

VIII. évfolyam, 9. szám, 1997. szeptember

316,-Ft

Számítástechnikai magazin

# 576

# KByte

## VAD VAGY VADÁSZ?

F-16 FIGHTING FALCON  
F/A-18 HORNET  
NO RESPECT

## NIX UGRIBUGRI!

CROC, ASTERIX, SMURFS

## 576 SPORTVARÁZS

NHL '98  
ROLAND GARROS  
PETE SAMPRAS TENNIS

ECTS 97  
BESZÁMOLÓ



# DARK EARTH

"SZÉP ÚJ VILÁG" - MESESZÉP KALANDJÁTÉK A POKOLIAN RONDA JÖVŐBEN



HA MEGVESZED AZ IDEI NYÁR  
 KÉT SIKERPROGRAMJÁT  
 A **GT RACING 97**-ET ÉS  
 A **GUTS 'N' GARTERS**-T,  
 AKKOR AZ AJÁNDÉKPROGRAMOK  
 KÖZÜL VÁLASZTHATSZ EGYET,  
 MELYET **INGYEN** KÜLDÜNK EL NEKED!



GT RACING 97  
9999,-

+



GUTS 'N' GARTERS  
9999,-

= 19998,-

## AJÁNDÉKPROGRAMOK:

Rendelésednél kérünk, hogy legalább  
 három ajándékprogramot töltesz fel  
 fontossági sorrendben, hogy biztos tudjuk  
 küldeni valamelyiket!



G.A.B. 3999,-



NO RESPECT 3999,-



LAWYER MATEL 3999,-



TUNNEL B1 3999,-



EF 2000 11999,-



MMA CHAMPION 3999,-



JETFIGHTER III 3999,-

HA MEGVESZED AZ EOA  
 EZEN NÉGY PROGRAMJA KÖZÜL  
 BÁRMELYIK KETTŐT,  
 AKKOR AZ AJÁNDÉKPROGRAMOK  
 KÖZÜL VÁLASZTHATSZ EGYET,  
 MELYET **INGYEN** KÜLDÜNK EL NEKED!



DUNGEON KEEPER  
11999,-



NEED FOR SPEED II  
12999,-



COMANCHE 3  
9999,-



DIE HARD  
12999,-

## AJÁNDÉKPROGRAMOK:

Rendelésednél kérünk, hogy legalább  
 három ajándékprogramot töltesz fel  
 fontossági sorrendben, hogy biztos tudjuk  
 küldeni valamelyiket!



INDEPENDENCE DAY 3999,-



TEN PIN ALLEY 3999,-



NBA LIVE 97 3999,-



NHL 97 3999,-



POWER 21 3999,-

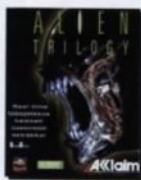


SOCCER MANAGER 2 3999,-



JETFIGHTER III 3999,-

HA MEGVESZED AZ ACCLAIM EZEN  
 HÁROM PROGRAMJA KÖZÜL  
 BÁRMELYIK KETTŐT,  
 AKKOR AZ AJÁNDÉKPROGRAMOK  
 KÖZÜL VÁLASZTHATSZ EGYET,  
 MELYET **INGYEN** KÜLDÜNK EL NEKED!



ALIEN TRILOGY  
4999,-



DRAGON HEART  
4999,-



THE CROW  
4999,-

## AJÁNDÉKPROGRAMOK:

Rendelésednél kérünk, hogy legalább  
 három ajándékprogramot töltesz fel  
 fontossági sorrendben, hogy biztos tudjuk  
 küldeni valamelyiket!



DUNGEON MASTER II 3999,-



VIRTUAL POOL 3999,-



JURASSIC PARK 3999,-



WARRAZZT 3999,-



CYRUS 3999,-



WINGTIL MANIA 3999,-



BATMAN FOREVER 3999,-

## AZ ELSŐ MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKGYŰJTEMÉNY!



TUNNEL B1  
9999,-

+



EF 2000  
9999,-

+



TOUCHÉ  
9999,-

= 29997,- helyett

14999,-

Akciós játékaink ezen szelvény  
 bemutatásával vagy beküldésével  
 megvásárolhatók az 576 KByte  
 üzleteiben és a csomagküldő  
 szolgálatnál. További információk  
 a 359-0576-os telefonszámon.



**AKCIÓS SZELVENY**  
 Akciókhoz érkeznék csak ezzel a  
 szelvényemmel együtt. Érvénytelenül  
 egy szelvényen több játék  
 vásárlására is jogszerűt!

**576**

# tartalom

V I . É V F O L Y A M , 9

DARK EARTH (PC).....	9
GUTS 'N' GARTERS (PC).....	12
DIE HARD ARCADE (SAT).....	14
LUCKY LUKE (SNES).....	15
QAD (PC).....	16
THE LOST WORLD (PS).....	17
NHL 98 (PC).....	18
CROC (PS).....	19
BEASTS AND BUMPKINS (PC).....	20
PETE SAMPRAS TENNIS (PC).....	22
ROLAND GARROS (PC).....	23
GLORIANA (PC).....	24
F/A-18 HORNET 3.0 (PC).....	26
F-16 FIGHTING FALCON (PC).....	28
THE SMURFS (PC).....	30
ASTERIX&OBELIX (PC).....	31
VOODOO KID (PC).....	32
GT RACING'97 (PC).....	34
NO RESPECT (PC).....	36
VANDAL HEARTS (PS).....	38
THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER (PC).....	40
ECTS 97 BESZÁMOLÓ.....	4
CINKELT LAPOK.....	42
CSEVEGŐ.....	44

ASTERIX&OBELIX (PC).....	31
BEASTS AND BUMPKINS (PC).....	20
CROC (PS).....	19
DARK EARTH (PC).....	9
DIE HARD ARCADE (SAT).....	14
F-16 FIGHTING FALCON (PC).....	28
F/A-18 HORNET 3.0 (PC).....	26
GLORIANA (PC).....	24
GT RACING'97 (PC).....	34
GUTS 'N' GARTERS (PC).....	12
LUCKY LUKE (SNES).....	15
NHL 98 (PC).....	18
NO RESPECT (PC).....	36
PETE SAMPRAS TENNIS (PC).....	22
QAD (PC).....	16
ROLAND GARROS (PC).....	23
THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER (PC).....	40
THE LOST WORLD (PS).....	17
THE SMURFS (PC).....	30
VANDAL HEARTS (PS).....	38
VOODOO KID (PC).....	32



## QAD

Úgy fest, mint egy shoot'em up, pedig egy klasszikus ötlet alapján megvalósított társasjáték, csak '97-es köpenyegben.

**16. oldal**



## The Lost World

Előzetes a PlayStation ügyeletes sztarjelöltjéről.

**17. oldal**

## Dark Earth

Mesészépen kivitelezett Alone in the Dark-követo, bár enyhén negatív jövőképpel.

**9. oldal**



## THE LOST WORLD

JURASSIC PARK



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
 ISSN 0865-8226  
 Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97-2543/09-66-22)  
 Felelős vezető: Gáspally István  
 Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László  
 Laplerv: Molnár Dénes és Kovács Ildi  
 Nyomdai előkészítés: Kismaroszi Renáta Levéltárgy: Recent Kft.  
 Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.  
 Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.  
 Terjesztő a Híker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők  
 Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),  
 1389 Budapest, Pf.: 132.



### TUÁLIS

"Vége a nyárnak és közeleg a tél, a szívemben, bébi, mert elmentél" - merenghetnek együtt a neves dalnokkal, ha megfelelően lírai hangulatba ringattam volna magam. De nem teszem, mert a nyárnak ugyan tényleg vége van, kezdődik az iskola, a munka, az esős évszak és hasonló teljesen negatív dolgok - viszont azért pár kellemes dolog is éri az embert. Itt van rögtön elsőnek ugyebár a londoni ECTS'97, ami tudvalegőleg hagyományosan a legnagyobb kiállítás a számítógépes szórakoztatóipar világában. Igaz ugyan, hogy idén tavaszi ECTS - talán az E3-nak köszönhetően - már nem volt, viszont annál nagyobb várakozás előzte meg az őszt, hiszen a világ összes játékfejlesztője/forgalmazója ilyenkor szokta bemutatni azokat az új játékeit és futó fejlesztéseit, amelyeket a karácsonyi szezon idején szándékozik piacra dobni. Természetesen egy ilyen show-n az 576-nak is muszáj volt képviseltetnie magát, mint azt mega méretű beszámolóinkból is nem-sokára látni fogjátok. (Egyébként a bemutatott játékok mennyiségét jól érzékelteti, hogy még ezen az 5 oldalon is csak az újdonságok töredékével tudtunk - ha futólag is - foglalkozni.)

## Asterix & Obelix

A világhírű gall mókamesterek most már PC-n is teljes odaadással gyapálhatják a lüke rómaiakat.

**31. oldal**



## F-16 Fighting Falcon

Megmérkőzik egymással az USA két leghíresebb vadászgéperől készült szimulátor.

**28. oldal**

**Egy fair player emlékére**  
 Elment egy nagy játékos. Örökre itt hagyott bennünket a hazai játékesztelő és -nyűvők egyik legnagyobb alakja, a statisztika, stratégia és logika egyik legfényesebb elméje, Vic bácsi. Az iskolaigazgató múlttal rendelkező, tapasztalt róka az 576 KByte életében meghatározó szerepet játszott - gondoljunk csak a számtalan kérdőív elkészítésére és a több ezer beérkezett válasz kiértékelésére, az Amiga hirdetésének közepette megjelent számos Amigára készült játék értékes leírására és tippjeire, a Csevegőben napvilágot látott humoros válaszaira. Idősen is mindig friss és fiatalos volt, nem tudta senki mennyi idős - de hogy kora tekintélyt parancsol, azt mindenki érezte. Éles elmével és otthonosan mozgott nemcsak a szerkesztőség dungeonjaiban, hanem a statisztikák és stratégiai játékok útvesztőiben is. Jótanácsainak nyomát magán viseli még a mai napig is az újság. Tudtuk, hogy "motorja" rakoncátlanodik, egyszer már komolyabban is ránk ijesztett. Azonban a hosszú kórházi kezelés után ismét fiatalos erőre kapott és "hoztam 100 tippet a Patrizerhez" felkiáltással ismét kőzénk huppant. Az utóbbi időben a Csevegő megválaszolatlan levelei landoltak nála, s ő szinte kivétel nélkül mindenkinek tudott néhány frappáns mondatot írni - jőpár állandó levelezőpartnerhez jutva ezáltal. Azonban minden motor berozdásodik egyszer, hiába az állandó karbantartás, az idő vasfoga kikezdi a szívet is. Júliusban kaptuk a megrázó hírt, hogy már nincs velünk. Nagy koponya volt. Kortalan.

Zolee

Végezetül egy roppant ijesztő bejelentés következik: a múltkor már rémisztgettem a Nagyérdemüt, hogy esetleg hajlandó vagyok teret engedni az 576 KByte kis örege (Martin) első számrpróbálgatásainak a Csevegőben - fájdalomtól elcsukló hangon jelentem be, hogy teljes egészében elfoglalta az őt abszolút meg nem illető helyet kicsiny kulturális háztájimban. Ameddig visszaszerzem birtokom, javaslom, takarjátok el a szemeteket...

