer?

Igen. Az Öböl-háborúban, a Tornádók felzetén vezették be. Biztosan emlékeznek az olvasók azokra a fekete-fehér képsorokra, amikor egy objektumot befogott a célkereszt, majd pár másodperc múlva érkezett a rakéta, vagy bomba, és telibeakvva a célpontot, lerombolta azt. Nos ezek a felvételek a TIALD hőképtekintő rendszerének. Illetve alacsony fényű televíziós érzékelőinek, neme a lezeres célmegjelölőjének köszönhetőek. Tény, hogy félelmetes egy berendezés, mert "egy billit is ki lehetne vete bombázni egy csecsemő alól", de a kezelését sokáig gyakorolnom kellett ahhoz, hogy "csak a billi harpadjon meg, és a csecsemőnek ne essék semmi baja".

-Na és a ROBOTPILOTA?

3 rendszer hangolja össze a kormányokról és a gókkarról beérkező jeleket. Négy 16 üzemmódja van: útvonali (a kijelzőn fordulópontok mentén vezet a gépet, a választott sebességgel); irány (kiválasztott irány, magasság és sebesség tartása); elfogás (a radaron kijelölt célpontot fogja be); állandó sebesség (terepkövetésnél, leszállásnál).

-Önkéntelenül is felmerül a kérdés: mi van akkor, ha meghibásodik ez a digitális rendszer? Találkozta egyáltalán ilyen esettel?

Természetesen erre is gondoltak a program készítői, hiszen utaltam már rá, ebben a programban sokkal intelligensebb rakétákkal lőnek ránk ellenfeleink! A valóságoságot pedig csökkentették a csak "fekete-fehér" esetek. A kisebb repesztalálások után a rendszer apránként mondja fel a szolgálatot, villognak a HUD-on megjelenített adatok, az MFD képe szinkronhibás lesz, szalad rajta a kép, vagy becsúszkodik, és hasonlóan a HUD-hoz, villog is. Ezt egy alkalommal olyan jól csinálta, hogy szinte szó szerint kialakult a pánik hangulat (persze ehhez az is hozzájárult, hogy nem volt lementve a 15000 pontos teljesítményem). A repülőgép fedélzetén, épp a meghibásodásokra gondolva hagytam meg néhány analóg műszert (iránytű, műhorizont), melyek segítségével el lehet vergődni hazáig.

-Hogyan oldottad meg a "pánik helyzetet"?

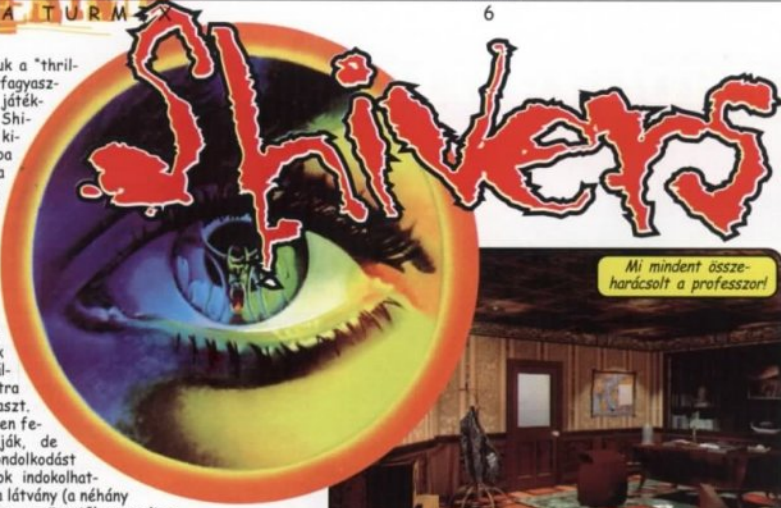
Kidurrantottam magam a kabinból. A cikkhez mellékelt képek remekül végkövetethetők a katapultálás egyes fázisai.

-Végezetül mit említenél még meg? Szíves szerint az egész kézikönyvet leközzölném! Kik megveszik a programmal, számtalan hasznosabbnál-hasznosabb fejzettel fognak találkozni: a fegyverzet leírásoktól kezdve a légi harc manővereken át egészen a különleges trükkökig...

-Köszönöm a beszélgetést. Én is.

ef 2000	Kiadja: OCEAN
	BMB RAM 12MB HD SVGA 486DX2+CD SB, GUS
L Á T V Á N Y O S S Á G J Á T S Z H A T Ó S Á G S Z A V A T O S S Á G Z E N E B O N A	
A lehetőségek klíméréséhez több hónap is kevés. Mindig szolgálj meglepetéssel a játékod.	
91%	

Először is lássuk a "thriller"-nek és "vérfagyasztóan izgalmas" játéknak titulált Shivers-t, ami egy kihalt múzeumba kalauzolja el a játékost, ahol kalandelemekkel fűszerezett logikai feladatokkal találkozunk az ember. A játék kizárólag Windows alatt fut, pillanatok alatt felinstallálható, semmi extra igényt nem támaszt. A játékot 14 éven felülieknek ajánlják, de ezt inkább a gondolkodást igénylő feladatok indokolhatják, nem pedig a látvány (a néhány inkább komikus - szörnytől nyugodtan eltekinthetünk). A grafika 256 színű, SVGA, a hangok egész klasszak - az egész program ray-trace környezetben játszódik (nagyon igényes!), helyenként élő szereplőkkel megspékelve. A játékra a "látom amit látok" megoldás jellemző, az-



A múzeum kihalt irodája. Gyánús felfordulás.

az az előttünk lévő helyszínt saját szemszögből vizsgálhatjuk. A mozgatás nem folyamatos, előre letárolt képeket tölt be a program. A kurzor "viselkedésével" sikerült nehezíteni a játékot: ugyanis mindenütt ugyanolyan, függetlenül attól, hogy csináthatunk e valami értelmeset az adott tárggyal vagy sem. Egy szóval eléggé elűt a Sierra eddigi anyagaitól.

Aki kalandozni vágyik, az inkább nyúljon egy Gabriel Knight után, itt főként a logikai elemek izsaszadják meg a játékot. Miután néhány fiatal beengedett a múzeum kertjébe - gondosan ránk zárva a ka-



Mi mindent összeharcolt a professzor!



Természetesen ez is egy logikai feladat.



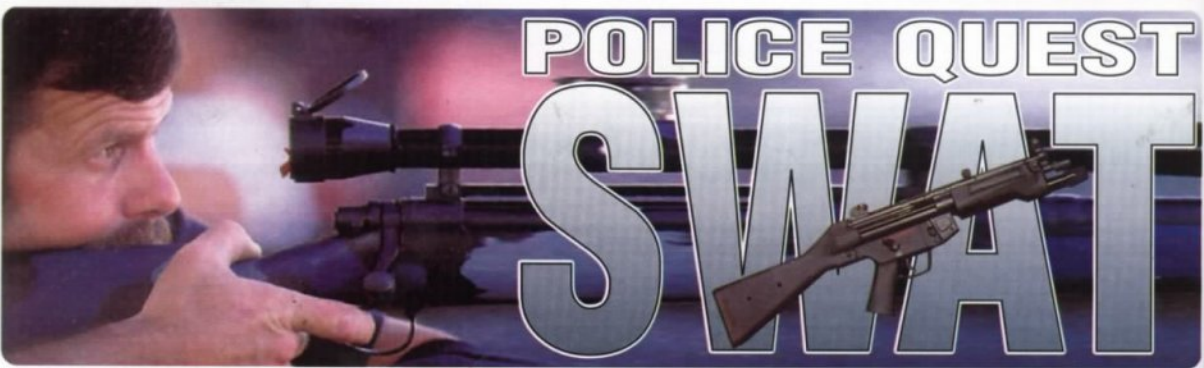
Vajon medinaféregék furták összevissza a professzor lábát?

put - kezdődhet a bolyongás. Ki kell szedni a kapu melletti szoborból a levelet, melyből többek között egy gyánús 29-es szám is előtűnik. Ez a folyócskánál lévő szerkezet kódja, amit kinyitva egy fogaskerék szerkezetet találunk. Ebbe helyrerakva a kerekeket (fekete fel, fehér le), átsétálhatunk a rögtönzött hídon. Ezután egy stonehenge-ekkel körbevev területen kell forgatni a lapokat - a kertben erre-arra találunk hasonlókat, azoknak megfelelően kell ezeket elforgatni. Innen jön még egy hajókázás, aztán egy halott professzorral lelünk, lejutunk, s egy

földalatti bolyongás következik, mely végül a múzeumba vezet, ahol igazából elkezd kibontakozni a történet - persze minden második lépésnél egy könyebb-nehezebb logikai feladat áll útunkba (ha bármi gond lenne a feladványokkal, csak bele kell lapozni a kézikönyvbe: le van írva, hol mit kell csinálni).

shivers Kiadja: Sierra
PC: 8MB RAM, 2MB HD, SVGA, CD, SB

74%



Kevés olyan Sierra-megszállott létezik, aki ne találkozott volna valamelyik PQ résszel - az első epizód ma már igazi matuzsálem, bár néhány éve elkészítettek a VGA-s verziót is belőle. A legutóbbi epizód, az Open Season már kihasználta a digitalizálás lehetőségeit, az egész fix digi hátterek előtt zajlott. S most megérkezett a "folytatás", 4 CD-n, videóbejátszásokkal tarkítva. A program Windows és DOS alatt egyaránt fut. Ami igazán meglepetés, hogy szakít az eddigi hagyományokkal, a kalandjáték helyett amolyan rendőrs szerepjátékba csöppenünk: szorgosan kell gyakorolni, bevetéseken résztvenni, ahol eddigi tapasztalataink, lövészeteink befolyásolják, hogy milyen szerepet kapunk bevetéskor. A játék során a SWAT különleges osztag életébe köstölünk bele, s Los Angeles területén kell a veszélyes küldetéseken részt venni.

it kívágnánk, s csak ezeket néznénk végig. Ha bevetésen vagyunk, csak ilyen pillanatokban lesz részünk. A program három nagy helyszínrre tagolódik: a rendőrákadémiára, ahol lövészi képességeinket csiszolhatjuk a különféle fegyverekkel - természetesen az oktató folyamatos utasításai és tanácsai alapján. A másik helyszín az Angeles Range, ahol elvileg mesterlövészt faragnak belőlünk - kékemény feladat megfelelni az előírásoknak. A harmadik helyszín a Metro Division, ahol az eligazítás történik bevetés előtt, illetve itt pillanthatunk be a rendőrök életébe mélyebben - dokumentációkat olvashatunk, videofelvételeket nézhetünk meg, riportokat hallgathatunk. Akit egy kicsit is érdekelt a rendőrök munkája - kiváltképp egy speci akciósportt - vagy csak egyszerűen megdobogtatja a szívét egy-egy izgalmas bevetés az esti krimiben, s szeretne ő is részt venni benne, annak felejtethetetlen órákat nyújt a POLICE QUEST SWAT.