CoVboy



# ECTS - HÍREK

## ELECTRONIC ARTS

Az ELECTRONIC ARTS standján katonás rendben sorakoztak a monitorok, amégedpedig igen nagy számban. Úgy tűnik, hogy a cég szinte kizárólag nagysikerű programjainak folytatására helyezi a hangsúlyt. Kezdiük mindjárt egy klasszikussal: habár az elődökkel nem játszottam, mégis megfogott a **POPULOUS: THE THIRD COMING** (Az egyetlen "eredeti" isten szimulátor harmadik része mérföldekkel jobban néz ki, mint elődje). Szimpatikus, hogy a szokásosnál sokkal nagyobbak és apróbbakban megrajoltak benne a figurák. PC CD). Szintén nagy sikernek jósolom a **FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98**-at. (A francia világbajnokság meccseit játszhatjuk le újra 172 csapatral, 16 stadionban, igen tetszetős grafikával. PC CD, PSX, N64, SATURN). Elég érdekesnek ígérkezik a **QUEEN: THE EYE** című program. (Akció-kaland játék melyet a híres együttes zenéje inspirált. PC CD). Leginkább az egyik kedvenc



FIFA 98



TEST DRIVE 4



QUEEN: THE EYE



POPULOUS 3

C64-es játékom új epizódját bántam meg - **TEST DRIVE 4**. (Tényleg fantasztikus grafikai és játszhatóságú autóverseny napjaink legexkluzívabb sportautóival. Szinte alig van a TD4-en kívül olyan autós játék ma a piacon, amely nem egyértelműen sportprogram, hanem inkább az országúti vezetés élményét próbálja visszaadni. PC CD, PSX). Futottak még: **WING COMMANDER PROPHECY** (a klasszikus sorozat sokadik része, melyben egy teljesen új idegen faj ellen megy a balhé. Mark Hamill és a többiek visszatérnek, hiszen a játék egy új trilógia első epizódja. PC CD); **SKULLMONKEYS** (bámulatos grafikai maszkarós játék 100 pályával, gumamahósokkal és funky zenékkal. PSX); **REBOOT: COUNTDOWN TO CHAOS** (3D-s lövöldözés stuff 21 3D-s pályával, 8 főellenséggel, renderelt átvezető filmekkel. PSX); **ANDRETTI RACING** (állat autóverseny a nagy pilóta emlékére. PSX, PC CD, SATURN); **NUCLEAR STRIKE** (a világ

egyik legjobb sorozatának legújabb része. Új járművek (Apache, Comanche, Cobra, Harrier Jet, Abrams Tank, Airboat), fotó-realisztikus helyszínek, küldetések. PSX, PC CD); **NBA LIVE 98** (kosárlabda tele videó részletekkel. PC CD, PSX, SATURN); **NHL 98** (jégkorong, melyben nagy hangsúlyt kap a verekedés is. Akár a kapust is kezelhetjük, plusz a 3DFX-et is támogatja a rendszer. PC CD, PSX, SATURN); **NASCAR 98** (bombasztikus amerikai autóverseny 24 létező pilótával és 17 Nascar pályával. PC CD, PSX, SATURN); **LONGBOW 2** (helikopter szimulátor jócskán feltuningolt grafikával. PC CD); **GALAPAGOS** (3D-s real-time akciójáték logikai elemekkel megspékelve. PC CD); **SID MEIER'S GETTYSBURG** (tetszetős grafikai háborús-stratégiai program, mely az amerikai polgárháború csatáit dolgozza fel. 3D scenario és 8-as multiplayer opció. PC CD); **F-15** (a JANE'S legújabb repülőszimulátora. PC CD); **AUTO DESTRUCT** (telje-

sen különleges autós akció-kalandjáték marha jó kezelhetőséggel és izgalmas sztorival. PSX); **ULTIMA ONLINE** (az új RPG direkt az Interneten való "csoportjátékokra" lett tervezve. Érdekesség, hogy a játékosok cselekedeteit kihatnak a "külső" ténylegkés alakulására is: pl. ha megöljük a sárkányunk eledeleül szolgáló állatokat, a gyík a gazdi ellen fordul. PC CD); **THEME HOSPITAL** (kórházmenedzser PSX-re); **MOTO RACER** (szuperjó és szép motorverseny, melyben többféle kategóriában (Cross, Speedbike) indulhatunk. PSX), **KKND EXTREME** (nagyfelbonású, teljes képernyős SVGA grafika, 30 új küldetés a nagyszerű játékhoz, plusz egy csomó új opció: 6-os multiplayer, 10 multiplayer misszió. PC CD); **DUNGEON KEEPER: THE DEEPER DUNGEONS** (15 új küldetést tartalmazó program, amelyben ráadásul kijavították az eredeti játék bosszantó hibáit és hiányosságait. PC CD).

## EIDOS

Az idei ECTS sztárja meglátásunk szerint az EIDOS volt. Standjukat non-stop hatalmas tömeg vette körül, egy-egy játék kipróbálására fél órákat kellett várni. Szinte minden programjuk úriási durranás lesz, nem is tudtuk hirtelen, hogy melyekről mutassunk képeket nektek. Ráadásul, a pavilon környékén lófrált vagy 4-5 olyan csodálatos pipi, hogy akár-kivel is találkoztam, mindenki csak róluk beszélt. Igaz, hogy Lara Croft nem tisztelte meg jelenlétével a show-t, de még így is többször fogtam meg bennem a házassági gondolat. A játék, amelyre talán a leg-többen várnak, a **TOMB RAIDER 2**. (A TR2 olyan különleges valami, amiről nehéz elfogultság nélkül nyilatkozni. A játék grafikailag teljesen fel van tuningolva, különös tekintettel a fény-effektusokra és Lara figurájára. Csupa új ellenfeleket és fegyvereket találunk benne, új mozdulatokat és teljesen új ruhát, amely alkal-

mazdik a helyszínekhez, ahol hősnök előfordul. Futás közben Lara a haja ütemesen lebeg, mindenhova fel tud mászni, fátylát gyűjt, víz alatt úszva ügyködik. Ez a játék 100%-os győztes a maga nemében. PC CD, PSX). A verekedős stílus kedvelői is igazi szupersztárral gazdagodnak, melynek címe **FIGHTING FORCE**. (A program a mára már legendássá vált Streets of Rage és Double Dragon sorozatok mása, Tekken elemekkel vegyítve, persze '97-es kosztümben. Két játékos üzemmód, 3D-s grafika, 4 választható karakter, 7 küldetés 25 pályával, 6 főellenséggel, 40-50 féle mozdulat személyenként, felvehető fegyverek, fegyverként használható tárgyak, speciális trükkök tarkítják a palettát. Lehetőség van olyan látványos "több ellenfeles" megoldásokra is, amikor a két játékos mellett még négy ellenfél is van a képen, persze mindez 3D-környezetben! Küzde-tünk ketten együtt "sztori" módban vagy

akár egymás ellen is "Tekken" módban. PC CD, PSX, SATURN). Kissé talán a TR2 hatás érezhető a cég harmadik bomba programján, a **DEATHTRAP DUNGEON**-ön. (3D-s akció-kaland játék, amely a több millió példányban eladott Livingstone fantasy könyvek alapján készült. Egy férfi és egy női karakter közül választhatunk, akik dinók, zombik és hasonló szörnyek ellen küzdenek. PC CD PSX). Talán a legszemélygyönyörködtebb szimulátor volt az egész ECTS-en a **FLIGHT UNLIMITED 2**. (11 ezer négyzetkilométer fotó-realisztikus tájkép San Francisco körzetéből, létező objektumok, házak, hidak, 45 repülőter, 5 klasszikus civil kisgép, totál élethű időjárás körülmények, változatos kameraállások. PC CD). Futottak még: **CHAMPIONSHIP MANAGER '97/98** (teljesen komplex manager program. PC CD); **F1** (Brillians grafikai Form-1 autóverseny 16 pályával, egyszerre akár 16 gép összekapcsolásával is.

PC CD); **FLYING NIGHTMARES 2** (harci repülő szimulátor Apache helikopter és Harrier vadászgép főszereléseivel, melynek grafikája vetekszik a F2U-val. A programot valódi harci pilóták tesztelték és részben készítették. PC CD); **LUNATIK** (3D-s lövöldözés játék, melyet a régi Defender és Zaxxon inspirált. PSX); **JOINT STRIKE FIGHTER** (a szupertitkos X-35 és X-32 vadászgépek szimulátora. PC CD); **TEAM APACHE** (szinte tökéletes AH64A Apache szimulátor. PC CD); **WORLD LEAGUE SOCCER** (arcade foci, nagyon jól eltalált játszhatósággal. PC CD, PSX), **NINJA 3** (3D Last Ninja, megszámlálhatlan ütős- és rúgástajtvál. PSX), **MYTH** (Doom-klon, teljes 3D, vadállat grafika. PC CD); **SHADOW WARRIOR** (keleti stílusú 3D-s lövöldözés-akciójáték (persze Doom-klon), amely futurisztikus környezetbe van átitelve. Újdonság, hogy végre járművekbe is beülhetünk és használhatjuk azokat. PC CD).



TOMB RAIDER 2



FIGHTING FORCE



FLIGHT UNLIMITED 2



DEATHTRAP DUNGEON

## OCEAN

Az OCEAN stand két hatalmas kivételével hívta fel magára a figyelmet, de a kisebb monitorokon is ígéretes anyagok keltek magukat. Nekem legjobban az **OUTCAST** című csoda tetszett (Tomb Raider-szerű akció-kaland játék, melyben egy paralel univerzumban kell küzdenünk, ahol a szereplőknek saját érzelmeik vannak. Real time 3D-s animáció, szuper tájak, lélegzetelállító kamera nézetek. PC CD). Az autóversenyek rajongóinak fog izgalmas órákat okozni a **TOTAL DRIVIN'** (Állati grafika, 7 pálya, 8 választható autó. A kocsi leeshetnek a szakadékokba, beleragadhatnak a vízbe és sártölcsérbe. PSX). A közismerten igényes szimulátorairól híres Digital Image Design készítette az **F22 AIR DOMINANCE FIGHTER**-t, melyet az 576 KByte fog magyarosítani (Irányíthatjuk a másodpilótát is, különleges fény-árnyék effektusok, kód, éjszakai bevetés. PC CD). A

cég legújabb verekedős programja a **DYNASTY WARRIORS** (Soul Blade klón, a történelmi hűséghez ragaszkodó 13 karakter, tradicionális kínai fegyverek. PSX). Futottak még: **ANNO 1602** (Pirates-klón "isten" beütéssel, népneveléssel, kereskedéssel. PC CD); **PROJECT AIRROS** (Stratégiai háború szimulátor, amely a jövőben játszódik. PC CD); **DEVIL'S DECEPTION** (3D-s akció-kalandjáték, ahol az ördög ellen, vagy vele szövetségben kell küzdenünk. RPG és stratégiai elemek színesítik az amúgy is komplex játékmenetet. PSX); **DOGHAY** (a sötét jövőben játszódó kalandprogram, telis-tele fejtörőkkel. PC CD); **HEXPLOR** (Nagyon különleges játék amely az ósrégi, fantasy-stílusú Gauntlet mintájára készült, perze most már 3D-ben. PC CD); **HOLIDAY ISLAND** (Sim City-klón, ezúttal üdülőkörzetet kell építenünk. PC CD); **I-WAR** (Elképesztően bonyolult és összetett űr-szimulátor,

szuper grafikával. PC CD); **JERSEY DEVIL** (Új máskálós stuff PSX-re, a főszereplő egy jópofa denevér-szerű figura); **LUCKY LUKE** (3D-s képregény-kalandjáték William Will (Talpraesett Tom) főszereplésével. PSX); **MATCHDAY 3** (A híres C64-es játék újrafeldolgozása. PC CD, PSX); **MEGAMAN BATTLE & CHASE** (Versenyjáték különleges járművekkel az ismert szereplők felvonulatásával. PSX); **MEGAMAN 8** (14 pályás akciójáték, ezúttal végre PSX-re); **MISJON-IMPOSSIBLE** (filmadaptáció N64-re); **MOTOR MASH** (képregény grafikus versenyjáték szokatlanul örült szereplőkkel és járművekkel. PC CD, PSX); **MULTI RACING CHAMPIONSHIP** (jópofa autóverseny N64-re); **OBSDIAN** (a jövőben játszódó grafikus kalandjáték, különleges vizuális élmény. PC CD); **PILGRIM** (a 13. században játszódó, nagyon ígéretes kalandjáték, melynek grafikáján a világ egyik legjobb grafikus, Mobius dolgozott. PC CD);

**ROCKET JOCKEY** (véres, brutális, kegyetlen gladiátor játék. PC CD); **SILVER** (gótikus hangulatot árasztó, igényes kalandjáték, közel 300 helyszínnel. PC CD); **SOCCER NATION** (játékos+manager foci program. PC CD); **SPACE BAR** (sci-fi kalandjáték. PC CD); **SUPER PANG COLLECTION** (a klasszikus gömb-lövedős stuff, melyben megtaláljuk a Buster Bros, Super BB és az új Buster Buddies játékokat. PSX); **THE NOTE** (manga-stílusú 3D-s kalandjáték. PSX); **UEFA** (Rendkívül összetett foci 48 csapattal. PC CD); **VIPER** (borzalmasan jó grafikai helikopteres lövöldözős játék. PSX, PC CD); **WETRIX** (teljesen új stílusú logikai játék, melyben 3D-s tereprek esnek le az alakzatok, ezekből "kádak" épülnek fel, ebbe víz folyik, melyet össze kell gyűjteni. Több víz=több pont. N64), **ZOIKS!** (Interaktív Hanna-Barbera rajzfilmjáték a híres figurákkal. PC CD).