Pillanatkép a rendőrákadémiáról.



Interaktív eligazítás. Ha akarunk, kérdezhetünk.



Beszélgessünk el a szomszédokkal, s nemsokára jön a felsőbb utasítás.

p.q. swat Kiadja: Sierra
PC: 8MB RAM, 3MB HD, SVGA, CD, SB

76%

A játék hangulata olyan, mintha a krimisorozatok izgalmas, akciódús része-

Az elmúlt hónapokban rendszeresen érkeztek anyagok Sierraek háza tájáról, de valahogy mindig kimaradtak az újságból. A Sierra remekműeit elhallgatni vétek lenne, ezért, ha nem is teljes leírásban, de bemutatjuk őket egy kis izelítő erejű, hogy aztán mindenki kiválassza közülük a neki legjobban tetszőt.

Kicsit bővebben következzen a fiataloknak is remek szórakozást nyújtó rajzfilm-játék, a Torin's Passage. Al-Lowe, a híres-hírhedt Larry-kreátor a Freddy Pharkas után újabb stílus vezére evezett, ezúttal egy kedves rajzfilmfigurát, Torint, és alakváltoztató macskáját alakítjuk öt fejezeten keresztül. A program DOS és Windows alatt is fut, bár az előbbi javított sebesség szempontjából. Aki ismeri a King's Quest 7-et, annak lehet némi elképzelése a játék külleméről - bár azt sokszorosan felülmúlja a Torin szép nagy figurával, gazdag animációival. A program azoknak is kellemes szórakozást nyújt, akik hadilábon állnak az angollal, de épp szeretnének megtanulni. Nekik óriási segítséget jelent a feliratozás, és a képernyő bal oldalán található könyvecske, melyben az elhangzott párbeszédresek visszahallgathatók. Aki esetleg nem nagy kalandor, s elakadna játék közben, annak ott a "?", a mankó, amire rákattintva megtudja a következő szükséges lépést. A tárgylista jácskán megváltozott, cuccainkat úgy vizsgálhatjuk meg közelebbről, ha a középső platformra helyezzük. A mouse képeire váltva alakváltoztató tulajdonságait használhatjuk: bármivé át tud alakulni, amit látott.



A döntőbíró: szegény dadát vádolják eltűnésüknél.



Nagyot koppan, azután feláll és megy tovább.



Igazán nem lehet gond az animációkra: akár egy valódi rajzfilmben.



Torin a lilputiaknál. Egyértelmű főlány.

Torin's Passage



Együtt a gonoszok - még nem sejtik, mi vár rájuk.



Eppen macskánk elrablásának vagyunk szemtanúi a rács mögöl.



Az Escarpa-i királyi pár elvesztett lánya Pergoldban. A medál a bizalom záloga.

A játék úgy kezdődik, hogy egy gonosz varázsló szellemkigyókat küld a királyi pár, s gyermekük, Torin elpusztítására. A terv részben sikerül, de Torint a dada még idejében kimenekíti, s elviszi a faluba. Így kerül Torin mostohaazüleihez, s cseperedik legényé. Állandóan ég a vágytól, kalandokról, hercegnőkről álmodik. Egyik nap aztán, mikor szülei a városba küldik, kísérteties jelenetnek lesz tanuja: egy gonosz varázsló kristálytömbbe zárja nevelőszüleit, s az alsó világok egyikébe teleportálja őket. Egy arra járó szerzetestől megtudja, hogy nem lehetett más, mint Lycentia, a gonosz varázsló. Így kezdődnek Torin kalandjai az alsó világokban, ahol fura szerzetekkel és feladatokkal szembesül. Minden szint végén egy kis puzzle-t kell összerakni, hogy kinyíljon a teleport, s továbbhalad-

torin's passage

Kiadja: Sierra

PC: 8MB RAM, 3MB HD, VGA, CD, SB

85%

hassunk a cél felé, a legalsó világ-gba, Tenbro-usba, ahol végül minden jóra fordul.

**CSAK A SZÉPRE
EMLEKEZEM...**

El vagyok kenődve, mint a szunyog a Barkas szélvédőjén. Elöttem három kupac levél (kategóriák szerint szétválogatva: szeméttel vele, ide vele, egye fene), az 576 archaikus számai (94 és előbbi) a lábam előtt hevernek, és jobb kezemügyében hü társam, egy gömbölyded temporú Amstel Bock sörösflaska piheg és várja nedves ajka és kicserepedett szomjúságos szelvényes tapadását. De mit nekem smár, s mit nekem sör, ha lelkem háborog már, és a sör sem köll.

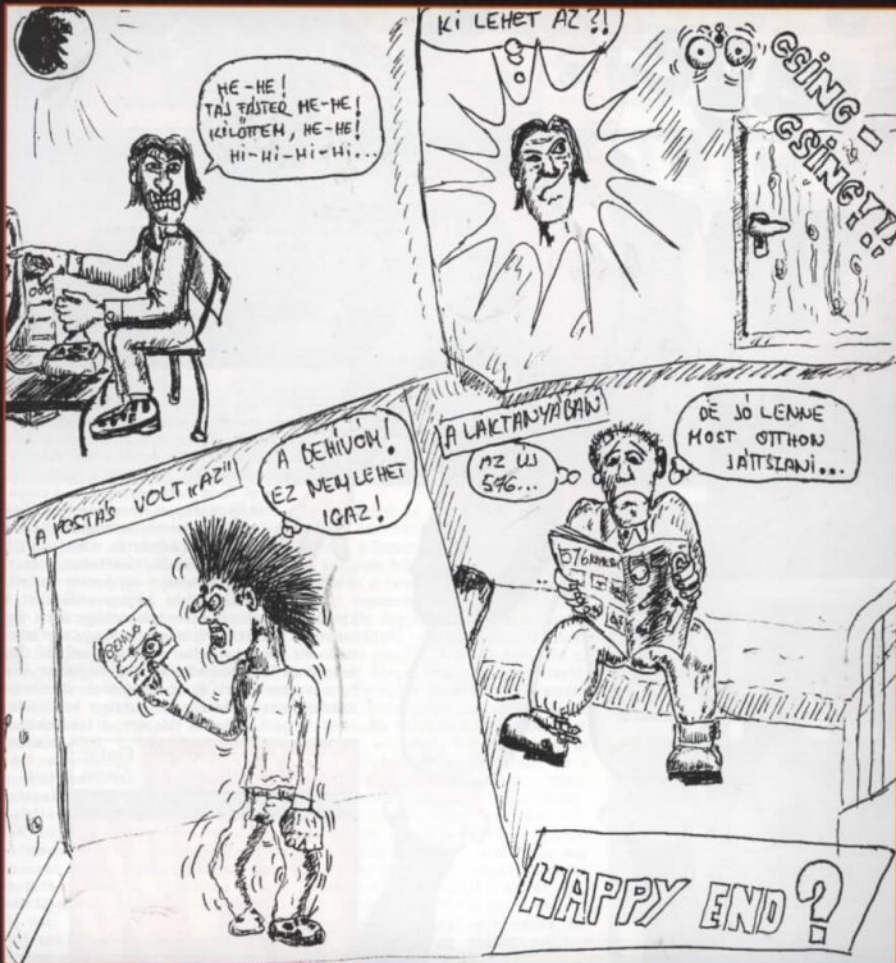
"A Csevegő sokat változott (negatív irányba). Inkább bajcsevegesre, magamutogatásra és hülyegyerekek élvezkedésére szolgál. A régebbi Csevegőket többször is elolvastam és halálra is röhögtem magam ugyanannyiszor, de a mostaniakat még 1-szer is csak erőltetve

tudom végigszenvedni. Ha tartalmaz is önkritikát, szegény levélírók inkább hülyének és balfacannak tűntetik fel. Biztos vagyok benne, hogy ezt a levelet sem fogjátok beletenni vagy legalább megemlíteni... Aláírás: Baba Akos, Kiskunmajsa"

Lehet, hogy csak én vagyok ilyen lelkiző alkat, de most tényleg magam alatt vagyok. Végignyálaztam vagy 20 újságot, hogy elkapjon az ihlet, s hogy rajójjak, mi az, ami az olvasók szerint a mostani Csevegőből hiányoznak és a régiekben megvoltak, de hiába. Közben persze a könnyem folyt a röhögéstől a sok baromság láttán: nem is hiszem, hogy ilyen lököttsegekre képes lettem volna. Ahogy így a könnyeimben fürödtem, a sörösflakkal egyre sűrűbben csokolódtam és az 576-ot lassanként 666-nak olvastam, hirtelen a kezembe akadt egy evék

óta felrehabilitált és enyhén pimposodásnak indult Kretén Magazin. Elég volt a cimoldalukat megvizsgálnom és máris U-ba hajlított a röhögés - ők aztán tudnak nevetetni, gondoltam. Bár a cimlapunkkal már mi is megfektettünk egyeseket (Duke Nukem helyett Nuke Dukem), de Kretének legalább direkt csináltak. Beljebb lapozgatva elfogott valami furcsa érzés, ami egyre erősödött és nem hagyott nyugtot, amíg meg nem találtam az okát. Heureka, megtaláltam...! - sipított mellettem a Juventus szlogenje, és nekem is abban a pillanatban ugrott be a bűvös szó, amely gyógyír minden gondomra: NOSZTALGIA! Igen, ez az az érzés, ami minden jóérzésű emberben megvan és addig dolgoz, amíg felszínre nem tör, hogy megszépítsen minden csunyaácska és felresikerült eseményt, és

amely csak a szépre enged emlékezni. Magyarul: divatok jönnek, divatok mennek, de a gyökerek mindig a legkedvesebbek az embernek - és ez az érzés, ha nincs kordában tartva, könnyen a varkasvakság egyenesági leszármazottjává válhat. Ez a hosszú monológ a válaszom azokra a lehangoló és depresszív levelekre, amelyek a mai viszonyokat és a régi szép időket úgy hasonlítják össze, hogy régen minden sokkal poénosabb, hangulatosabb, bla-blabb volt, ma meg minden lep-rább, dög-unalmasabb



sabb meg rattyibb. Jambor Zoltán Budapestről is hasonlóan érez: "...az a hangulat, amit az olvasók éreznek, ha előveszik a régi számokat, a nosztalgia érzése, s ezt hiányolják, de nyilvánvaló, hogy az új számokkal ezt nem érzik. Majd nehány év múlva." Ezert hogy a nosztalgikusok ne legyenek elhanyagolva, ezt a Csevegőt kicsit az ő kedvükért amolyan "csak a szépre emlékezem" típusúra gyúrom. Remelem, hogy ezzel egy időre sikerül az ő elvárásainak is megfelelnem. Ha a következő hónapban ismét nosztalgizni akartok, akkor csak lapozzatok vissza ide...