OUTCAST



TOTAL DRIVIN'



DYNASTY WARRIORS



MOTOR MASH

## VIRGIN

A VIRGIN stand már küllemében is elütött a többitől (egy óriási, belülről 2 szintes, kivülről ALIEN-gyomrohoz hasonló valami volt, kb. úgy képzeljétek el, mint egy félig loeresztett hőlégballont absztrakt mintákkal). Külön zártkörű show keretében mutatták be a Westwood Studios új játékát, a **BLADE RUNNER**-t, amely az immáron kultikus Philip K Dick novella alapján készült, némi hozzákötéssel, Vangelis zenével (PC CD). A nyálam folyt, olyan jól néz ki! Elemi erővel tombolt a STAR WARS-láz, melyet a következő stuffok képviseltek: **JEDI KNIGHT-DARK FORCES 2** (saját szemzőgből játszható, 3D-s akció-kaland Doom-klón immáron multiplayer opcióval. Újdonság a fegyverek között a fénykard és az Erő használata is. PC CD); **STAR WARS-MASTERS OF TERAS KASI** (Tekken-mintájú 3D-s verekedős nagy, fantasztikus grafikával, minden ismert szereplő felvonulatásával. PSX); **STAR WARS-SUPREMACY** (a névadó előd sikeréből táplálkozik, stratégia minden mennyiségben, a Lázadók

vagy a Birodalom oldalán állva. PC CD); **STAR WARS-SHADOWS OF THE EMPIRE** (a frenetikus N64-es játék PC-átírtára, melyben a történet a három film sztorijának elegyéből áll össze. PC CD). Vér is lesz bőven, hiszen a **RESIDENT EVIL** (Alone in the Dark-típusú program horror beütéssel, állati jó sztorival, 3D gyorsító kártya támogatással) végre megjelenik PC-re is. Jön egy új PSX-verzió is, melynek címe **RESIDENT EVIL-DIRECTORS CUT** (új animációk, plusz grafikák, lényegében egy csomó mindent kicseréltek az eredeti változathoz képest). De ez még nem minden, hiszen '98 második felében megjelenik a **RESIDENT EVIL 2** (bődületes grafika, halálos sztori, az ECTS egyik legjobb játéka volt szerintem. Terror a kőből!). PSX). Végre kipróbálhattam a **MONKEY ISLAND** legújabb epizódját-**THE CURSE OF MONKEY ISLAND** (tényleg könnyfakasztó képi és szövegbeli humor, rajzfilmszerű grafika. PC CD). Futottak még: **STONE REBELLION** (real-time stratégia. Négy törzs közül választhatunk egyet, mellyel fantasy

környezetben kell küzdenünk és fejlődünk egy 15 világból álló univerzumban. PC CD); **X CAR** (High-tech autóverseny. PC CD); **LAND OF LORE-GUARDIANS OF DESTINY** (4 CD terjedelmű RPG állítólag 100 óra játékidővel); **X-FIRE** (Syndicate típusú sci-fi program modem, network és Internet támogatással. PC CD); **HERC'S ADVENTURES** (multiplayer opcióval ellátott szuper akcióprogram, melyben 3 görög isten közül választhatunk főszereplőt. PSX); **IGNITION** (Micro Machines-forma "madár" nézetet használó autóverseny, melyben első a játszhatóság. PC CD); **STREET FIGHTER EX PLUS** (végül ez a játék is Tekken külsőt kapott, ráadásul jól is áll neki. PSX); **COMMAND & CONQUER SOLE SURVIVOR** (50 játékos játszhatja egymás ellen. PC CD); **SCREAMER RALLY** (új autók, pályák, változatos időjárás, multiplayer üzemmód. PC CD); **SUPERBIKES** (profil motorverseny a legnagyobb gyártók és leghíresebb versenyzők felvonulatásával. PC CD); **SABRE ACE** (akció-repülő-szimulátor klasszikus gépek -MIG-15,

Mustang - főszereplésével. PC CD); **NHL POWERPLAY '98** (jégkorong-őrület. PC CD); **SUB SPACE** (első nézetet használó lövöldözős stuff, több játékos üzemmóddal. PC CD); **C&C RED ALERT** (ezúttal PSX-re); **C&C RED ALERT AFTERMATH** (mission disk 18 új küldetéssel. PC CD); **BROKEN SWORD 2-THE SMOKING MIRROR** (komoly, két szálon futó kalandjáték több száz feladattal, 50 megismerhető szereplővel. PC CD); **F-16 AGRESSOR** (elképesztően élethű és bonyolult szimulátor, mely állítólag P90-en is jól fut. PC CD); **BEAST** (szupervéres, 8 szereplős verekedős játék. PSX); **BATTLESPHERE** (monumentális fantasy RPG a stílus értőinek. PC CD); **MARVEL SUPER HEROES** (SF2-szerű bunyós anyag a leghíresebb Marvel képregényhősökkel. PSX); **BALL BLAZER** (a klasszikus C64-es sportjáték PSX átirata); és végül következő szívm csicske: **SUPER STREET FIGHTER 2-COLLECTION** (két klasszikus egy újdonság - SF2, SF2 TURBO, SF ALPHA 2 GOLD - egy CD-n. Tuti bombasiker! PSX).



BLADE RUNNER



MASTERS OF TERAS KASI



RESIDENT EVIL 2



SCREAMER RALLY

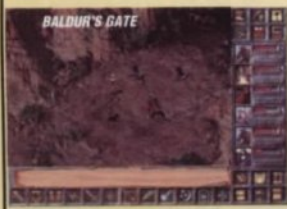
## INTERPLAY

Az Interplay már hosszú évek óta elsősorban markáns, egyéni stílusú játékaikról híres, tehát nem csoda, hogy most is egy csomó kiváló, új fejlesztést mutattak be. A *Forgotten Realms* fantasy világában játszódik a **BALDUR'S GATE** című munkájuk, amely leginkább a Gyűrűk Ura-feldolgozást juttatta eszünkbe – természetesen lényegesen csinosabb grafikai kivitelben (több mint 10.000 képernyő, teljesen renderelt felszínek, izometrikus külső nézőpont, 16 bites színmélység). Minden karakter fajtának és osztálynak megfelelő kinézetet kapott, ráadásul grafikai jellemzőik a játékos által variálhatók. A **MORTAL KOMBAT**-rajongók tán nem fognak zöld rakétákat lödözni örömlükben, de a **CLAY FIGHTER** kedvenc játékaik paródiájának készült. Tíz,

különböző támadási módokkal rendelkező karakter (többek között egy feldühödött hőember és egy szumózó Téalapó) csap össze vérfagyasztó viadaloiban. A grafika leginkább a *Down in the Dumpst* idézi, a mélyenszántó szellemiség és a hanghatások úgyszintén – teljesen elmebeteg. Az *Alone in the Dark* nevével fémjelzett grafikai megvalósítás már elég sok játéknak szolgált ötlettel, így van ez a szintén nagy sikervárományosként számon tartott **DIE BY THE SWORD**-del is, amelyben Erik, a bátor lovag a szokásos fantasy kuliszak között próbálja kiszabadítani a koboldok fogságából Maya nevű testvérét. A játék kategóriájához képest számos érdekességet is tartalmaz, többek között: teljesen egyszerűre vitás, elméletileg végtelen számú mozgáskom-

binációval; előre definiálható speciális mozdulatok; 7 death-match pálya 1-4 játékosnak, ahol vívőtudományukat csiszolhatják az egyéni kaland előtt – mindezt 6 szinten, 25 különböző típusú ellenfél ellen. Az igazán nagy meglepetés viszont az, hogy a M.A.X. eléggé mérsékelt sikere ellenére (pedig milyen jó kis játék volt!) készül a folytatás. Az ultrafuturisztikus **M.A.X. 2**-ben 90 teljesen új, renderelt harci masinéria eshet egymás torkának. A grafikai engine lényegesen javult, továbbá az akció pedig az aktuális trendnek megfelelően most már teljesen real time-ban zajlik. Futottak még: **DESCENT TO THE UNDERMOUNTAIN** (3D fantasy RPG, *Alone in the Dark* módjára, 25 szinten. PC CD); **CRIME KILLER** (autós üldözés. PC CD); **EARTHWORM JIM 3D** (a

nagyszerű 3D platformjáték folytatódik. PC CD, PSX, N64); **FALLOUT** (sci-fi RPG a III. világháború után. PC CD); **MESIAH** (fantasztikus grafikájú 3D lövöldözős játék, amelyben egy anyakával vagyunk. PC CD); **POWERBOAT RACING** (motorcsónak verseny csúcsmo-dellekkel. PC CD, PSX); **ROCK AND ROLL RACING 2** (autóverseny néhány bájos pszichopátával. PSX); **STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY** (3D renderelt kalandjáték négy epizóddal, az eredeti *Star Trek*-sztori alapján. PC CD); **STAR TREK: STARFLEET ACADEMY** (3D űrhajó szimulátor, rakásnyi lövöldözéssel, 25 pályán. PC CD); **WATERWORLD** (a Kevin Costner film témáját feldolgozó real time stratégia, a *la Red Alert*. PC CD); **WILD 9** (az MDK alkotóinak új fejlesztése, 3D platformjáték. PSX)



## MICROPROSE

Sid Meier egykori cége is szemlélatomást elég alaposan ki akar tenni magáért a közeljövőben, mert egy rakás friss anyagot mutattak be az ECTS-en. Ezek közül a legkellemesebb talán az volt, hogy nemsokára várható a **WORMS 2**. A kukacok a második részre nagyobbak, időtlenebbek és gonoszabbak lehettek. (Szépek nem – egy kukac nem lehet szép.) Sőt, már nem is csak kukacok vannak. Több mint 60 új fegyver, pályaedítór, egyéni játék 17 ellenséges főkukac ellen vagy 8 személyes hálózati játék, súlyos szinkron és átvezető animációk – címszavakban csak ennyit a "re-kukacizációról", mert nem akarok tovább kukacoskodni. Microprose-ék ablakán is befújta a szél a real time stratégiák csak ennyit a "re-kukacizációról", mert nem akarok tovább kukacoskodni. Microprose-ék ablakán is befújta a szél a real time stratégiák közé sorolható a **BATTLETECH: MECHCOMMANDER** is, ami grafikailag azért meglehetősen távol áll a megszokottól. A főszereplők a névből adódóan természetesen a nagy bazi harci gépek, a mehek. A stratégia lényege a szokásos: a Red Alert-módszer szerint irányítjuk a

meheket, az utánpótlást, a csapatok összetételét, javításukat, fejlesztésüket és módosításukat. Az utóbbi mondjuk elsőrendű is lesz, hiszen csak a legmagasabb szintre fejlesztett mech lehet képes szembezállni a Jade Falcon-kal. A Microprose szimulátorokban mindig is otthon volt, de új II. világháborús programjában (**EUROPEAN AIR WAR**) valami egész fantasztikus művelt. A játékban az angol légi csatában, illetve az 1943-45 közötti hadműveletekben indíthatunk karriert, és egy vadászszázad besztottjaként a legkülönbözőbb bevetésekre kell repenünk. A készítőket vigyáztak arra, hogy soha ne fordulhasson elő ugyanolyan karrier, de nem is ez a játékban az igazán nagy durranás, hanem a grafika. Részemről még soha nem láttam játékban az eredetire ilyen tökéletesen hasonlító gépeket, amelyet gondolom jól bizonyít az alant látható Messer-

schmitt Bf-109K képe is. Körülbelül pontosan így néz ki a helyzet a többi húsz gépnél is, ami tényleg elég elképesztő. Futottak még: **STAR TREK: FIRST CONTACT** (egy újabb *Star Trek*-darab, most "kivételesen" 3D akció kivitelben); **GUARDIANS: AGENT OF JUSTICE** (az X-COM-ok grafikai stílusában íródott akció/kalandjáték a XXI. század végén. PC CD); **FALCON 4.0** (a Microprose 10 éve futó Falcon-sorozatának legújabb tagja, ami nemcsak hogy csodaszép, de "végre" egy F-16-os repülhetünk be rajta... PC CD); **ADDITION PINBALL** (nagyszerűen kivitelezett flipper három pályával, ami 1600\*1200-as felbontásban is megy. PC CD) **M1 TANK PLATOON II** (hipermodern tankszimulátor, amelyben valós és hipotetikus hadszíntereken vezethetjük harcban egyedi tankjainkat, szakaszainkat, illetve a támogató egységeket. PC CD)

7TH LEGION





## ACTIVISION

**A**több mint egy évtizedes hagyományra visszatekintő Activision az utóbbi időben szemléletmást feleltet Cspikerózsika-álmából, és jó úton halad afelé, hogy a legkiválóbb kiadók közé lépjen. Talán az Eidos mellett az ő standjuknál volt a legnagyobb tolongás, hiszen tuti sikerprogramokat rejtegetnek a tarso-lyukban. Legerősebb kártyáik természetesen a Quake továbbfejlesztett engine-jével készült újgenerációs "emberszimulátorok", mindenképp természetesen a várva várt nagy sztár, az **QUAKE II**. Mi az ördögöt mondhatnék róla? Az id Software fennállása alatt folyamatosan hatalmas léptekkel haladt előre – attól, hogy a GTI-től lenyúlta a játékaik forgalmazásának jogát az Activision, még nem vették ki belőlük a kreativitás. Nem sorolom az újabb technológiákat, az engine-en vezetett csiszoltságokat, stb. – legyen elég annyi, hogy a végleges változat tesztelésénél biztosan rá vagy 40%-

ot... Szintén az új engine-nel készült egy másik 2. rész a Raven révén, nevezetesen a **HEXEN II**. Róluk is csak annyit lehet elmondani, hogy mindig csak fejlesztettek az id aktuális engine-én (ld. Heretic és Hexen). Az utóbbi jellegzetessége volt, hogy a Doom-klónok kezdődő egyhangúságát teljesen felrázta azzal, hogy RPG-elemeket iktatott a játékba, és ezzel jóval izgalmasabbá tette a játékot, mint azt a szokásos "futásnyírd ki-pálya vége"-linearitás alapelven készülnék megszokhattuk. Természetesen a karakterosztályok most sem maradtak el (Assassin, Paladin, Necromancer és Crusader), miként a fegyver- és karakter upgrade-ek sem. A környezetet kellően misztikus (középkori kastély, közép-amerikai indián piramis, Egyiptom, Róma – és végül ismét a kastély). Nem kezdem el dicsérgetni a grafikát, a hangokat, a játékot – a következő számunkban ugyanis valamivel nagyobb terjedelemben valószínűleg

sor kerül rá. A **NETSTORM** minden bizonyonnyal örökre beírja a nevét a számítógépes játékok nagykönyvébe, hiszen ez az első stratégiai játék, amelyet direkt Internetes felhasználásra készítettek (bár van egy War College-üzeműdjő is, ahol a leendő nagy hadvezérek edzhetnek egy kicsit, mielőtt harcba szállnának a világ ellen). Az alapelv elég egyszerű: minden játékos (maximum 8) kezdetben egy-egy szigettel rendelkezik az úrbán, ami a bázisaként szolgál. Innen indíthat támadásokat újabb földek meghódítására, és természetesen meg kell védenie az ellentelkeket. A hódítás során az ifjú Napóleon különböző új dolgokra és képességekre tesz szert (javítás, szabotázs, stb.), mindaddig, amíg elegendő földet nem hódít meg ahhoz, hogy a szintet megnyerje és továbbléljen. A dolog tehát nem túl bonyolult... Igen impozáns nevet visel a **FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE** nevű II. világháborús

repülőgép szimulátor, amelyben összetelálkozhatunk a haború nyugati hadszínterének leghíresebb bombázó- és vadászgéptípusaival. Nemcsak a név impozáns, hanem a grafikai kivitelezés is, bár azért azt hozzátehetjük, hogy a Microprose European Air Warriorjának maximum a cipőfűzőjét kötheti be. Futottak még: **DARK REIGN: THE FUTURE OF WAR** (Red Alert-gyilkosnak tervezett real time stratégia. Egy korai bétát már ismertettünk, a következő számunkban viszont előre láthatóan kivesézzük a véglegesét is. PC CD); **APOCALYPSE** (az egész pont úgy fest, mintha valami modern Alone in the Darkot játszana két kommandós. PC CD); **HEAVY GEAR** (3D akció/stratégia a Mechwarrior mintájára, benga harc masinákban totyogunk benne fel s alá.); **ZORK THE GRAND INQUISITOR** (hangulatos grafikus kalandjáték fantasy környezetben. PC CD) **PITFALL 3D** (a legendás mászkálós játék új ruhában. PSX)



NETSTORM



HEXEN II



QUAKE II



FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE

## GT INTERACTIVE

**L**ogikusan következnek az Activision után a GT Interactive, hiszen mostanában nagyon imádják egymást... A GTI ugyan nyalogatja sebeit, de azért még nem kell őket eltemetni: egy rakás PC-fejlesztésük fut, továbbá most kezdik el piacra dobni egy csomó világsikerű konzolos verziót, különös tekintettel a Nintendo 64-re. A világhírű 'Világok háborúja' alapján készült a **THE WAR OF THE WORLDS** című stratégia, amelyben a Marslakók támadása ellen kell megvédenünk a Brit-szigeteket. Elég furcsa egy mixtúra lesz belőle: a játék logikája a Risk-et idézi, míg az igényes grafikai megvalósítás inkább egy 3D Red Alert. A Red Alertre még jobban emlékeztet a **HORDES**, amelyben viszont a real-time stratégiák jellegzetességeit próbálták összeházasítani a

fantasy RPG-kben megszokott vonásokkal. Az ígéretek szerint elképesztő mennyiségű egységet lehet majd generálni, továbbá az AI által mindig újonnan generált pályák igencsak hosszadalmas szórakozást fognak biztosítani. PC- és PlayStation-tulajdonosok, egyben Mortal-megszállottak buzgón várhatják a játékgepről átkonvertált **MACE: THE DARK AGE** nevű verekedős cuccot, amelyben 16 egyéni stílusú harcos mérheti össze harci tudását az arénában. A megszokottaktól eltérő módon a karakterek nemcsak speciális mozgásokat használhatnak támadásra, hanem az arénában összegyűjtött mágikus fegyvereket és tárgyakat is. Még a 8-bites ösödökben úgy 64-en, mint Spectrumon a Rampage-en, ami most a GTI védőszárnyai alatt **RAMPAGE WORLD TOUR** néven születik újjá. A

játékban 1-3 játékos Godzilla-szerű szörnyeket irányítva azon munkálkodik, hogy tökéletesen szétverje a pályán levő toronyházakat, azok lakóit, a rájuk támadó harci járműveket – egy szóval mindent. Ez egy rendkívül elmés játék, nemkülönben hosszan tartó, mivel 130 rendezés és 14 bonuspálya várja a szabadidő épületes eltöltésére vágyó játékosokat. Futottak még: **DOOM 64** (N64); **PREY** (gyönyörű Quake-klón sci-fi környezetben, egyedi engine-nel. PC CD); **QUAKE 64** (N64); **DUKE NUKEM** (N64, PSX); **DOOM 64** (N64); **HEXEN 64** (N64); **MAXIMUM FORCE** (saját szemszögű lövöldözős. PC CD); **TOTAL ANNIHILATION** (több újítást felvonultató 3D Red Alert-utánzat, 50 küldetéssel. PC CD); **UNREAL** (egy újabb Quake-klón, aminek fő erőssége az elképesztő true color grafika lesz. PC CD);

**YOUNGBLOOD** (Tizenegy veszélyes kommandóakció, RPG-elemekkel és real time harci részekkel); **MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES** (MK, de kivételesen nem verekedős-, hanem kalandjáték. PSX); **ODD WORLD: ABE'S ODYSSEY** (akció/kaland, ld. előző számunk híreiben. PSX); **MAGESLAYER** (a Hexen fejlesztőinek új 3D fantasy akciójátéka, ami felülnézetet használ! PC CD); **STEALTH REAPER 2001** (XXI. századi repülőgépszimulátor, ami az egyszerűített irányítás miatt inkább az akcióra helyezi a hangsúlyt. PC CD); **BALLS OF STEEL** (flipper a Duke Nukem szerzőitől. PC CD); **BUGRIDERS** (3D akció/versenyjáték. PC CD, PSX); **CRITICAL DEPTH** (hasonló az előbbihez, csak a víz alatt. PC CD, PSX); **SENSIBLE SOCCER 2000** (foci. PC CD) **SAN FRANCISCO RUSH** (autóverseny. PSX).



THE WAR OF THE WORLDS



HORDES



MACE: THE DARK AGE



RAMPAGE WORLD TOUR

## TURMIX - AMI MÉG NAGYON TETSZETT



PANDEMONIUM 2



MONKEY HERO



COURIER CRISIS



BUGGY



JUDGE DREDD



LOOSE CANNON



JETFIGHTER - FULL BURN



THE REAP



HALF LIFE



EARTH SIEGE 3



STARCRAFT



BATTLEGROUND: BULL RUN



FLYING CORPS GOLD



FORSHAKEN



FIFTH ELEMENT



NIGHTMARE CREATURES



ULTIMATE RACE



F1 POLE POSITION 64



REDLINE RACER



TOURING CAR CHAMPIONSHIP



ARMORED FIST 2



ONE



CHAMELEON TWIST



AYERTON SENNA KART DUEL 2

Mivel az ECTS-re szánt 5 oldal igen szükséges bizonyult, itt egy kissé összesűrítettük a dolgokat. Sokat töprengtünk, hogy inkább sok szöveg legyen-e és kevesebb kép, de aztán inkább a fent látható megoldást választottuk (talán ez többet mutat). Sorban következnek (cégenként): **BMG** : PANDEMONIUM 2-Akció, ügyességi (PSX), MONKEY HERO-Kaland (PSX,PC), COURIER CRISIS-Sport (PSX,PC,SAT).

**GREMLIN** : BUGGY-Autóverseny (PC,PSX), JUDGE DREDD-Lövöldözés (PSX). **TAKE 2** : LOOSE CANNON-Lövöldözés (PC), FULL BURN-Szimulátor (PC), THE REAP-Lövöldözés (PC). **CUC** : HALF LIFE-Akció (PC), EARTH SIEGE 3-Akció/Szimulátor (PC), STARCRAFT-Stratégia (PC). **EMPIRE** : BATTLEGROUND-BULL RUN-Stratégia (PC), FLYING CORPS GOLD-Szimulátor (PC). **ACCLAIM** : FORSHAKEN-

Lövöldözés (PC). **KALISTO** : FIFTH ELEMENT-Akció/Kaland (PSX,PC), NIGHTMARE CREATURES-Akció/Kaland (PSX), ULTIMATE RACE-Autóverseny (PC). **UBI SOFT** : F1 POLE POSITION 64-Autóverseny (N64), REDLINE RACER-Motorverseny (PC). **CODEMASTERS** : TOURING CAR CHAMPIONSHIP-Autóverseny (PSX,PC). **NOVALOGIC** : ARMORED FIST 2-Szimulátor (PC). **ASC SOFT** : ONE-Lövöldözés (PSX). **SUN**

**SOFT** : CHAMELEON TWIST-Mászkalós (N64), AYERTON SENNA KART DUEL 2-Gokart verseny (PSX). Természetesen az itt látható lista koránt sem teljes, hiszen tucatnyi más játék is látható volt a show-n. Sőt, az sem biztos, hogy ezek voltak a legjobbak, de mindet bemutatni lehetetlen. Az viszont 100%, hogy amit kezünkbe kerül valamelyik újdonság előzetese, rögtön készítnék róla leírást vagy ismertetőt.

**B**ár a bordeaux-i illetőségű Kalisto még nem túl ismert a nagyközönség számára, ez a helyzet a közeljövőben minden bizonnyal gyökeresen meg fog változni. Nicolas Gaume, a cég elnöke még 1990-ben alapította Atreid Concept nevű céget, amit aztán 1994-ben eladott a Mindscape-nek. A vállalat a neve ezután Mindscape Bordeaux-ra változott, és a nevükhöz fűződött többek között a Pac in Time SNES-verziójának a kiadása. Három év után azonban a "házasság" egyoldalúvá vált, s Gaume úgy döntött, visszavásárolja a céget, amely Kalisto néven fogja játékeit fejleszteni. Ezzel a Mindscape pont a legnagyobb durranásukból marad ki, nevezetesen a most ismertetésre kerülő Dark Earthből.

Gaume már 1990-ben látta, hogy a 3D játékok a jövő, elkezdte tehát felépíteni a mostanra ma-

*En ugyan ezt a játékot Othelloként ismerem, de erre felé Yongnak hívják*



ram monumentalitását, lime az audio "mérték": 800 hangeffekt és több mint 50 perc aláfestő zene. A program tartalmilag is lenyűgöző. A fejlesztés vezetője Guillaume Le

Pennec elmondása szerint egy olyan játékot akartak alkotni, amely a nagyközönség-

az egyes szereplők más médiákban is vissza fognak készülni, például könyvekben, RPG-kben tervezik őket szerepeltetni.

### NÉHÁNY SZÓ A JÁTÉKRÓL

Mivel játék közben az F1-gyel bármikor lekerethetjük a billentyűk jelentését, az irányításról csak néhány mondatban emlékeznék meg. Hősünkkel a kurzor gombokkal mozoghatunk, s a Space-szel vizsgálódhatunk. Harcolni a C lenyomá-

*Ugyan a jelenet már magában is elég izgalmas, de felhívom a figyelmet az árnyékhatsókra*



*Ételkészítéssel és cserégyelet egy óregyszony társaságában*



# DARK EARTH

## SZÉP KIS KILÁTÁSOK!

ximálisan kiforrott Libsys kód-könyvtárat, amely lehetővé teszi az összes lényeges platformon a párhuzamos fejlesztést. A Libsys "gyümölcse" a Dark Earth is, mely név egy Alone in the Dark-ként takar, de olyan színvonalon kivételezve, amelyet eddig még aligha láthattunk. Kb. 250 Softimage-dzsel és 3D Studioval renderelt SVGA háttérrel mozoghatunk, s ezeken 98 texture mapped, real time-ban árnyékoltt szereplővel beszélgethetünk, vagy akár harcolhatunk. A figurákhoz több mint 5.000 különböző animációt alkottak, melyeket a gép természetesen valós időben, 30-ban jelenít meg. S hogy még néhány további statisztikai adattal szemléltessük a prog-



*Deliának igen figyelme mélták a tomporzati viszonyai*

nek, s nem csupán a "specialistáknak" szól. A Resident Evilhez képest például sokkal kevesebb a gyilkolás, viszont több párbeszéd.