KOPASZKUTYA

"Hi Zolyesz bratyó! Ez a sajátkezü képsorozat rólam szól. Be mertem vonulni Fehérvárra. Sz'pok, mint az a bizonyos borz. De rá se rantok... Ezután is hú olvasótok, Varhegyi Ferenc".

Ferkó, az újoncok élete is lehet vidám, eseménydús és izgalmas. Igazad van, hagyj az ilyen pötszereket, mint a "rarántás" másra. Én is voltam kopasz, és mondhatom, nem

mondta a "bokát markolj!" vezényszót, én abban a tudatban, hogy még mindig ott kukszik mögöttem, merészen lehajoltam és bemutatam neki a barnasat. Még meg is lengettem a farpofákat (Ebbe nézz, ne tükörbe! - gondoltam magamban). Csakhogy az a dögkeselyű időközben odébblepített és már javában jegyzetelt, miközben én még mindig kevélyen figogtattam hátsófeletem a sorozóbizottságnak. Cso-dáló, hogy az egri kommandósokhoz

helyeztek le, mint világal-só szemüve-gyes csa-patfelderítőt?!

Mivel a katonatörté-neteknek mindig, mindenhol sikere van, ezért elhintek még egyet, hát-ha bejön ez is.

Valamikor az első Computer Karacsnyok idején történt, hogy a jól sikerült találkozó után az 576 stand, úgy ahogy volt, konzumhölgyestül, kecskestül, Martinostul felvonult B. ZS. laptulajdonos főhadiszállására egy kis ünnepi "ereszdelahajamat"-ra. A jókedvet a csapból is folyó Smirnoff és Absolut Vodka volt hivatott fokozni, a 18 even felülieknek ajánlott videotermék az adrenalin szintet pumpálta belülről, a Playboy nyuszik pedig a férfiakat, csak éppen kívülről. Mondanom sem kell, hogy addig nagy mágonddal felelített szerelmi bástyáim egy bombázó kiscsaj irányába kártyavárként omltak össze, amikor kiderült, hogy kopaszkorú katona vagyok. Mellettem persze Martin már a második fiatalokorú rontotta meg, úgy-hogy nekem is vigaszt kellett találnom. Keblemre öleltem hát egy nagyon szimpatikus, hosszú nyakú, karcsú vonalú, de testes Absolut Peppert és kéjesen a fenekére néztem. Hajnali három felé hasított belém a gondolat, hogy nekem 6-kor századosorakozóm lesz Egerben és indulunk egy egyhetes terep-gyakorlatra, amiről ugye-bár nem illik késni.

Búcsút intettem hát a hullámzó embermasszának, s utoljára csak annyit láttam a szemem sarkából, hogy Martin tetkőig turkál egy tömött tubica pulcsijában és mintha a nadrágja alatt egy harmadik lába is nőtt volna. Nos, legurultam hát a ház előtt békésen parkoló kis zöld békához és csikorgó rádiókkal startoltam Eger irányába. Zuhogott az eső, de az istennek nem találtam meg az ablaktörő kapcsolóját, úgyhogy találmokra kapcsoltam a kezem ügyében lévő gombokat: először felfűtöttem a kocsit forráspontig, majd menet közben ráindítottam, mire végre beugrott, hogy hol találok azt a rohadt ablaktörő-kapcsolót. Kezdtém megnyugodni, csak kár hogy nem láttam ki a fejemből. Ez később komoly problémához vezetett: a Lánchid előtti alagútba akartam bekanyarodni, amikor elshant mellettem egy tabla. Piros kör, fehér vonallal a közepén. A villamkérdésekben soha nem voltam jó, most is eltartott néhány másodpercig a megfejtés. Abban a pillanatban ugrott be, amikor egy óriási csatánásra, majd az egész autót végigszántó surlódásra lettem NAGYON figyelmes. Egy századmásodperc alatt kitisztult a látásom, a májam úgy szivta fel az alkoholt, mint a tengeriszivacs, szabályosan leparkoltam, majd visszabaktattam a "tett" helyszínére. Az úttesten hevert az áldozat: egy fa tereplópalánk, amit két pózna közé szoktak kitenni az út közepére, hogy jelezzék az abszolút hülyéknek is, hogy erre nem lehet behajtani. Hat igen, pechemre pont éjjel fel negykor mosták az alagútát. Behúzott farkokkal iszkoltam el a tethelyről, a laktanya kapujáig meg sem álltam, úgy kellett lefejenem az ujjaimat a kormányról, mivel annyira szorítottam őket egész úton. Ha akkor elkapnak, még most is a körlet padlóját tisztogatom egy kétszálú fogkefével.

FIFTI-FIFTI

"Igazán örülnék, ha bekerülnék a Csevegőbe, ugyan-is fogadtunk a haverjaimmal egy rekesz sörbe. A haverjaim azt mondtak,

hogy úgyse kerülök be, meg hogy a Zolee szarik a fejemre (ezt ne tedd!). Ha betesz a Csevegőbe, akkor küldök naked egy fel lada sört. SCHAFI!"

Te nyersz, én nyelek. Kérem megérdemelt jutalmam felet.

GENERÁCIÓS PROBLÉMA

Sokan tették már fel az alábbi velős kérdést, amit Balogh László, Biharnagybajomból is feszeget: "A Csevegő leveleit tényleg az olvasók írják?"

Laci, most beletenyereletél a családba! Honnan sejtetted meg, hogy kamu az egész? Ha már így alaktok, akkor elmondom a titkot: Temesvári Tibi, az 576 programozó agya fejlesztette ki azt a programot, amivel a Csevegő levelei készülnek. A stáb minden tagja összeállította 100 kedvenc szavát; ezek képzik a levéltörzset, innen dobálja össze a program véletlenszerűen a szavakat, majd csak kiszűri belőle valami hülyeség. A kód elég profi, az alanyallitmány egyeztetést, a többesszámot, vagy az alanytárgyas ragozást zsigerből keni-vágja. Persze be lehet állítani kusza, enyhén zavart, analfabéta, tökhülye, baromarcu, satöbbi írás-variációkat, s aszerint zagyalja össze a szavakat, gondolatokat a gép. Külön generátora van a megszólításoknak (szasz, cso, mizujs, mi a hanyás, stb), a búcszóknak (csözet, csa, menj a...), az aláírásoknak és a lakóhelyeknek. Tibivel már dolgozunk a következő nagy dobáson: a választógeneratoron. S hamarosan megszületik a világ első 100%-osan számítógéppel generált csevele. Azert majd szölok előtte, hát-ha nem vennék észre a különbséget. Például biztos nem találnátok ki, hogy alábbi levet részlet al, vagy valódi. Elárulom: igazi. Ennyire nagy ökörséget még nem sikerült generalnunk. "Hányazóra, Zolee? Van egy traktor-alkatrészt boltunk. Nincs véletlenül traktorod? Pedig minőségi orosz alkatrészeink (szosztavnaja csaszty) vannak. Kocsis Csaba, Papa"

DESCENT 2



Az utó küldetések

Miután hősünk az előző részben kiirtotta az idegen robotokat a naprendszerünk összes bolygójáról, elégedetten hajózott be a PTMC bázisra, hogy felvegye jól megérdemelt zsoldját. A szerződése alapján ez meg is illette volna őt, ám a szerződésnek általában szokott lenni egy apró betűs záradéka, ami mindig elkerüli az ember figyelmét. Nos, hősünk szerződésében is volt egy

Lassúbb gépeken egészen levehetjük a terep részletességét.



A segédrobotunk mindig mutatja az utat.



Az ellenfelek külsején nem történt sok változás.



ilyen záradék, melynek értelmében - bár már teljesítette a megállapodásban foglaltakat - még 72 óráig köteles ügynevezett utó-küldetéseket teljesíteni. Mivel emberünk persze nem akar búcsút mondani a pénzének, kénytelen ismét szolgálatba állni. A PTMC ezúttal egy másik naprendszerből értesült újabb idegen támadásról, hősünk hajóját tehát felszerelik egy warp drive-val, amivel nyomban útnak is indulhat a Zeta Aquilae felé.

A VÁLTOZÁSOK

Ebből a nem túl eredeti történetből gondolom már sokan sejtik, hogy a játékban nincs túl sok változás az előző részhez képest. Nos, nézzük az újdonságokat. Ami rögtön a játék betöltésénél szembetűnik, az a gyönyörű, filmszerű úrhajós videojelenet, amihez hasonlót a játék so-

rán, a küldetések befejeztével még láthatunk majd néhányat. Grafikailag azonban ezen kívül nem sok változást tapasztalhatunk. Leszámítva azt, hogy ezúttal az egész játékot akár SVGA-ban is játszhatjuk, a bányák teljesen ugyanógy néznek ki, ugyanazokat a texture borításokat használták.