A történeti háttér kialakításának különösen nagy fontosságot tulajdonítottak: már jóval a fejlesztés megkezdése előtt minden szereplő sztoriját megtervezték, s az egész történetet – elég balljos jövőképként – hozzákapcsolták a valós történelemhez, fokozva ezzel a hihetőséget. s a főhős szerepének átélhetőségét. A munka annyira eredményes volt, hogy '98-ban

*Édes a roggal egy ilyen poligonlányka mellett*



sa után a Ctrl+irányítógombokkal lehet, a tárgylistánkat a Backspace-szel kérhetjük le. A listáról a tárgyakat elővenni a Space-szel, azonnal használni pedig az Enterrel lehet. A fogyszerlista és a tárgylista között a bal alsó ikonokkal lehet váltani. Fontos még a Tab jelentése, ezzel agresszívre válthatjuk hősünk hangulatát, aki így mind a tárgyakkal, mind a személyekkel durvábban fog bánni. Állást menteni csak a falakon lévő Napisten ikonokkal lehet, állást tölteni viszont az F3-mal bármikor. Hősünk életerejét a

A jövőben járunk. A földi életet egy súlyos katalizma majdnem teljes mértékben elpusztította, az emberi civilizáció megsemmisült. A Föld légkörét sötét fellegek borítják, a hőmérséklet lehűlt, az elenyésző számú túlélőt mutáns fenevadak tizedelik. Egy nap azonban az emberek egy kisebb csoportja rátalál egy helyre, amelyet a Napisten jóvoltából fényár borít be – új remény gyűl a túlélők szívében. A helyen erődítményt építenek, mely védelmet nyújt a Sötét Vidékek lényeiével szemben, s a település a Sparta nevet kapja. Sok-sok év telik el, és az emberiség sorsa ismét veszélybe kerül. Sparta jövőjét csak egyetlen ember mentheti meg.

### A FERTŐZÉS

Hősünk, Arkan eleinte még mit sem sejt küldetéséről. Kedvese, Kalhi mellett ébred, aki litokban szökött be a Tűz Védelmezőinek barakkjába egy éjszakára. Miután kikeltünk az ágyból, öltünk magunkra az egyenruhánkat, ami a paraván mögött lóg, majd vegyük fel a falnak támasztott kardunkat is. Menjünk ki a folyosóra, ahol barátunk, Zed fogad minket, s elküldi hősünket Dhorkanhez, a helytartóhoz. Balra fordulva, az örzött ajtó mögött találjuk Dhorkant,

aki őrszolgálatra oszt be minket a Napisten templomába, a tanácssterem elé. Menjünk le, majd kilépve a várból, a téren forduljunk balra. Egy beszélgetésnek leszünk kénytelen fültemül, melyben apánk, Rylsadar baljós sejtelméiről tájékoztatja a Legfőbb Látnokot, Loryt (a Nap

szélünk, úgy tesz, mintha semmit sem tudna az apánkról. Amikor távozunk, a két ór éppen arról beszélget, hogy elfogtak egy lányt az erdőn belül. Ez csak Kalhi lehet, tehát hátra arc, és irány a börtön (a lépcső melletti balkonról nyílik). Verjük össze az őrt, majd a kulcsával nyissuk ki a cellát. A börtönnel szemben a torony nyílik, ahol az olajak mestere, Bogdaran dolgozik. Menjünk fel, majd fenyegetjük meg egy ökölcspással, így hajlandó beszélni, bár igaz, hogy sokat nem tudunk meg tőle. Viszont vigyük el a kulcsát a polcra, s egyel lejjebb nyissuk ki vele a ládát, melyből egy egyenruha kerül elő. Ezt adjuk oda Kalhinak, s az örök elátt tettecsüzt, hogy Arkhan az ő foglya. Az alsó városba ve-

künk. Azt is megtudjuk, hogy a Konkallite-ok búvóhelyét a csatornában kell keresnünk, valamint a csatornapatkányok főnöke, Sordos mögött valószínűleg egy intelligensebb személy áll. A mólóra visszatérve ugorjunk be a vízbe ott, ahol nincs korlát, és másszunk be a csatornába. Néhány gazdickó elintézése után valóban eljutunk a rejtkehelyre, ahol egy ládából egy fogantyú kerül elő. Továbbhaladva Sordos társaságában meglepetésünkre Thanandart találjuk. Nyírjuk ki mindkettőt. (Használhatjuk a speciális támadást, de csak módjával, ugyanis romlik tőle az állapontunk.) Kutassuk át a hullókat. Thanandarnál gyógyítalokat és egy piros kulcsot, Sordosnál pedig egy fegyver tervrajzát és szintén egy kulcsot találunk. Ez utóbbival nyissuk ki a teremben lévő ládát. Egy dokumentum kerül elő, mely bizonyítja Sordos és Dhorkan között a kapcsolatot. Vigyük el a tervrajzot és a fogantyút Danrysnek, aki megjógi, hogy összerakja az ősi lángszórót. Ideje, hogy megpróbáljuk magunkat gyógyítani, tehát térjünk vissza a templomba.

Másszunk fel a különös szerkezet létrájára, s il-

hát Thanandar halott! – méltatlankodni: hősünk, de arra elmondja, hogy csak a gyógyító halt meg, a belőe kiltözött gonosz továbbra is életben van, és most a Fény Kútját akarja elpusztítani.

A titkos folyosó a városba vezet, ahol érekeftőlünk a lángszórónk után. Danrys már elkészült vele, viszont Kalhi időközben odébbállt. Keressük meg a lányt a városban, mivel épp egy gazdickóval hadakozik, aki át akarja vágni egy csereszélytel. Nyírjuk ki a potát, vegyük el Kalhitól a pisztolyt, majd kutassuk át a hullát némi municióért. Már így is elég sokat késlekedtünk, ezért sies-sünk vissza a sírkamrához. Bárhogy igyekezzünk, Thanandar már ott lesz, s ott lesz Zed is, aki elindul a Fénykúthoz. Miután hősünket a szörnyeteg egy ütessel elintézi, magunkhoz térve már hiába síelünk Zed után: barátunk már teljesen kivetkezett régi önmagából, és megérinti a kuta. A kút megsemmisül, sőt a felszabaduló energiával Zednek csaknem Arkhant is sikerül elintéznie.



Akár csak a Ponyvaregőnyben, Zed itt is halottnak tekinthető

Látnokai irányítják a várost), s átnyújt neki egy fegyvert. Ezután irány a templom, ahol – kardunkat kivonva – foglaljuk el helyünket a társunkkal szemben. Hamarosan zaj szűrődik ki az ajtó mögül. Kollégánkat egy randa alak, egy ún. Konkallite azonnal elintézi, így ránk marad a Főlátnok megvédelmezése. Bármilyen sikeresen is tesszük ezt, a végén az egyik gazdickó belelőttymit valamit Arkhan arcába, akin ettől förtelmes kór lesz úrrá. Teste rothadni kezd, és a Sötét Vidékek lakóihoz válik hasonlatossá. Amikor magához tér a kórházban, az egyik katona féltelmében neki is támad, akit így kénytelenek is leszünk agyonverni. Csak ezután lép be a terembe Thanandar, a látnok, aki egyben gyógyító is. Őt alaposan kérdezzük ki. Kiderül, hogy csak lelassítani tudta a rajtunk végbemenő folyamatot, mert betegségünkre nincs gyógyír. Gyógyulást talán csak az jelenthet, ha felkeresünk egy ősi sírkamrát, aminek energiája talán elűzheti a kórt. A sírkamra helyét viszont csak apánk tudja, akit a kórház tözsomszédságában lévő házban találunk. Mielőtt azonban átmen-



Ha pedig Zed elhaltott, természetesen Dhorkan sem kerülheti el jól megérdemelt sorsát

zető liftnél már kicsit bonyolultabb lesz a dolog: itt Kalhi elcsalja az őrt, nekünk pedig a székér mögött bujkálva vigyáznunk kell, hogy neho gy észrevegyen minket.

## KI ÁLL A MERÉNYLET MÖGÖTT?

Az alsóvárosban Kalhi elvezet minket ezermester barátunk, Danrys házába. Beszéljünk vele, majd vegyük fel a csákányját az asztalról. A városban mindenki a helyi nagyfőnökhez, Armal Sadakhoz irányít minket, de csak Delia, a táncosnő tud bejuttatni minket hozzá. Beszéljünk vele, majd adjuk oda neki a CD-lemezt, és máris megmondja a jelszót. Armal Sa-

lesszük be a lyukkártyánkat a gépbe. Ezután húzzuk meg a gép oldalán a kart, amittől a szomszédos teremben megváltozik a zene és a kristály színe. Illesszük be a piros kulcsot a kristály elé, mire egy titkos lejáró nyílik meg a keresett sírbólthoz. Lent egy fénykutat találunk, amit azonban hiába érintünk meg. Arkhan gyógyulás helyett inkább óriási fájdalmat érez. Thanandar tehát átverte.

Menjünk az erődítménybe (az ór mellett egyszerűen fussunk el), és mutassuk meg a Sordostól szerzett iratot Phedorianak, aki ekkor épp Dhorkan ajtaját őrzi. Dhorkan elmenekül, és hiába nyitjuk ki az utána bezáródó rejtékajtót az íróasztalában található törrel, az ajtó mögötti barlangban már csak haldokló apánkat találjuk.

Rylsadar utolsó szavaival nem is Dhorkantól ínt minket, hanem Tanandarra figyelmeztet. "De



A bunkerban egy igen korrekt kézfegyverre lelünk

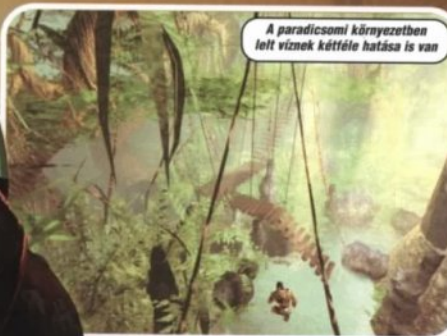
nénk, vegyük fel a "mütöböl" a különös, henger alakú palackot, ha beszélünk Rylsadharral, hajlandó a titkos sírkamra helyét elárulni, de előbb ki kell kérnie Dhorkan beleegyezését. Kutassuk át az ágyát, ahol egy papírt találunk, rajta egy vesssel. Menjünk vissza a tanácssterembe, onnan pedig a levéltárba, Sesekehanhoz. Beszéljünk vele, majd nyissuk ki a terem végében a kis fiókot, aminek a kombinációját apánk verse tartalmazza. A fiókból egy lyukkártya kerül elő, az ajtóval levő ősi gépről pedig egy CD-lemezt vihetünk el. Mivel apánk ígéretével ellentétben nem érkezett ide, nézzünk utána Dhorkannál. Az úton az öröknél álljunk meg, és nyugtassuk meg őket személyünket illetően, különben nekünk támadnak. Mellesleg a beszélgetésüket kihallgatva megtudjuk, hogy Dhorkan átvette a hatalmat, és státáriumot vezetett be. Amikor Dhorkannal be-

dek a mólónál, egy állóhajón tanyázik, de csak akkor hajlandó segíteni, ha játszunk vele egy Yong partit. Tétnek ajánljunk fel neki egy zsákmányolt fegyvert. Ha esetleg nem felel meg neki, javíttassuk meg Danrys-zel. (Ha átadtuk Danrys-nek a fegyvert, ne felejtjük el bekapcsolni a köszörűt.) Ha sikerül Armal Sadakot legyőzni Yongban (a játékok szerint mindenki ismeri), elmondja, hogy a városban kívül lakik egy Leona nevű nő, aki talán segíthet ne-

Cousteau kapitány igencsak magyirgyeinel ezt a szerköt



A paradicsomi környezetben  
lett volna kétféle hatása is van



### RYLSADHAR TITKAI

Phegoria kapitány már csak Zed halálát és a kút "kiapadását" tudja konstatálni. Azonnal értesíti a történetkről a Legfőbb Látókat. Kövessük őket egészen a leváltár melletti szobába, ott nyugodtan beszélgethetünk. Lory elmondja, hogy a kút megsemmisítésével sajnos szabad út nyílt a Sötét Vidékek szörnyetegei előtt, s immár a falak sem védik a várost. De van még egy esély:

Rylsadhár sokat kutatott a fény eredete után, s talán a titkos szobájában van valami, ami nyáma vezethet. Az ajtóhoz való kristálykulcsot több részre osztotta, s azoknak adta oda, akikben megbízott – sajnos valószínűleg Dhorkan is közéjük tartozott. Lorytól megkapjuk a kulcs foglalatát, az első darabot pedig az építész mesterénél, Bandornál kell keresnünk. Bandor a templom melletti kastélyban található, de az őt nem enged fel minket. Rövid aszmeesere után kiderül, hogy éhes. Adjunk neki füstölt húst, majd szomját egy flaska itallal oltuk. (Füstölt húst és italt a mulatóban találhatunk, az üres flaskákat pedig vagy a vár előterében, vagy Ar-mal Sadaknál tölthetjük fel.) Az italtól hamar elalszik, s máris liftzhetünk fel.

Fent két olyan alakot is találunk, akire ráillik Lory személyleírása, de nem hajlandók elárulni, melyikük Bandor. Vegyük fel az asztalról az értékes tervrajzot, tartsuk a fáklya felé, s rögtön kibövik a szög a zsákból. Adjuk vissza Bandornak a rajzot, és mutassuk meg a kulcs foglalatát. Így már hisz nekünk és átadja az első kulcsdarabot. Menjünk le a városba. A halálfejes kapunál Dhorkanba botlunk. Ezúttal ne kegyelmezzünk neki. Vegyük el tőle az újabb kulcsdarabot és a kód-kártyát. Ez utóbbival nyissuk ki a halálfejes ajtót, ami – mint kiderül – egy ősi bunker ajtaja. Ha odabent agresszíven nyúlunk a kapcsolótáblához, sikerül működésbe hoznunk az irányítópul-tot, amivel egy hologramfelvételt indíthatunk el. A felvételtől megtudjuk, hogy a kataklizmát egy üstökös által okozott meteoritápor okozta, s az

néhányan hibernációval próbálták túlélni. A szétört üvegágyakat elnézve ez úgy tűnik senkinek sem sikerült. Az ágyak között egy modern pisztolyt, az ajtó melletti falnál pedig egy ősi szerkezetet találhatunk. Menjünk tovább a városban, fel a bástyára. A falon az őrt itt már elintézték, továbbhaladva pedig dula-kodásra figyelhetünk fel. Mentjük meg a távolról érkezett vándor életét, aki ezért hálából egy siseket nyújt át. A sisakból építsünk búvár-ruhát, amihez a nehezék-ként szolgáló mellvértet az alsóváros főtérén találjuk, oxigénpalackként pedig a mútóból szerzett palackot használjuk (a palackot Danrys műhelyében, a régi kompresszorral töltsük fel). Irány a csatorna, ahol a búvóhelyen másszunk le a létrán a vízbe. Némi gyaloglás, s egy veszélyes víziállat kinyírása után az erődön kívül lyukadunk ki, ahol nyomban két fenevad esik nekünk. A küzdelem után a Tengerparton sétálva egy bar-

nak, maga mellett akarja tudni a kedvesét, Deli-át. Irány tehát a bár, s vegyük fel a testőr szerepét. Akad is melő bőven: először az átváltozott kocsmáros támad ránk, majd a várban egy vérengző fenevadtól kell megszabadulnunk. Ha sikerrel járunk, Bogdaran elmondja, hogy a szerkezetben veszélyes anyag található, amely vízzel érintkezve azonnal robban, ezért egy kis olajjal lefojtotta.

Az apánk házában talált kulccsal nyissuk ki a vár kútján a rácsot, és hajtsuk bele a robbanóanyagot. Meneküljünk, ugyanis jókora kráter keletkezik! Ha megvolt a bum, keressük meg a

Leonóra rátalálni kissé  
körülményes mulatság



A végső összecsapás



lang bejáratához érkezünk, amelyben zöld növényzet burjánzik. Az ösvényen haladva egy helyen egy kristálytömbre figyelhetünk fel – ugyanolyanra, mint amilyenből a kulcs készült. Vizi-szörnyet intézzük el a pisztollyal, majd beszéljünk Leonával. Sok érdekeset tudunk meg, többek között a fény forrásáról, ami állítólag pontosan az erődítmény alatt található, valamint azt, hogy az itteni víz gyógyító hatású, de melleseleg eléggé legyengíti az embert. A lepatintott követ vigyük el Danrysnek. Ha megmutatjuk neki a kulcs két darabját, képes lesz megcsiszolni a harmadik részt, nekünk megint csak a köszörű elindítása a dolgunk.

### A SÍRBOLT

Elkészült tehát a kulcs, amivel kinyithatjuk Rylsadhár házában az ajtót. (A ház előtti örökké végezzünk.) Az egyik asztal alól egy régi tekercs fordítása, egy könyvből pedig Rylsadhár rajzai kerülnek elő, továbbá ha durván vizsgáljuk a látszóvet, egy kulcsot húzhatunk ki alóla. Vigyük el a mútóból származó szerkezetet Bogdaranak a toronyba, aki segít megvizsgálni. Levegőzünk egyet az eredmény megerkészség. Amikor megvan, Bogdaran egy szivességet kér cserébe a szolgáltatásért: mivel már mindenütt szörnyetegek garázdálkod-

kórházhoz vezető lépcsőnél a vizet felhúzó propeller szárnyát, és illesztjük vissza az épségben maradt másik nagyobb részre, ami a kráter szélénél hever. Váltunk agresszív módra, mivel csak így lesz hősünknek bátorsága használni az imént elkészített kezdetleges "ejtőernyőt". A kráter aljában hatalmas termeket találhatunk. Keresztülhaladva rajtuk egyszerűen csak elfordul mögöttünk az előző terem, s nincs tovább út. A hatalmas szerkezetet az előtte lévő kapcsolókkal tudjuk visszaforgatni. A kombináció a szövegben és Rylsadhár ábráiban rejtezik, tehát a megoldás: le, fel, fel, fel, fel, fel. Visszafordítva a helyiséget egy teljesen más szobába kerülünk. A labirintusban csak annyi a feladat, hogy időben hajoljunk le a pengék elől. Az utolsó tereben magával Thanandarral találkozunk, aki ezúttal végleg rendezni akarja kettőnk dolgot. Sajnos "barátunk" sérthetetlen, de ha belelövünk, időnként erőt gyűjt. Ezt a pár másodpercet használjuk ki, és állítsuk be a terem kapuján lévő lámpákat 1-es és 3-as állásba (a kilincsek jobbra és balra billentésével). A kapu ekkor megnyílik, s hihetetlen fényesség árad ki, ami azonnal elpusztítja a sötétség küldöttét. Arkhant pedig meggyógyítja. Végül jutalmul még azt is megtudhatjuk, hogy honnan ered ez az ény.

Vári Zoltán

Ugrani vagy nem ugrani?  
Ez itt a kérdés



dark earth

Kiadja:  
EA

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATÓSÁG  
ZENEBONA

P75, 6MB RAM, SVGA, 3xCD, WIN95

Erdekes sztori e nagy mozgásza-  
badság e több szálban futó cselekmény

Néhány tárgy nehezen  
megtalálható

96%

**H**ogyan lehet az Operation Wolf (vagy ha úgy jobban tetszik: a Virtua Cop) műfaját egy másképp kalandjátékkal összeházasítani? Hát kérem, erre tett most kísérletet a Magic Canvas a nemrégiben megjelent Guts & Garters-szel. Az ötlet – miszerint egy célkeresztet lehet lövöldözni, de közben az emberünket is látjuk – még 1994-ben fogant meg az alkotók elméjében. '96-ban kezdődött el a fejlesztés, s – az eredeti tervhez képest egy-két hónap csúszással – a nyáron jelent meg a játék.

A cím a két főszereplőre utal, Guts és Garters ugyanis a két választható titkosügynökünk "művésze". Az alapszituáció szokványosnak mondható, elmaradhatatlan kellék a főgonosz, akit ezúttal Wort Admirálsnak neveznek. Az admiráls bomlott elméjében csupán egyetlen fixa idea jár: elpusztítani a Földet. Ez még alapjá-

neket klasszikus módon "lapozgatja" a gép, azaz nincs képernyőscroll (igaz, a töltötési idő minimális). Bár maguk a figurák is ilyen megoldással készültek (valójában 2D-s sprite-ok), mégis teljesen 3D-érzetet kapunk. Az ún. Terranimation rendszer segítségével minden egyes szereplő – beleértve az ellenséges katonákat is – felmászhat a különböző tárgyra, bemehet mögéjük, stb., s eközben néhány tereptárgy – mint például a hullámzó tenger – még animálva is van. Mindez manapság már nem tűnik olyan nagy kunsztnak, de azért mégis megemlítendő, hiszen a gépek minden egyes lövés útját a fegyverünkől a célkeresztig külön kell kiszámítania, s meg kell állapítania a becsapódás helyét. Az átlagember számára például magától értetődő, hogy ha fedezék mögé bújunk, akkor az ellenfélnek nem szabad eltalálnia minket, de programozás szempont-

## AZ IRÁNYÍTÁS BUKTATÓI

Hőseink mozgásához az egeret, illetve a billentyűzetet kell használnunk. Az eger jobb gombjával tudunk máskélni, a bal gombbal pedig löhetünk. Ha egy képernyőről távozni akarunk, a helyszín széléhez kell mennünk, ahol nyílnak mutatják a lehetséges irányokat. Ilyenkor duplrát kell kattintanunk a kívánt irányba, s már mehetünk is tovább.

Ha a nyíl piros, az azt jelenti, hogy az adott irány valami miatt nem megközelíthető (például egy zárt ajtó van arra). A futáshoz már a billentyűzetet kell használni (Shift), a fegyverek között pedig a funkcióbillentyűkkel választhatunk. A fegyverek és a tárgyak listája között az Insertel és a Del-



dőzött, és nem tudatokat elfutni. Hát az irányítással kapcsolatban pontosan ugyanezt élethetitek át, különösen ha az egeret használjátok a mozgáshoz. Hőseink minden létező tereptárgyon fennakadnak, annyit eszük nincs, hogy kikerüljék, inkább egy helyben masíroznak. Ez

# GUTS 'N' GARTERS

## AKCIÓBAN A DNS-KOMMANDÓ



jából ez kisebb bravúrnak számít. Főként akkor, ha azt vesszük, hogy romboló munkánk hatására a terep még változik is. Minden egyes ház, raktár vagy konténer megrongálható, a golyónyomok mindenütt ott maradnak, s még a lábnyomalkat is láthatjuk a homokban. A készítők külön büszkéek az árnyékokra, amelyek valóban úgy vetődnek rá

az illető tereptárgyra, ahogy a fényforrás iránya és a tárgy formája azt megkívánja.

A grafika előtt valóban megemlíthetjük a kalapunkat, de ami az animációt illeti, nem igazán vagyok megelégedve. Az utóbbi időben mindenre rásütik a Motion Captured

bélyeget: legalábbis ez tűnik ki a Guts & Garters – állítólag – ilyen megoldással készült mozgásainál, melyeknek a valódi mozdulatokhoz – megítélésem szerint – kevés közül van. A figurák érdekes mozdulatokat tesznek, a járásuk pedig elég "robotos".



lel lehet váltani, a tárgyak közül pedig a számmal lehet válogatni. Használni az Enterrel kell őket, ha pedig el akarunk valamit dobni, a Page Downt kell lenyomnunk. Az éleleink számát, az energiánkat, a pajzsunk állapotát és az eszközeinket a képernyő tetején látjuk. Az akció pillanatnyi állásáról a Tab billentyűvel bármikor kérhetünk információt.

Nos, elméletileg az irányítás még tükörszerűen működne is, de a gyakorlati kissé másképp fest. Bizonyára volt már olyan álmotok, amikor valaki ül-

ban véve nem is lenne akkora gond – a baj ott kezdődik, hogy hírszerzésünk jelentése szerint emberünknek ez hamarosan módjában is állhat. Wort egy távoli szigeten hatalmas fegyverezanél halmozott fel, és titkos kísérletekbe kezdett, melyekkel régmúlt idők nagy harcosait kívánja leklónozni. Ha sikerrel jár, valószínűleg senki sem tudja megállítani. Hank 'Guts' Carter és Stacy 'Garters' Pringle hivatalan vendégként, ejtőernyőn érkeznek a Ferros szigetre, amit egy renderelt animáció mutat be. Kettejük közül Guts az izomagyú akcióhős, Garters pedig a ravasz "nostényi" – bár megítélésem szerint teljesen mindegy melyiküket választjuk, viselkedésüket illetően lényeges különbség nem tapasztalható.

### NÉHÁNY ÉRDEKESÉG

A játék teljes mértékben SVGA pre-renderelt grafikával készült, több mint 200 előre letárolt háttérrel zajlik az akció. A helyszí-



felettebb "kellemes" élmény, amikor például egy bombázás vagy egy helikopter gépágyútíze elől akarunk lelépni. Persze kézenfekvő megoldás, ha a kurzorgombokat használjuk a mozgáshoz, de ehhez egy harmadik kezét kéne növesztetni.

Gondunk pedig az ilyen malőrök nélkül is akad bőven, ugyanis a harmadik személyű perspektívának köszönhetően csak a becsapódó lövedékekből tudhatjuk, hogy mondjuk egy útban lévő oszlopot lövünk és nem a célba vett ellenséget. Igaz, némileg segít, hogy a célkereszt pirosra vált, ha pontosan a célra tartunk, és pirosan villogva jelzi, ha a célpont lőtávolon kívül esik, de még így is elég körülményes a célzás. Amint említettem, be is lehet menni a tárgyak mögé, például bemeheletünk a konténerek közé. Ilyenkor – hogy el ne tévedjünk – hősünk halványan átlátszik az adott tárgyon, de ugyanez az ellenségekre persze már nem vonatkozik.