A játékmenet is maradt a régi: a különböző színű kulcsok segítségével eljutni a bányák reaktoráig, majd miután a reaktort szétlőve beindítottuk az önmegsemmisítő rendszert, a leg-rövidebb úton - az EXIT felirátú ajtón át - távozni. A leglényegesebb újítás az az, hogy ezúttal nem vagyunk egyedül. Mindegyik bányában van egy "kaloaz" robot, ami általában a kiindulási ponttól nem messze,

egy cellába szokott bezárva lenni. Ha az ajtót szétlőve kiszabadítjuk, jelentősen megkönnyíti a dolgunkat, ugyanis mindig megmutatja, hogy merre találjuk a következő kulcsot, a reaktort és a kijáratot, magyaráz hogy merre kell mennünk. A robot tehát a tájékozódás gondját leveleszi a vállunkról, nekünk csak a csatákra kell összpontosítanunk. A küldetés főbb állomásain kívül ráadásul a SHIFT-a számbillentyűkkel a különféle bónuszokat, így még akár a túszoikat is megkereshetjük vele. Bár gyors mozgásának köszönhetően elég nehezen



Az energiarácsokat a tőlük nem messze lévő kapcsolókkal lehet eltüntetni.

találja el az ellenség, azért vigyázzunk rá, mert nem megsemmisíthetetlen. Lényeges újítás még a kibővített fegyverarszenálé. Összesen 20féle lézer, rakéta, bomba, stb. áll rendelkezésünkre, melyek könnyű a szelektálást egy remek ötlettel oldották meg: ezúttal is az 1-től 0-ig gombokkal válogathatunk, ám mindegyik billentyűhöz két

fegyver tartozik. A fegyvereken kívül van néhány új felszerelés is: az utánégető, a reflektor és a konverter, amivel energiát irányíthatunk át a pályára, de csak akkor, ha 100%-os energiánk. A bányák felépítésében lényeges változást nem tapasztaltam, egyedül a lézerrácsokat emelném ki, amelyek általában valamilyen értékes tárgyat őriznek, s amiket mindig a közelükben lévő kapcsolókkal lehet kinyitni. Gyakran egyébként az ajtók is kapcsolókkal nyitnak. Jó ötlet volt, hogy a pályákon a lámpák is szétlőhetőek, így egész sötétséget csinálhatunk magunk körül. Számomra a leglényegesebb válto-

A túsók felvétele ezúttal is bónuszt jelent.



zás a mentés volt, most már ugyanis nem csak a küldetések után, hanem játék közben is menthetünk. A játékhoz használhatunk többféle VR sisakot is, s ezúttal is van lehetőség hálózati játékra, akár 8 játékosal.

A Descent 2 tehát végül is '96-os színvonalra lett hozva, ám úgy érzem, hogy ezt leginkább csak a hardware követelményen lehet észrevenni. Igaz ugyan, hogy a játékmenetben sok hasznos dolgot vezettek be, ám a háttérgrafikán többlet kellett volna finomítani, hogy ne csak komputer generálta folyosókon, hanem valóban bányákban érezhessük magunkat.

A fő cél ezúttal is a reaktorok felrobbantása.



descent 2 Kijadja: Interplay

BMB RAM
25MB HD
VGA
CD
SB GUS

LÁT 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

Nagy változás a gépigényben, kisebb a minőségben.

87%

X-MEN

CHILDREN OF THE ATOM

A NAGYSIKERŰ JÁTÉKTERMI AUTOMATA IMMÁR SATURNON IS HÓDÍT!

Mostanában, amikor egymás után jelennek meg szebbnél szebb 3D-s grafikával készített bunyós játékok, talán egy kicsit idejét múltnak tűnhet egy hagyományos két dimenziós anyaggal megjelenni. Am hogy ez mennyire nem így van, annak most tökéletes tanúbizonyságát nyújtotta a Capcom új játéktérmi gépe, az X-Men - Children of the Atom.

A gép ahogy megjelent, rögtön a közönség kedvencévé vált. A Marvel Comics szuperhőséit felvonultatni már eleve félsiker, ám ez persze még kevés lett volna, a Capcom beleadott apait, anyait.

Ami a játékot különlegessé teszi, az a tökéletesen képregényszerű grafika, a majdnem félképernyőt betöltő hatalmas szereplők, amik

ráadásul csaknem három képernyőnyi magasra tudnak felszökkenni. Nos, a nagy sikerű játéktérmi gép után immár haza is vihetjük a játékot, ugyanis megjelent a Saturn verzió, és ami igazán fantasztikus, hogy a konverzió az eredeti változat bitenkénti átirata, csupán néhány animációs fázist kellett kihagyni az élvezhetőség érdekében. A játék ettől eltérő - vagy talán pont ennek köszönhetően - ugyanazt az élményt nyújtja, az akció roppant gyors, még a legextrémebb speckók bevetésekor sem lassul le, miközben a CD-ről pedig vadító muzsika szól.

Tíz szereplő közül választhatunk, ebből hat az X-Men csapat tagja, a többi

négy pedig a képregény világának legelvetemültebb gonosztevője. A játékmenetet nem titkoltan a Street Fighter zsorozatból vettük át, azzal a különbséggel, hogy itt nagyobb szerepet kapnak a mutánsaink kü-

lönöző speckói, és a levegőben történő küzdelem. Kezddöknek talán Cyclopsot lehetne ajánlani, álarcának rubinlencséivel ugyanis a szó szoros értelmében gyilkos a tekintete: szeméből lézersugarakat képes kilőni. Ennek a tulajdonságának köszönhetően az egyik legfélelmetesebb X-Men.



den mozdulata halálos. Kezddöknek talán Cyclopsot lehetne ajánlani, álarcának rubinlencséivel ugyanis a szó szoros értelmében gyilkos a tekintete: szeméből lézersugarakat képes kilőni. Ennek a tulajdonságának köszönhetően az egyik legfélelmetesebb X-Men.

Szencsére a készítők nagy gondot fordítottak arra, hogy mindegyik szereplő egyéni küzdőstílussal rendelkezzen. Ennek köszönhető, hogy valóban úgy érezzük, mintha

AKUMA
A már említett szereplőkön kívül van még egy rejtett karakter is: Akuma, a

képregény egyik jeleneténak tennék az aktív résztvevői. Wolverine például csak úgy mint a képregényben - nagyon gyors, s hosszú karmaival határozatosan tud küzdeni, míg a robusztus Sentinel robot lassú, nehézkés, ám szinte min-

den mozdulata halálos. Kezddöknek talán Cyclopsot lehetne ajánlani, álarcának rubinlencséivel ugyanis a szó szoros értelmében gyilkos a tekintete: szeméből lézersugarakat képes kilőni. Ennek a tulajdonságának köszönhetően az egyik legfélelmetesebb X-Men.

Street Fighter sorozat főellen-sége. Kiválasztáshoz a következőket kell tennünk:

1-es játékos: menjünk a karakterválasztáshoz, és vigyük a kurzort Spiralre. Hagyjuk rajta kb.2 másodpercig, majd vigyük át a következő karaktereken ebben a sorrendben: Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red, Silver Samurai. Ott várjunk megint két másodpercig, majd nyomjuk le az A, Z és C gombokat egyszerre.

2-es játékos: várjunk két másodpercig Stormon, aztán mozgassuk a kurzort a következő karaktereken át: Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke,

JUGGERNAUT

Választhatjuk szereplőnknek Juggernautot is, ehhez mindössze a karakterválasztásnál háromszor kell a jöyt a bal felső irányba nyomni. Ekkor megjelenik az arca, és bármelyik gombbal kiválaszthatjuk.



x-men

Kiadja:
Acclaim

SEGA SATURN

91%

VÉGRE EGY IGAZI KONZOLOS REPÜLŐSZIMULÁTOR!

A múlt számunkban két PlayStationös repülőszimulátort ismertettünk, ime most megnézhetjük mi a helyzet e téren 300-n. Nos, hogy tömören fogalmazunk: mind az Agile Warrior, mind a Warhawk elbűjíthat a Star Fighter mögött, a Studio 3DO brilliáns játékkal jött ki.

Lehet ugyan, hogy grafikailag elmarad a már említett játékoktól, és az is lehet hogy a "tálatása" sem olyan látványos, nincs teli olyan sok full motion videóval, de ami a lényeg: maga a játékelmény feledhetetlen.

3000 MINT A VALÓSÁG

Grafikailag tehát első ránézésre nem egy nagy durranás az anyag, ám ha azt nézzük, hogy a terepen minden objektum szétlőhető, még a sima fűves részeket is kiegészíthetjük, a tenger meg hullámozik, nos akkor már

Az irányítás egészen egyszerű, inkább egy játéktérmi gép színvonalának felel meg, hiszen csupán egy gombbal szolgáltathatjuk a tolóerőt. Ennek ellenére azon-



Ez az alacsony szálló hatalmas teherhajó könnyű préda lesz.



Íme az anyahajónk. Róla indulunk, s dolgunk végeztével rá kell bedokkolnunk.

telligens manővereket visznek véghez, s a saját anyahajónkat is mintha valódi emberek irányítanák: megvédi magát, s még segít is a pusztításban. Ennek köszönhetően ha például a -

pünket, még mindig láthatjuk, hogy néhány dirib-darab itt-ott szállingózik. A játék tehát szinte



A stratoszférán kívül egy műhold vár a megsemmisítésre.

STAR FIGHTER



A nagy rakéták ugyan veszélytelenek, ám a környező SAM állásokat jobb ha kifüstoljuk.

nam is tünik olyan rossznak, sőt... A terep kidolgozása leginkább a BladeForce-hoz hasonlít, ám a képernyőupdate feljavításához most nem használtak semmilyen álcázó, ködös effektust, tökéletesen ellátni egészen távolra is.

Összesen 60 bevetés vár ránk a játékban, ám szerencsére a BladeForce-szal ellentétben a StarFighterben nem vitték túlzásba a küldetések hosszát, nincsenek lehetetlen misziók. Némelyik küldetéshez még segítőtársat is kapunk.

manőverezhetünk. A tökéletes élményhez a 100%-ig eltalált hangok is nagyban hozzájárulnak, gépünk például teljesen ugyanolyan robajjal használja a levegőt, mint a valóságban, de a lézerek és egyéb fegyverek hangjai is a helyükön vannak.