A fő hangsúly szerecsére nem csupán a tűzharcokon van: konkrét küldetéseket kapunk konkrét feladatokkal, vagyis némi kaland féllinggel töltsz.

rezték a dolgot. Az egyes helyszíneket mindig alaposan át kell kutatnunk (Ctrl), soha nem tudni, hol találunk valami használható tárgyat. Ha egy hulla például ott marad valahol a földön, annál biztos, hogy van valami. Noha



kaland beütésről beszélünk, nyelvtudást a játékok ennek ellenére nem igényel. Egyrészt az 576 Kbyte jóvoltából a program teljes magyar nyelvű kézikönyvvel jelent meg, másrészt a tárgyak használata szinte magától értődik.

#### AZ ELINDULÁSHOZ:

Segítségképpen elmondandó a szívet üt szektorra közüli az elsőnek a megoldását. Azt előre becsútom, hogy sajnos taktikáznai nem nagyon lehet, majdnem minden helyszínen mindenkit ki kell nyírunk, ugyanis az utolsó emberektől kaphatjuk meg annak a titkos fegyvernek a részét, amely majd a szektor főellenségének a likvidálásához kell. Taktikáznai legfeljebb azzal lehet, ha már tudjuk, hogy hol milyen fegyvert érdemes használni, és hogy hol lesz majd a következő elsősegély csomag. Ez utóbbin kívüli

A bázis őrsége melleg fogadtatásban részesíti hősünket



hasznos tárgy meg a jelzőfény is, amivel a mióinknek jelezhetjük, hogy néhány éjtörnyös csomag ledobó-

A helyi gokartosok természetesen nem a mi szórakoztatásunkra érkeztek



sával siessenek a segítségünkre. Az első szektorban három feladatot kapunk. Először is szerezzük meg a géppisztolyt, ami sokkal nagyobb tűzerejű, mint a pisztolyunk, továbbá távolabbra is visz. A géppisztolyt a szárazra vontatott jacht melletti ládából robbanthatjuk ki. Ettől a képernyőtől jobbra megtaláljuk a pajszert, s ugyanott az utolsó katona hullájától elvehetjük a detonátort. A pajszerral kifeszíthetjük a lezuhant repülő hátsó ajtaját, ami mögül egy fém-detektor körül elő, a repülő orra körül ólálkodó gaffizkóktól pedig egy kést vehetünk el. A fémde-

tektort használva átlépkodhatunk a bunker előtti aknamezőre, s a pajszerral kifeszíthetjük a bunker ajtaját. A bunker előtti katona hullájától mellesleg ne felejtjük el elvenni a franciákcussot. A bunkerban megtalálhatjuk a repülő fekete dobozát, és ezzel az első feladat ki is van pipálva. Ugyanitt a szekrényt átkutatva egy mágnesestemző kerül elő. Ismét csak a jachtnál szerezzük le a hajó horgonyt a kulccsal. Ezzel menjünk el a kikötőbe és ott vágjuk le a mentőöv kötelét – meg is van az eszköz, amivel átkelhetünk a dokkban várakozó hajóra. A hajón lévő géppel dekódolhatjuk a lemezt, s máris miénk a keresett dokumentáció, azaz ki van pipálva a második feladat is. Most már csak el kell mennünk az állomásra, s ott időben – még mielőtt a bakter intene – működésbe kell hozni a

szimpatizánsok által elhelyezett bombát a detonátorral. Ha jól csináltuk, a vágányon kifutó vonat a levegőbe repül, s már is megkezdődik az összecsapás a szektor főellenségével. Vigyázzunk: amikor rajta van a pajsz, sérthetetlen, tehát olyankor ne is pazaroljunk rá energiát. Ha legyőztük, már csak a repülőorons melletti silóhoz kell elbaktatnunk.

#### MÉG NEM AZ IGAZI

A Guts & Garters úgy érzem nem igazán fogja beváltani az újonnan létrejött Magic Canvas reményeit. Valami nagyon egyedít akartak alkotni, de meglehet, hogy melléfogtak. Egyrészt az irányítással rontották el, más-



Tűzjárték, de most kivételesen nem augusztus 20. alkalmából

részt az olyan apróságokkal, mint hogy például nincsenek a dialógusok digitalizálva, a gép csak szövegesen írja ki őket. Azt is megoldhatták volna, hogy ha valamelyik fegyver körül, hősünk automatikusan vártson át egy másik fegyverre (mint pl. a Doomban), és ne nekünk kelljen keresnünk a billentyűt, miközben ötfelől tüzelnek ránk. Kicsit problémás a játékmenet felépítése is. Enyhén szólva bosszantó, hogy amikor például elment a vonat, vagy a floppylemez felvételén kívül már mindent megcsináltam, egy rossz gombnyomás miatt véletlenül felrobbantam. Mission Failed: minden kezdődik előről... Azaz hoppó: erősen megcsappant életem száma változatlan! De keves... Akkor már inkább új játékot kezdök. Continue (folytatási lehetőség) nincs, és állást menteni is csak a küldetések után lehet.

Mindent összevéve: a játék grafikaiailag tényleg nagyon jó, de az a véleményem, hogy a szerzők azért részbenhattak volna még pár hónap fejlesztőmunkát a játék csiszolására – akkor tényleg egy sztárjátékot hozhattak volna ki. Így csak egy csillagocskát.

V.Z.

guts 'n' garters	Kiadja: Ocean
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 E T O S Á G Z E N E B O N A	
P75, 16MB RAM, SVGA, 4xCD	
Eredetileg alapötlet és kivitelezés szétronbolható temp magyar kézikönyv	
X Idegesítő irányítás	
81%	

# DIE HARD Arcade

**H**a Die Hard, akkor Bruce Willis – mondhatnánk. De nem mondjuk: a Die Hard Arcade-ben ugyanis hiába keresnénk az enyhén kopaszodó akcióhőst. McClane szerepében persze újra egy beleváló fickót, mellette pedig egy tűzről pattant leányzót találhatunk, akik még talán Willis apónál is keményebben bírnak a bűnözőkkel. A Die Hard Arcade először játéktérmekek jelent meg: az elég mérsékelt sikerű automata Japánban még Dynamite Detective néven futott, a Sega a Die Hard-titlust a gép amerikai és európai népszerűsítése érdekében vásárolta meg a 20th Century Foxtól.

A helyszín egy toronyház, benne tűszokkal és persze egy halom banditával, akik a ház páncéltérmekek kifosztására pályáznak. A helyzetet tovább bonyolítja, hogy a tűzok között ott van az Egyesült Államok elnökének lánya is. A garfickók állig fel vannak fegyverkezve, minden közelelő járműre, helikopterre különök, némi szerencsével viszont egy SWAT teamnek (két főhősünknek) sikerül a tetőn landolnia.

A lényegét tekintve a játék a régi Final Fight-féle klasszikus bunyós anyagokhoz hasonlít, vagyis az egyes helyszínekről csak akkor haladhatunk tovább, ha az összes személtrekeletét likvidáltuk, vagy megbilincselve a fővőrsre tettük. Lényeges újdonság viszont, hogy az akció teljes 3D-ben zajlik, zoomfogató kamerával, remek animációkkal. A Saturn-változat maximálisan ugyanezt az élményt nyújtja, mint a játéktérmi gép, valóban bitlenkénti konverzióról van szó. Minden teljesen ugyanúgy történik, csupán a töltőfejeseknek köszönhető rövid megszakításokat lehet felbuzni negatívumként. A tökéletes hasonlóságra a magyarázat elég egyszerű: a Sega-Titan nevű játéktérmi hardvere – a fejlettebb hanggeneráló rendszert és a sokkal több VRAM-ot leszámítva – nagyjából egy Saturnnak felel meg.

Ahogy azt már az említett Final Fight-ban is megszokhattuk, hőseink tetemes türelővel találják magukat szemben. Legfőbbször csoportosan támadnak a hullógánok, és a kezdeti pontok és festett nőszemélyek után egyre profibb harcokkal, majd igazi főellenfelekkel kell megküzdenünk, hogy végül elérjünk a nagyfőnökhez, a szakállas White Fang-hoz. A haszná-

lató ütőfésűk és kombinációk sokszínűsége messze felülmúlja a régi hasonló típusú anyagok választékát,

a közönség több oldalon keresztül találja a különböző ötleteket, rúgásokat és átdobásokat. Az egyik legrészletesebb példát az ellenfeleink ágyékának lábbal való illesztése, ez

ugyanis néhány másodpercre teljesen harcképtelenné teszi az illetőt... Mindezek ellenére mégis inkább az a célzatos, ha minél hamarabb valamilyen fegyver után nézünk. Általában pisztolyokat, géppisztolyokat ültethetünk ki a banditák kezéből, de jobb híján megteszi például a

falnak támasztott partvis is. A gázspray igen kártékonyan hat ellenfeleink légútiujaira, ha pedig egy in-



Ez eredetileg két játékos üzemeltetésre indult, de egyikük most kicsit pihen

gyűjtőt is párosítunk hozzá, még brutálisabb eszközök válik. Az igazán hathatós eszközök viszont kétségtelenül a páncéltörő lövegek, valamint a rakétavetők, melyek "tömegelosztásra" kiválóan alkalmasak. Mi van, ha elfogy a muníció? Nos, "bonusként" még magát a fegyvert is hozzávághatjuk az ellen-

félhez. Figyelemre méltó az épület berendezése is, amely a bunyó hevében riptyára török. Vannak bútordarabok (mint például a nagy óra vagy a hordók), amelyeket egyszerűen felkaphatunk, és azokat is az ellenfeleinknek hajthatjuk, szóval voltaképpen minden tárgy aktív résztvevője lehet a játéknak.

Ha végeztünk egy-egy helyszínen, közbülső, illetve átvezető jelenetek jönnek. Vigyázat: ez utóbbiaknál is oda kell figyelni, ugyanis a folyosókon néhány gonosztevő teszi próbára a reflexeinket. Futás közben a gép kiír egy bizonyos mozdulatot (pl. Kick, azaz rúgás), amit gyorsan megtéve egy mozdulattal csaphatjuk le a szerencsétlent. Ha viszont elvettük, meg kell állnunk, és hagyományos módon kell megküzdenünk vele. Egy helyen az ugrást kell használnunk, hogy elvetődjünk egy tűzoltóautó elé, később pedig a ház liftaknájában felmászva ide-oda kell ugrálnunk a liftek előtt.

A játéknak egyedül vagy ketten lehet nekifogni. Ha ez utóbbit választjuk, egymásra is ügyel-

nünk kell, hacsak ki nem kapcsoljuk az Options menüben a Friendly Hits pontot. Ugyanitt található a Violence menüpont is, ezzel a vérséggel lehet ki/bekapcsolni. Mielőtt elkezdenék a játékot, érdemes rákattintani a Deep Scan-re, ezzel ugyanis egy kis kirándulást tehetünk 1979-be, a Sega egy ősrégi automatájához. A mai szemmel nézve elég primitívnek tűnő játékból mélységi bombázást hajthatunk végre. Ez nem csupán a poén kedvéért van: ezzel gyűjthetünk érméket, vagyis folytatási lehetőségeket a fő játékhöz.

A Die Hard Arcade minden szempontból 100%-os konverzió, de ez sajnos azzal járt, hogy a hibáit is áthozták. A játék megnyeréséhez – vi-



McClane a gyengébb nem képviselőivel szemben inkább kesztyűs kézzel

Játszd újra, McClane!