Az objektumok kidolgozása és mozgatója szintén minden igényt kielégíti, a legkülönfélébb tankok, ágyúk, repülőgépek szórják ránk a lézereket. Az ellenséges gépek in-

tünk, hogy megvédjük őt, már a lézerei irányából tudhatjuk, hogy merről közelít az ellenség. A lövedékek egyébként - ugyanúgy mint a valóságban - nem tesznek különbséget a harcoló felek között, tehát ha mondjuk elfogy a levegő-levegő rakétánk, és ránk akaszkodik néhány ellenséges gép, nyugodtan csatlakozhatunk a legadázabb légvédelmi tüzé.

A programozók egészen fantasztikus ötleteket vittek véghez: például kirepülhetünk a stratoszférából, s távolról is megcsodálhatjuk az adott bolygót. A robbanások sem csak úgy ügy tessék-lássék vannak megírva, minden objektum másképp robban szét, omlik össze, és mi magunk is különbözőképp törhetjük rigityára a gépünket. Ha például az űrből indulva befelé fordunk a földbe, miután megkaptuk az új gé-



Az elpusztításra váró teherhajók mérete tényleg elképesztő.

hibátlanak mondható, csupán egy dolgot tudok tanácsolni: feltétlenül beszerzendő.

star fighter Kiadja: Studio 3DO

3 D O

93%

COMIX CORNER



LOBO & JUDGE DREDD - "I KIK YER FACE, SPLEEN"

a v a g y a b r u t a l i t á s d i s z k r é t b á j a

Kedzetben vala a DC és a Marvel, a két nagy testvér. S kezdetben valának a szuperhősök, kiket ez a két kiadó kredít. Akadt itt minden féle és fajta szerzet, mint például Pókember, Vízember, Tűzember, Jégember, Meteorember, Vasember, Denevéremler, Gumieember. Szuperhősökben tehát nem volt hiány, s ez tetszett az olvasóknak. Főleg a fiatalabb olvasóknak, hisz ekkortájt, a 70-es években még a 10 év körüli srácoknak készülték ezek a tanulságos kis füzetek. Aztán elkezdtek az érettebb korosztályok is érdeklődni e fura műfaj iránt, s megjelent néhány kevésbé hamvas alkotás is az újságárusoknál. Ennek ellenére volt néhány íratlan szabály, amit a komolyabb kiadók mindig igyekeztek betartani. Szuperhős nem onthatott vért és nem gyilkolhatott. A képregényben fedetlen kebelnek, vagy túlzott erotikának nincs helye. Ezidőtájt a Tarzan történeteknél "durvább" füzetek nem sűrűn akadtak. Hát igen, ez se tegnap volt...

Aztán telt-múlt az idő, s eljötték a romlott 80-as, majd 90-es évek. Rambo, Evil Dead,

Terminator. Egyre durvábbak lettek a filmek, akárcsak a képregények. Már a szuperhősök sem voltak mind ártatlan kiscserkészek, s némelyik képregényben igen rendesen spricelt a paradicsomlé. Ennek ellenére a klasszikus képregényeket (Superman, Pókember, Batman) egyre többen találták túllontul gyermeknek, s egyre többen vágytak valami... véresebbre. Hát, valahogy így született meg Dredd Bíró, s jópár évvel utána Lobo.

Ami **Judge Dredd**re illik, ő egy akkortájt még jelentéktelennek számító angol kiadó, a 2000 AD gyermeke. Ma egyike a legismertebb és legkedveltebb képregényhősöknek, még Hollywood is megpróbálkozott valami filmszerű izét összehozni róla (ez a próbálkozás mondjuk határozottan felkavarta a gyomromat, mivel a filmvászonon hömpölygő nyájtengernek vajmi kevés köze volt az eredeti történethez...). Valahol a nem is annyira távoli jövőben járunk, a Föld nagy része radioaktív pusztaság, az atomháború túléltői hatalmas metropoliszokban élnek. Mega-City is egy ilyen túlzásúft metropolisz, ahol mindennaposak a rablások, zavargások vagy éppen tömeggyilkosságok. A rendet Bírák próbálják fenntartani, akik jóformán korlátlan hatalommal rendelkeznek az átlagpolgárok felett. Dredd Mega City egyik legkönyörtelebb, leghírhedtebb bíróját, aki az esetek túlnyomó többségében fegyverrel szerez érvényt a tör-

vénynek. Mega-City törvényeiről csak annyit, hogy egy közlekedési kihágásért fél év börtön az átlagos büntetés (Dreddnél kétszer ennyi, hacsak az elkövetőt nem végzi ki a helyszínen).

Szóval elég kemény hely Mega-City, s lakói sem piskótták. A Judge Dredd képregények mégsem vesznek el az öncélú brutalitás igen szemléletes ábrázolásában. Nem mondom, az állkapocs gumibottal történő szétzúzásától a Télapó rénszarvasainak hőkövető rakétával való legyilkolásáig van itt minden, de nem ez a lényeg. A Judge Dredd történeteket olvasgatva a fogyasztói társadalom elképesztően cinikus paródiájával szembe-sülünk, amin csak röhögni lehet. De azt teli szíjjal...

És akkor még nem szóltam **Lobo**-ról, a képregények történetének legprimitívebb, legviszatasztóbb és legbrutálisabb "hőséről". Hogy Lobo pontosan ki is és honnan jön, azt sűrű homály fedi. Foglalkozására nézve fejvadász, ami jelen esetben a bérnyilkos finom megfogalmazása. A nyakában fityegő vaskereszt ellenére mindenfajta eszme és politikai irányzat iránt közömbös, egyetlen hobbija a gyilkos...

akarom mondani, a harc. Ja, meg inni is szeret. Amúgy igazú űrutazó, motorjával buzgón ingázik a külföldre lakott bolygók között (jajj!) és szorgosan gyűjti a fejpénzt. Legjobb barátja egy bazinagy, kampóban végződő acél-lánc, bár a külföldre löfegyvereket sem veti meg. Született képregényhős, nemde?

És most kapaszkozdojon meg a nyágas olvasó: mindezen kaptális ökörségek ellenére a Lobo szintem egyike a legjobb és legszórakoztatóbb képregényeknek. Tán azért, mert egy pillanatra sem veszi magát komolyan. A felszakadó hasfalak, literszámra fröcskölő vér és megcsontolt végtagok kusza kavargása ugyanis nem egyéb, mint az olcsó akciófilmek, akcióképregények és akciókónyvek (jajj neked Kazinczy) abszurd paródiája. Szerény véleményem szerint a Lobo képregények hangulatához egy-egy elvadultabb Monthly Python epizód áll a legközelebb.

Hát egyelőre ennyit a képregények két fenegyerekéről. Bár a Judge Dredd és Lobo történetek mind hangulatukban, mind pedig stílusukban igencsak különböznek, én mindkettőt a "megabrutál" műfajba sorolom. Aki egy kicsit is fogékony a csöpögösebb irányzatokra, vagy kedveli az elvetemültebb zatírákat, annak csak ajánlani tudom e sorozatokat. Bár a gyengébb idegzetű szülők/kistestvérek/ barátok elől azért nem árt elrejtetni kedvenc Lobo albumukat...



Ajánlott olvasmányok:

Judge Dredd
2000 AD sorozat
Judge Dredd Vs.
Lobo [album]
Judge Dredd Vs.
Batman [album]

Lobo
Lobo's Greatest Hits
(album)
Lobo's Back [album]
Lobo sorozat



THAT OLD ARMY GAME

Andynek születésnapja van, Woody izgatottan várja, milyen új játék érkezik. A megfigyelő akcióhoz szabadsítuk ki az őrmester katonáit a dobozból, majd lökjük le nekik a kis adóvevőt, és keressük meg a párját. A magasabb helyekre a labdákra ugorva tudunk feljutni.



RED ALERT!

Mielőtt Andy felérne a szobájába az új játékkal, minden játéknak vissza kell kerülnie a helyére. A Robotnak és Rexnek a dobozban van a helye, őket a lufival tudjuk begrasztani. Ha végeztünk, az úgy tetejére kell eljuttatunk.



EGO CHECK

Megérkezett Buzz, az új játéka, aki azt hiszi magáról, hogy igazi csillagharcos. Buzzal versenyre kelve be kell bizonyítanunk, hogy ő is csak ugyanolyan játéka, mint mi. A nagyobb mélységek felett használjuk Woody felhúzószinórját a kampókba akasztva.



NIGHTMARE BUZZ

Buzz elhitheti a többi játékkal, hogy tud repülni, ami végképp elkészeríti Woodyt. Lefeleszik aludni, ám álmában egy óriás Buzz jelenik meg valódi lényekkel. Az óriást megsemmisítve segítsünk Woodynek felébredni élete legrémesebb álmából.



BUZZ CLIP

Andy csupán egy játékot vihet magával a Pizza Planet étterembe, s Woody persze azt szeretné, ha ő lenne az. A rádiós kocsit irányítva Buzzt az asztal mögé kéne belöknünk. Figyeljünk arra, hogy mindig felvegyük a lepotyánó elemeket.



REVENGE OF THE TOYS

Buzz kiesik az ablakon, mire az összes játék Woody ellen fordul. Kerüljük el a többi felháborodott játékot, és közben a kockákat eltakarítva az útból - segítsünk Rexnek keresztüljutni a szobán.



RUN REX, RUN!

Az összes játék Woody nyomába ered, Rexet meglavagolva tehát ki kell jutnunk a szobából. Természetesen ezúttal is kerüljük a többi játékkal a találkozást.



BUZZ BATTLE

Andy hiába keresi Buzzt, ezért Woody-t viszi magával. A kocsira azonban felkapaszkodik Buzz is, így egy benzinkútnál megállva hőseink megküzdnek egymással. Próbáljuk az a bronszot Buzzra ráútni.



FOOD AND DRINK

Hőseinket otthelyezi Andy a benzinkútnál, ám a Pizza Planet kocsijára felkapaszkodva végül mégis eljutnak az étteremhez. Sikerül álcáznunk magukat, így kell őket keresztülvezetnünk az éttermen. Figyeljünk Buzzra, a leeseó ételekre, és a papírrepülőket dobáló gyerekekre.

A FANTASZTIKUS FILMBŐL EGY MÉG FANTASZTIKUSABB JÁTÉK SZÜLETETT!

Az előző számunkban már közöltünk egy rövid előzetes ismertetőt a **Toy Storyről**, az azonos című világhírű film alapján készült játékról. Nos, azóta megérkezett a MegaDrive verzió. Az anyag valóban **minden képzelet felülmúl**, a platform stílusú részek a remek képszovallozások köszönhetően tisztára 3D-s hatásúak, szinte ugyanazt az élményt nyújtják, mint a Clockwork Knight Saturnon. És akkor még nem is szóltunk a valódi 3D-s részekről. Érdekes egyébként, hogy a játékot ugyanaz a **Trautner's Tales** készítet-



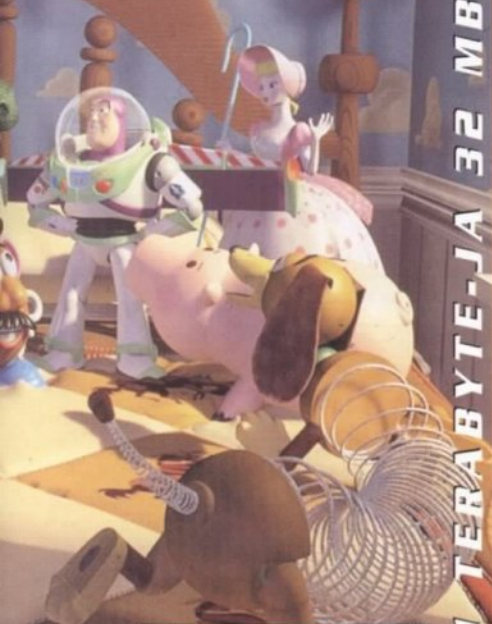


te, akiknek annak idején a bárgyú Puggsyt köszönhattük. Tegyük azonban mindjárt hozzá, hogy a gyönyörűen animált, rendezelt figurák leginkább a filmért is felesős Pixar keze munkáját dicsérik.

A játékban Woodyt, a rongy-cowboyt irányíthatjuk, s a film eseményeit követve 18 többségében oldalra scrollozódó pályán kell átvergődnünk. Szerencsére az előzetes hírekkel ellentétben a játékból nem hiányzik a continue opció sem, sőt időnként pályakódokat is kapunk.

Hát akkor lássuk a pályákat! Ha esetleg elakadtatok, ajánlom figyelmetekbe a Cinkelt Lapokat!

TOY STORY



toy story

Kiadja:
Disney
Interactive

MEGADRIVE

98%

A FILM 1 TERABYTE-JA 32 MBITBE SÚRÍTVE!

INSIDE THE CLAW MACHINE

Buzz a karos játékyerő automatát egy űrhajónak nézi, s nyomban belemászik. Woody persze nélküle nem térhet haza, ezért utána ered. Próbáljuk a gépen megtalálni Buzzt.



REALLY INSIDE THE CLAW MACHINE

Ez egy Doom stílusú szint. Ahogy a címe is mutatja, itt valóban a gép belsejében találjuk magunkat. A gépben elveszett földönkívüli figurák megkeresése a cél, majd vigyük őket a többiekhez. Minél hamarabb végzünk, annál több csillag a jutalmunk.



THE CLAW

Woody rémülten fedezi fel, hogy a géppel épp a gonosz Sid kezd el játszani, aki arról híres, hogy kincsozza a játékeit. Az idegen figurákat a karnak ütve mentjük ki Buzzt a gép karmából annyiszor, hogy elfogyjon Sid pénze.



SID'S WORKBENCH

Sid végül mégis kihalássza a gépből mindkét hősünket, s otthon mindjárt hozzá is lát Woody kínzásához. Segítsünk Woodynek elmenekülni az asztalról és főként Sid nagyítója elől.



BATTLE OF THE MUTANT TOYS

Sid kimegy a szobából, tehát gyorsan meg kéne keresni Buzzt, és kereket oldani. Vigyázzunk Sid mutáns játékaival. Felfelé a kampókba kapaszkodva haladjunk.



ROLLER BOB

Buzz hátára Sid egy nagy rakétát köt, és már készülődik is a kilövésre. Woody a mentési akcióhoz segítségül hívja a mutáns játékokat, ám még egy dologgal szembe kell néznie: Scuddal, Sid kutyájával. Roller Bob hátán szökjünk meg Scud elől!



DAY-TOY-NA

A játékoknak sikerül rájlesztenie Sidre, ám ünneplésre nincs idő, mivel Andyék költöznek, és a teherautó már el is indult. Woodynek még sikerül elérnie a kamiont, így a rádiós kocsi használatra visszamegy Andyék házához, hogy felvegye Buzzt. Itt is gyűjtjük az elemeket, nehogy kimerüljön a kocsi.



LIGHT MY FIRE

Felvettük Buzzt, most már csak vissza kéne jutni a teherautóhoz. Továbbra is szorgalmasan gyűjtjük az elemeket.



ROCKET MAN

A kocsi nem elég gyors, meg kell gyűjtani Buzz hátán a rakétát. Egy repülő rész következik, s ha hőseinknek sikerül utolérniük Andyék kocsiját, többé már nem is lesznek elveszett játékok...



"Semmi sem olyan jó, mint amilyennek előzőleg tűnik." GEORGE ELIOT

AZ ELSŐ NAP

Tia tudta, hogy baj van. Beteg teste tüzelt a láztól, de mégis fel kellett kelnie. Japán származása nem engedett kifogást, ha gyors cselekvésre volt szüksége. Egy nehezen kiolduló éjszaka után az egészségügyi részlegről és felmérte a társalgó állapotát. A robbanás itt nem tett kárt. Robbanás...

Igen, volt robbanás, de nem tudta, hogy mikor és hol. Feje lüktetett, nem emlékezett minden részlete. Tudta, hogy ötöd-magával egy úrállomáson van és halványan emlékezett, hogy egy nagyobb dózisa sugárzás miatt betegedett meg. Sokáig fekiált eszméletlenül. Halvány emlékei maradtak csak, de inkább foszlányok. Valami történt. Robbanás. Valakik veszekedtek és aztán a robbanás. Eszébe jutottak a társai. Rápillantott a monitorokra. Megdermedt. A komputer szerint a felső szinten a silókupa tárva-nyitva állt, a külső burkolaton hatalmas lyuk tátongott. A biztonsági rendszer automatikusan elzárta a lakosztályt. De akkor hol vannak a többiek?

Révetegen bepötyögte a kérdést, de már sejtette a választ. Tia Flaherty ájulaton esett össze, amikor a komputer közölte, hogy rajta kívül nincsenek élőlények a bázison.

A MÁSODIK NAP

Mindenki meghalt, amíg én itt fekszem. Halottak és talán miattam. Tia megpróbálta elhesegetni nyomasztó gondolatait és tisztán gondolkodni. Kávéát szűrsőlt a konyhában és igyekezett rekonstruálni a történeteket. A délelőtti nagy részét a számítógép kikérdezésével töltötte, de sok újat nem tudott meg. Kora reggel, miután magához tért, első dolga volt, hogy megbizonyosodjon egyedülálltáról. Megpróbált feljutni a sérült irányító szintre, de a rendszer csak a hibát kijavítása után adott volna engedélyt a zsilipkapu megnyitására. Tia már jobban érezte magát ahhoz, hogy megkísérelje kívülről megközelíteni és befoltozni a repedést. Azonban az egyetlen maradék szkfander oldala végig volt hasítva, mintha valaki direkt vágta volna fel. Most már mindegy. Ha valaki lett is volna odafönt, már rég halott lehetett. A nagyobb baj az, hogy a rádió ott fent volt és a következő váltás csak négy-öt hónap múlva érkezik. Tia már a gondolatától is megborzongott, hogy ezen a halott helyen több hónapot lehezőn egyedül. Hajója nem volt, el nem mehetett.

Konzervkaját vett elő és miközben evett, próbálta összerakni a részleteket.

Elmélete szerint szívárgást észlelték a vezérlő szinten. Talán tűz ütött ki és minden emberre szükség volt. Akkor történt a robbanás. Ez mindenesetre megmagyarázná a szkfanderek eltűnését. Az sem kizárt, hogy ütköztek valamivel.

Tia nem sokat evett. A maradékot bebotba a hulladék feldolgozóba és visszament az összekötő folyosóra. A felső szintre vezető zsilipajtónál azonban megtorpant. Furcsa! A számítógép szerint becsukódott a silóajtó. Tia úgy emlékezett, hogy az is nyitva volt. A siló közvetlenül az irányító mellett helyezkedett el. Innen lehetett felbocsátani kisebb műholdakat és egyéb csillagászati műszereket. Kis méretű zsilipajtó választotta el a vezérlőtől és a komputer jelzése alapján ez most zárva volt. A repedés emellett tátongott.

Mindegy, gondolta a lány. Talán az automatika megjavult. Vagy megkerült. Odafent nincs senki!

Aznap éjjel rosszul aludt. Rémálmai voltak. Gyakran arra riadt, hogy nincs egye-

dül. Valaki figyel. Egy halott, szkfander ruhában, aki föntről jött és csak arra vár, hogy...

A HARMADIK NAP

Tia fáradtan ébredt a szörnyű éjszaka után. Rutinosan ellenőrizte a bázis ünfentartó rendszerét, a gravitációs berendezést és minden egyebet, amit megtanult a kiképzése során. Szerény reggelije után, aminek fele ismét a szemesben költött ki, megnézte az ürühát. Sajnos nem tudta megjavítani, ezért körülnézett a raktárban, hátha rábukkan valami használhatóra. Olyan anyagokat keresett, amivel meg tudta javítani a szkfandert, vagy egy rádiót rögtönözhet.

A sötét kis helyiségben nagy rumli fogadta. Néhány polc leszakadt és rengeteg apróság hevert szanaszét. Mintha kerestek volna valamit. Tia elszorult szívvel gondolt barátaira. Micsoda pánik lehetett itt!

Szegénykém! Mindannyian remek szakemberek voltak. A lovagias Trey, a parancsnokuk, aki állandóan vicceket mesélt. Morgan doki, a nagy szoknyavadász. Aranyos kis öreg ember volt, még a durva modora ellenére is. Aztán Beth, a másik lány. Szegény drágám, úgy szeretett élni! Vagy az hülye Kiminsky, a mérnökük, aki állandóan ugratta őket. Jaj, Istene! Nathanról egészen elfeledkezett. Milyen fiatal volt az a srác. És jóképű is...

Ember volt. Emberek akik küzdöttek, szerettek és gyűlölték. Most pedig végük. Kész. Ennyi! Lehet, hogy egy perc alatt meghaltak mindannyian!

Tia nem akart többé rájuk gondolni. Így is nagyon egyedül volt. Félelmetesen egyedül. Gyors mozdulatokkal felszedett néhány holmit a földről és feldobálta valamelyik polcra. Mintha verekedtek volna idebent, suhant át agyán a gondolat, de aztán el is vetette. Ugyan miért verekedtek volna?!

Az egyik sarokban észrevett egy napsisakot. Olyan volt, mint egy sima ürütyak, de ennek üveg felületét úgy képezték ki, hogy viselője nappal szemben is láthatóan mindennemű károsodás nélkül. A védőréteg miatt kilátni lehetett ugyan, de belátni már nem. Fényes tükrös részén Tia saját arcképébe bámult. Eszébe jutott, hogy akár egy levágott fej is vigyorghat odabent. Kezdett félni. Állandóan figyelő szemek keresztüztét érezte magán. Undorodva tette le a sisakot és gyorsan kihátrált a raktárból.

Tia dolgozni kezdett, nem akart a magányra gondolni. Kicsérélt egy refét a hibajavító rendszerben és megnézte, mihez kezd a program a felső szinten. Meglejt. A rendszer szerint a hibaforrás megszűnt!

Ellenőrizte még egyszer és még egyszer. A számítógép valahányszor zöld jelzést adott. Engedélyezte a behatolást.

A NEGYEDIK NAP

Tia mára halasztotta a felső szint megtekintését. Előző nap nem érzett magában megfelelő erőt hozzá. Nem tudta mit talált majd ott, ahol a robbanás történt...

Egy átvirrasztott éjszaka után végre a zsilipajtó elé állt. Pörén érezte magát az ürüha nélkül, de nem tehetett mást. A komputer szerint ismét rendben volt a vezérlő, ami egyet jelentett a rádió használatával és a szabadulással is.

Mindzezel együtt kétkedve bámult az ajtóra és zavaros gondolatok suhantak át az agyán. Hihetetlen volt, hogy a rendszer még hibásan is rendbe vágta a vezérlőt. Mert ugyebár fent nem lehetett senki aki befolytja a lyukat. Igaz?!

EGYEN A SÖTÉT

NOVELLAPÁLYÁZATUNK NYERTESÉNE

Aznap éjjel rosszul aludt...

Gyakran arra riadt, hogy nincs egyedül... Valaki figyel. Egy halott, szkfanderben...



Rémálmai voltak

Úgy érezte, hogy...

az a valaki...

egyre közeledek...

és csak arra vár, hogy...

EDÜL SÉGEBEN

KUJABBREMEKE



Legfeljebb néhány halott. Akik csak rá vártak...

Tia hírtelen a homlokára csapott. Hát persze! Javitó robot is van a világon. Megkönnyebbülve pötyögte be a nyitókódot és szinte megváltásnak érezte az anyhe lég-fuvalmat, ami a légmentesítéskor kicsapott. A monitoron ellenőrző program futott át, majdnem minden rendszer száz százalékos volt, a gravitációs berendezés, a nyomás kiegyenlítő, hibajavító, stb.

Az ajtó befelécsusszant, Tia lelkesen lépett az első lépcsőfokra, aztán... ..felsikoltott. Hatalmas termelű fehére démon rontott rá főntről, lapát kezei möhön kaptak felé. A lány sikított és megpróbálta lelékni magáról támadóját. A lidérc lenyektelt róla. Tia remegve nézte. Nem démon volt, hanem az egyik halott társa, védőruhában. Szörnyű látvány volt. A sisak üvegét sötét vörösré festette az alvadó vér, így nem látszott, ki van belül. A ruha anyagának repedéseiből is vér szivárgott. Mintha valaki direkt felszabdalta volna a védőöltözetet.

Ez az ember egyszerűen szétronbant a ruhában! A nyomástól, a robbanás után! Szétropanntotta a vákuum! Jézus!

Tia megpróbált nem hányani. Magára zárta a zsilipet és felment a vezérlőbe. Bent hasonló látvány fogadta, azzal a különbséggel, hogy itt több volt a hulla. Mindenütt vér volt, Tia nem győzte kapkodni a fejét. Volt olyan, akin nem is volt sapka, a feje nem volt sehol. Szédurran!

Tia keresztürohant a termen. Megnézte a javító robotot. Alig működött. A lány most már komolyan félt. Mi a jó fene folyik itt?! Ki javította meg a repedést, ha nem a robot? Ki jár itt?!

Lassan nyugalmat erőltetett magára. Gondoljok! Először is belátja, hogy nem feltétlenül kellett külső beavatkozás a hibajavitónak, különben is lehet, hogy a robot csak most purancat ki. Oké. Nyugi. Megszámolta a halottakat. A kintivel együtt öt. Tehát mind halott. De ha meg nemrég élek? És miattam...!Éleg! Na jó. Tia lecsillapodott. Megnézte a külső kamera felvételeit. Úgy látta, hogy egy aszteroida csapódott a silóba és ez nyitott rést a burkolaton. Ez megmagyarázza miért maradtak a holttestek az irányítóban. De azt nem, hogy miért halt meg mindenki a védőruhákban is. Hirtelen történhetett, valakinek még ideje sem volt felvenni a sisakot.

Ellenőrizte a holttesteket. Egy kivétellel mindegyik szakadt volt a ruhájára. Az egyik hullán azonban mást is látott. Pici, égett lyukacska a ruhán. Várjunk csak! Felpatlant és a biztonsági szekrényhez rohant. Feltépte az ajtókat. Üres volt. A röntgenpisztolyokat elvitte. Mi történhetett itt? Ezek kinyitják egymást...

Jó ég! Még rám fogják, hogy...
Azonnal a rádióhoz rohant, de hiába próbálkozott bármelyik frekvencián, egyik sem felelt. Tia nem bírta tovább és visszament a lakó szintra. Gondosan bezárta a zsilipet maga után. Még a kódot is átírta. A lány úgy döntött, hogy lepihen és a kabinjába indult. Lába elakadt valaminek. A hulla volt, amelyik ráesett. Tíának sikítani már nem volt ereje. Szó nélkül elvonsozta a tetemet az egyik hűtőkabinhoz és bezárta. Fárdatlan vonszorgott a szobájába. Még beteg volt.

AZ UTOLSÓ NAP

Tia ismét rosszul aludt. Félt. Még félálomban volt, amikor egy csizmás lábat látott közeledni. Valaki volt nála és figyelte. Felriadt. Szerény reggelije után ismét felment a vezérlőbe. Azzal látta le az időt, hogy rendet rakott. Próbálta megjavítani a rádiót, de nem sikerült. A kinti egység hibásodott meg, de ürühája, amivel ki mehetett volna, nem volt.

Akkor anyi. A holttestekhez nem nyúlt és nem is nézett rájuk. Majd később.

Előbb jobban körül akart nézni a bázison. Éppen a rocsok alól próbált kikotorni valamit, amikor észrevette a kapitány egyik jelentését. Alig volt olvasható a rászáradt vértől. A legénység egyik tagjáról szólt.

"...lőgiallag alka..atlan, javaslomhelyezését ill.....relését... súlyos pszichózisra vall,.... egyes para..id vis...des..."

Tia nem tudta elolvasni, hogy kirol írta Trey, de ez egy komoly pszichiatríai jelentés lehetett valakiről. Valakiről, aki esetleg volt elég örült ahhoz, hogy tönkretegye a ruhákat...vagy, hogy...

Tia megdermedt. Ereiben megfagyott a vér. Sikítani akart. Magszóalt az a hang, amelyiknek nem szabadott volna. ÉLETJELEK! A lakószintről!

Egyik felismerés követte a másikat. Tia remegni kezdett. É! É! Ő tette. Megölte őket! És itt van! Jézus! A zsiliphez rohant. Fegyvere nem volt.

Nyugalom! Gondolkozz! Megölte őket. Itt fínt. A robbanás akkor történhetett, ami azt jelenti, hogy a zsilip a nyomás ingadozás miatt automatikusan bezárt.

Ő pedig bent rekedt. Nem volt más választása, beteltozta a lyukat, hogy kijöhessen. De a zsilipet csak kívülről lehet nyitni véghelyzetben, egészen az első megnyitásig! És ki nyitotta ki először? En. Franca! Már várt rám! Tudta, hogy jövök a rádió miatt, csak várnia kell. A szemét! Tudta, hogy lent nem maradt védő ruha, ezért javította ki a repedést! Vagy fogytán volt a levegője!

Tia körberohant és ellenőrizte a halottak oxigén palackjait. Mind üres volt. Szóval ezt használta a rohadék! Amikor végzett a foltzással, stabilizálódott a nyomás, a hőmérséklet és szépen kíséftált... Nem, nem jöhetett ki! A zsilipet csak én nyithattam ki, utána pedig megváltoztattam a kódot, vagyis az első megnyitás után sem tudott kijönni! Tehát az első kinyitáskor juthatott csak ki, de én bezártam magam mögött az ajtót. A szellőzőáratokon sem mászhatott ki, ahhoz túl keskeny. Ide föl szervizsátor-nem vezet. De akkor hol ment ki? Villámcsapásként érte a fellsmerés. Galaxis! En engedtem ki! En!

- A szkfanderben volt! - suttozta rémülten maga elé.

Az hittem, halott! Nem voltak életjelek. És az a sok vér. Talán a nyomáskülönbség miatt eleredt az orra, talán még el is ajujt. De akkor miért volt lyuk a ruháján? Lehet, hogy csak az utolsó pillanatban szakadt ki. Nem. Tudod, hogy ez nem igaz! Direkt csinálta. Átöltözt! Felvette az egyik ha- lott szkfanderét. Emlékszel? Egy teljesen ép volt. Becsapott! Nem ő vérézt, hanem a hulla, akit a saját ruhájába dugott! Már várt rád! És most...

... nincs ruhád, ha csak bele nem bújsz a halottéba. Tudod miért kell belebújni? Mert ha most kinyitja a silót, akkor rád zár a zsilip és te is...

Nem! Rémmülen pötyögte be a kódot és várt. Mi van ha átírta?! Nem, nem tehette!

A zsilipajtó hirtelen feltárult. Tia szinte kirepült rajta, úgy szaladt. Elrohant a hűtőkamra mellett, benézett. A ruha bent be-

vert, de ő már akkor is kijöhetett, amikor Tia fent volt. A lány a konyhába ment és felkapott egy kést. Sietve belépett a társalgóba és felülvöltött. Saját magával nézett farkas szemet.

- Hello kedves!

Ott állt előtte a gyilkos joggiban, kezében a röntgenpisztolya, fejében a napsikkal.

Tia nem láthatta, ki van a sapka mögött. Csak saját rémült képét bámulhatta.

A gyilkos hangja eltorzult. Erő nő vagy férfi?

- Ki vagy te?

A sisakos fej merőn bámulta, de nem felelt. Némán hátrált az asztalig és leült. Ingett Tíának, hogy tegye le a kést. A lány remegett. Lassú mozdulattal engedte el egyetlen fegyverét. Aztán...

... mint a villám lendült az áramkörkapcsoló felé és lecsapta a fő áramkört. Ezel működésbe lépett a tartalék, de a gravitációs berendezés leállt. Az ajtó bezáródott, a lámpák kialudtak, helyükbe a vörös színű pöttyény lépett.

A gyilkos későn kapcsolt. Felugrott és lött, de mivel megszűnt a gravitáció, a hírtelen mozdulattól szinte felkenődött a hátsó falra. Pisztolya a levegőben úszott. Mellette kávésbügre lebegett, hosszú fekete masszát vonva maga után. A napsikkas is megemelkedett, most már óvatossabb volt. Félre-szórt maga elől néhány lebegő kártyalapot és Tia felé evickélt. A lány a kést kereste, ami elég távol került tőle. Hirtelen oldalba kapta a gyilkos és dulakodni kezdtek. Óvatos, széles mozdulatokkal küzdöttek, ide oda csapódtak az asztal fölétt, majd megállapodtak az egyik falnál. Egy sakktabla vonult el mellettük, a kés közvetlen fölöttük került. Tia fal akart nyúlni érte, de támadója kegyetlen erővel maga alá gyűrte. Hiba volt. A lány ujjal megtalálta az áramkör kapcsolót és miattal a gyilkos fojtogatta, Tia visszakattintotta a főáramkört.

Fények gyulladtak ki, a grav-berendezés dolgozni kezdett. Minden a földre esett. A kártyák, a sakktabla, a kávé immáron folyadékot loccsant szét a padlón. Tia háta nyagot recssent, beverte a fejét is, amikor földet ért és ráesett a napsikkas gyilkos. A támadó szusszant egy utolsó és meghalt. A háttáblából az a kés állt ki, amelyik fölöttük lebegett. Tia felsóhajtott, undorodva bámulta tükröképét és kibőjt a holttest alól. Nem akarta látni az arcát. Felszedte a röntgenpisztolyt és kiment a társalgóból. Új kódot kért és aludni ment.

Saját kabinját is újraközdte és kimerülten hevert végig az ágyán. A pisztolyt párnája alá tette. Azonnal elaludt.

HIVATALOS JELENTÉS

- részlet -

...ezt meg tudta és mindenáron meg akarta akadályozni a pszichiatríai jelentés elküldését. Amikor értesült az aszteroida közeledéről, robbanó töltetek helyezett el a siló néhány pontjára és szándékosan megrongálta a védőruhák felületét. Az ütközés elkerülhetetlen volt, de nem volt olyan erejű, hogy az letaszította volna pályájáról a bázist. A kapitány minden embert felrendelt az irányítóba és felkészültek az ütközés okozta károk elhárítására. Ekkor derült ki, hogy valaki szabotázsra készül és a kapitány ismervén az elkövető elme állapotát, azonnal kérdőre vont. Az elkövető erre pisztolyt rántott és rálőtt...

BallPark

Azt hiszem, a logika kezd kimeni a divatból. Egyre több verekedős, lövöldözős, autós játék jelenik ugyanis meg, míg a jó öreg "észjátékok" szinte teljesen eltűnnek a színről. Nos, ezen próbálunk meg segíteni az 576 KByte kiadásában megjelenő, **100%-osan hazai fejlesztésű** Ballparkkal, amelyben a régi, jól bevált, golyók terelgetésére épülő játékok hagyományát szeretnénk feleleveníteni.

A Ballparkban feladatunk az egyre bonyolultabb terepeken **megadott számú golyó célba juttatása**. A golyókat csak ki-

meg nekik. Ha két golyó egymásnak ütközik, két dolog történhet: ha ellentétes irányba mentek, szabályosan visszapattannak, míg ha oldalról kapták el egymást, átlósan, tehát szabálytalanul pattognak, ám így is beeshetnek a célba. Ha azonban bármelyik golyó bombával ütközik, mindkettő felrobban. Természetesen az egymással való ütközés is lassítja például a vasgolyót.

Egyes pályákon nem csak golyókat, hanem **elemeket is elhelyezhetünk, ügymint sarkokat, sima kockákat és indító-**

lyezve a golyók át tudnak haladni rajtuk, nem esnek bele és akadnak meg. Néha nem árt a golyókat az ellenkező irányba indítani (ha például fal mellett állnak), mert így időt nyerhetünk, és esetleg csak így tudják a keresztelkedésnél egymást kikerülni a golyók. Ez természetesen főleg gumigolyóknál alkalmazható.

Néhol meglepetésváltó helyen vannak elhelyezve a mágnesek, szögek. Egyáltalán nem jelentik ezek azt, hogy a vasgolyókat vagy a lufikat ezek közepében, bombákkal bonyolítva kell elhelyezni. Sokkal hasznosabb,

A képernyőn a golyók és az elemek mellett ikonok is helyet kaptak: a GO és az X ikon, melyek közül az egyikkel természetesen a golyókat indíthatjuk, a másikkal pedig a kezdeti állapotot állíthatjuk vissza. A Menü ponttal a kezdőképernyőre léphetünk vissza, hol a hangokat, a nehézséget és a pályát állíthatjuk be.

Igen ígéretes játék születésének lehetünk tanúi. Bár az ötlet nem teljesen új, ez a játéktípus annyira elfeledetté vált az utóbbi időben, hogy kuriózumként hat, és kellemes színfolt a játé-



jelölt pontokra tehetjük le, majd beállíthatjuk a "lokés" irányát. Ha minden golyót elhelyeztünk, azok elindítása után természetesen már nem avatkozhatunk közbe. Miután lehelyeztük őket, négy indulási irányt adhatunk

helyeket. A sarkokat nem forgathatjuk, ez van, ezt kell szeretni. A pályán eleve elhelyezett elemeket nem lehet felvenni, mozgatni. Néhol lyukakat is találhatunk, **ezekbe bármilyen elemet (tehát sarkat is) he-**

ha inkább jól körülnézünk, mert például a célpont mellett közvetlenül van egy indítópont, ahonnan a problémás golyók azonnal a célba juttathatók, helyükről pedig "immunis" egységek indíthatók.

palettán. Hanghatásilag színvonalas teljesítményt nyújt, a grafika kedves, a célnak tökéletesen megfelelő. Itt a hangsúly ugyanis nem a látványon és a körítésen van, hanem az **agymunkán**. Abban pedig nem lesz hiány.

Ismét egy 576 KByte fejlesztés!

■ Bomba (fekete, kóccal) bárminek ütközik (fal, másik golyó), azonnal felrobban, és megsemmisíti az akadályt is. Ugyanez történik akkor is, ha magasabb helyről esik le. Sarkoelemekkel lehet terelgetni. Feltevé, hogy a ferde részéhez ér hozzá (majd megérthetik), mivel ha hátulról ütközik bele, azt is felrobbantja. Ha egy nagyobb asztalra ütközik, csak a legalsó régit robbantja fel, így utána a levegőben álló elemek alatt épp egy golyó. Magasról levegő egy téglányt repít, tehát kettővel edző robban fel.



■ Vasgolyó (kék) elég rugalmatlan, falaknak ütközve fokozatosan lassul, végül megáll, újra megmozgani ilyenkor nem lehet. A pályákon elhelyezett mágnesek közvetlen közelébe kerülve azonnal megáll, és hozzátapad ahhoz (minőgy merre néz a mágnes, minden irányból van). Ha magassárról esne le, szintén lassul, és Tompán pattan egy-kettő, ez azonban nem elég ahhoz, hogy falakat ugorjon át.

■ Lufi (rózsaszín) repülve indul, magassárról levegő képes minimális akadályokat átugrani. A szögességy eskudat ellenében, azonnali kidurrant tőle. Sarkoelemekkel terelhető. Lassabban mozog, mint a főszi, így azok esetleg utolérhetik.



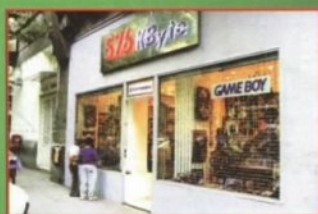
■ Gumigolyó (zöld, nap szemüveges) igen paffogás típus, ütközések nem lassítják. Magas helyről levegő képes alacsonyabb falakat átugrani, mind magassárról esik le, annál nagyobb pattan vissza. Nem zárja a szögességy, sem a mágnes.



576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.



7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.



9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.



TEL.: 112-6415

TEL.: (72)-313-863

TEL.: (96)-322-151

TOVÁBBI BOLTJAINK

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.
SZEGED,
Vadász u. 5.

Figyelem!

Az ezen oldalon nem szereplő, de magukat önkényesen 576 KBYTE SHOP-nak nevező boltok árukészletének sem eredetiségéért, sem minőségéért **nem vállalunk felelőséget.**

Ha nem vagy biztos a vásárlásodban, rendelj a Csomagküldő Szolgálatunktól.



DECEMBER 1-ÉN NYÍLT ÚJ ÜZLETÜNKBEN,
a Pasaréti térnél (II., Kelemen László u. 14/a, Tel.: 200-2252)
új szolgáltatással várjuk kedves vásárlóinkat:
Sega és Nintendo kazetták kölcsönzése már napi 150 Ft-tól.
Tagsági igazolvány rendszer.