A tűzoltóautónak sietős az útja, szíval jobb lesz félútránál



A sumo-birkózó a klotyóban már dajkál bennünket, de egy kollégája is készen áll feltrancsrozásunkra

die hard arcade

Kiadja:  
Sega

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

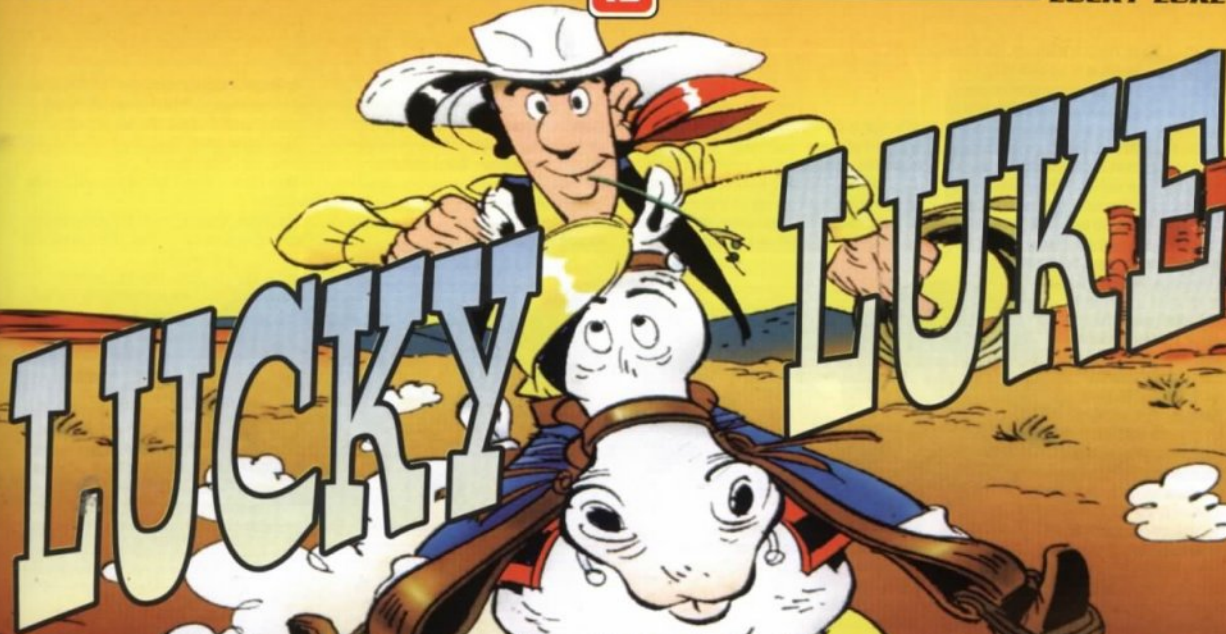
SEGA SATURN

Rengeteg mozdulat • remek irányítás  
Nagyon rövid

80%

Vári Zoltán





## AKI GYORSABBAN LŐ AZ ÁRNYÉKÁNÁL!

Aminap az 576 Shopban egy tetszetős akciójátékra figyeltem fel. A képernyőn egy senki mással össze nem téveszethető alakot fedeztem fel: a vadnyugat hőseit, aki még az árnyékánál is gyorsabban rántja elő a coltját. Lucky Luke éppen egy klasszul megrajzolt kanyonban vágatott, miköz-



Ki fegyvert ragad, fegyver által vész el!

ben szkiák potyogtak Jolly Jumper patái elé. Nézem, hogy PlayStationre vagy Saturnra készült-e a játék, de meglepetésemre az állvány belsejéből egy Super Nintendo piros lámpája világított. Az Infogrames talán egy kis életet lehelte az amúgy végnapjait élő Super Nintendoba, mert a Lucky Luke egy olyan színvonalú akciójáték, amelyet a gép virágkorában is ritkán lehetett látni. Gyönyörűen megrajzolt, parallax scrollozó háttereken írhatjuk a házak ablakából, barlangok mélyéről előbukkanó banditákat, s még néhány speciális helyszínen is próbára kell tennünk az ügyességünket, illetve a reflexinket. Miután Painful Gulch börtönében "etszállásolta" a Dalton testvéreket, Lucky Luke azt hitte, jó darabig nyugodt lesz az amúgy vad nyugat. Sajnos nem sokáig lovagolhatott a naplementében kedvenc nótá-



A cél jelenleg a szikla, de később azért a Dalton testvérekre is ártalunk elszúrni

ját fűtyörésze, hiszen ezáltal teljesen legálisan, amnesztia révén szabadultak ki a gaztrickók. A Dalton testvérek pedig mi másra is fordíthatnák újonnan nyert szabadságukat, mint hogy udvariasan bekapogtassanak a legközelebbi bank igazgatójához, és előkészítenek felszólítását a szét kiürítésére. Egy perc vesztegetni való időnk sincs: Luke-nak azonnal hívásra kell tennie a vadnyugat legveszedelmesebb üanditáit, mielőtt még további bajt kevernének.

Bár az már az első pillanatban kitűnik, hogy a Lucky Luke az egyik legszebb SNES-játék, s a jövőre western muzsikák is nagyon fűbemászóak, mégsem ezek adják a program különlegességét. Az eddigi Infogrames játékok sem voltak csúnyák, de mindaddig a legtöbb hiányzott az ötlet, az érdekesítő cselekmény. Lucky Luke-nak azonban már nem csak egyszerűen likvidálnia kell az ellenfeleket, majd továbbállnia: a Dalton testvérek újabb és újabb gattettelt kell rendbe hoznia, tárgyakat kell keresgélnie (és persze a megfelelő helyen használnia), továbbá gyakran történnék vele különleges események, nem is szóva a speciális pályákról. Persze azért Luke-nak a coltot is sűrűn kell használnia (A), lévén a Dalton testvérek egy sorog útonállót is rúszítottak.

Ahogy Yumaba érkezünk, mindjárt felkérés érkezik a bankból: ki kell szabadítani az igazgatót, akit a kút mélyén tartanak fogva. Az első pályán még mindössze a dinamit használata a feladat, amit a banknál vehetünk fel.

Igaz, már odakétfelé egy kisebb akadályba ütközünk: az utat egy ellenszemes ló állja el, melynek hátsó lábál hősünk tempórával érintkezve súlyos energiarvesztést eredményez. Lőjük je a szénabálát a mérleg-hintára, majd használjuk az így készült ugratót a ló feletti átkeléshez. A dinamitot a kút tetején kell használnunk (A), s máris szabad az út lefelé. Itt rögtön felhívom a figyelmet az időzítésre, azaz hogy milyen hosszú kanócot hagyjunk a dinamiton

(A+ jobbra/halra). Ez ugyan most még nem feltétlenül szükséges, de a későbbiekben nélkülözhetetlen lesz. Ha véletlenül rossz helyen robbantunk, aggodalomra semmi ok: az Infogrames programozói fejlődőképesnek tűnnek, így ebben a játékban már nem csak az ellenfelek, hanem a bonusok és a löszerek is újra-termeődnek. Ha végeztünk a szabadító akcióival, továbbhaladva hamarosan párba jövünk hősünkkel a temetkezési vállalkozónál. Amikor a temetkezési vállalkozó int, akkor kell türelmi, de vigyázat: a tetőn is rejthetik egy bandita.

A következő pályán, a börtönlázadásnál elsőként lesz szükségünk Luke mászó tudományára, amit a platformok alá állva egyszerűen a fel irány lenyomásával hozhatunk elő. Fent az épületben először is fát kell vinnünk a gépvezető, ami a "littoket" müködteti. (Ha egy lift másképp nem megy, talóelőnek megteszi a dinamit is.) Aztán ágyúgolyókat kell a megfelelő irányba terelelnünk, vagyis az itt-ott feltehető csúdarabokat kell a megfelelő helyekre beil-



Lövöldözés az ivóban

lesztenünk, majd a golyókat újjakra indítanunk. Ha ezzel is megvagyunk, akkor jön a kanyonos pálya, ahol a Dalton testvéreket üldözve az általuk elszúrt dinamitokat kell kilőnünk, miközben szkiákat illetve ördögcsokereket kell kerülgötnünk.

A következő pályáról még megemlíteném a kapcsolót, amit a pisztollyal tudunk működtetni és a csillárokat észrejt le, de tovább sajnós helyhiány miatt (az eddig leírtak mindössze a játéknak kb. az egygyedét teszik ki) nem tudok tanácsot szolgáltatni. Igaz, a tárgyak használata általában elég egyszerű, például értelemszerűen a bánya csillójára állva könnyebben elérhetővé válnak egyes kapaszkodók. Mielőtt elfelejtém: a főbb pályák között megje-



A hagyományos és a vasparipa versenyfutása

lenő vördjüket ne felejtjük el leírni, ugyanis ezek a posztterek jelentik a színtekhez tartozó kódokat, amit az Options menüben tudunk bevenni (Password). Nem szíltam még az ikonokról: a munición kívül találhatunk extra életet, energiát adó seriff csillagot, valamint B betűket, amikkel bonuspályákra juthatunk. Néhány szó ez utóbbiak szabályairól: a letettől ha ugyanott sikerül megállítanunk a kareket, ahová a csontot raktuk, újra pörgethetünk. A kocsmái lövöldözésnél a különböző színű lövegek különböző extrákat jelentenek. Végül a szanderzésnél az A és a B gombokat kell felváltva nyomkodnunk, majd ha maximumon van az energiánk, az Y-nal nyomhatjuk le Jolly Jumpert. Még egy utolsó tanács: Luke futás közben (Y) magasabbat ugrik.

V.Z.

lucky luke Klajda: Infogrames

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBON A

SUPER NINTENDO

✓ Rajzfilmszerű grafika • nem csak lövöldözni kell  
× Újratemelő ellenfelek • több kaland elemet is tartalmazhatna

90%

**Q**AD - A Tömény Pusztítás Művészete. Elég bizarr cím, nem? Gondoltam itt egy újabb játék, melyben halomra kell löni pár szerencsétlen idegent, erről könnyedén összedobok egy ismertetőt. Aztán indítás után már kezdett gyanús lenni a dolog, hiszen a QAD-ban egyáltalán nem a pusztításon van a hangsúly, hanem valami egészen más dologon. Az ötlet kifejezetten eredeti - habár mintha már láttam volna valahol, de ez nem mostanában volt -, és ez nekem már elég is. A QAD lényegében egy társasjáték (olyan igaz "klasszikus" fajta, csak számítógépre "ültetve"), melytől egyedül, a gép vagy más játékosok ellen is játszhatunk. Minden pályán rohanó gáji egy csomó tüz, melyekből adott számú megmentve nyerhetünk. A probléma mindössze annyi, hogy nem nyerhet mindenki, a tüszök száma limitált, ezért erővel, fortélyal, lényegében vérmérsékletünknek megfelelő eszközökkel kell kicsikarunk a győzelmet, azaz magunkhoz kaparintani a szerencsétleneket. A programot a mostanában oly divatos sci-fi környezetbe rakták (habár akár középkori díszletekkel is megoldhatták volna), amely következőképpen fest: valahol a jövőben háború folyik az Emberiség és egy idegen faj között. Az idegenek lépeleányban vannak, mert egész populációkat ejtettek foglyul, akinek a megmentésére az élők zsoldosokat szerződtettek. Több független mentőcsapat is szerveződött, és az egyik ilyen parancsnoka a játékos. A feladat az, hogy a populációt

## MENTS MEG, URAM!

EXTRÁK

Az ellenfelek kilövése után gyakran találhatunk lebegő cuccokat (gyorsan fel kell venni őket), melyek az extrák. A színök árulkodik róla, hogy mit rejtenek.  
Kék - Fegyver tüzérv növelő  
Piros / Kék - Sebességnövelő  
Sárga / Piros - Teleport: azonnal visszadobja a hajót a bázishoz  
Kék / Fehér - Ellopja az összes tüszőt, melyeket az ellenfél éppen akkor cipel (feltéve, ha van nálunk fülke üres helyekkel).

Piros - Eltűnteti a hajónkat  
Sárga - Feltölti a fegyvereket  
Fehér - Feltölti az üzemanyag-tankot  
Fehér / Kék - Ad egy kevés pénzcséket  
Zöld - Feltölti a pajzsot  
A játék grafikailag nem egy nagy durranás, de az ötlet eredetisége és érdekessége szerintem eladja. A zenéivel és a hangokkal nincs baj. Kár, hogy a ké-

ba is, ahol mindentféle extra fülkéket vehetünk. Az ellenfeleket (ők ugye a "szaktársaink" és az idegenek) háromféle fegyverrel írthatjuk; melyeket (az energiánkkal együtt) a bázisunkra dokkolva tölthetünk újra. Idővel a zsoldosok rájöttek egy-két trükkre, amiket én most boldogan ismertetek veletek. Mivel a tüszök hamar elfogynak és győzni úgy mindenképpen aján-

Ellenfél bázisa - Zöld  
Fülkegyár / Bolt - Cinóber  
Fülkegyár kész fülkével - Villogó cinóber  
Üres fülke - Sárga  
Teli fülke - Villogó sárga  
Tüszök - Kék  
Idegenek - Piros



## Quintessential Art of Destruction

latos, jó (de kevésbé etikus) megoldás az, hogy megmentünk egy halom embert, aztán a tüszőt szépen leföldöljük, így a 75% automatice nálunk marad. Az is jó hírség, ha a tüszök fogytával a fülkénket az ellenfél bázisához dobjuk és onnan "mentjük" őket, direkt-

Ezt hívják feltalálhatunk (ha minden igaz)



Csinos kis tűzjárték bonus cuccokkal tarkítva

Jobbra van a "Fülkegyár", balra a tüszök: a feladat adott



A fegyverválasztékra nem lehet panasz

75%-öt meg kell menteni a küldetés sikeres teljesítéséhez. Meg kell küzdenünk tehát a többi pénzéhes vadással, és ráadásul az ellenséges Thrug birodalom katonáival is.

Az irányítás totál egyértelmű, ezért ezzel nem foglalkozom, inkább melyekben belemerülünk a játék rejtelmeibe. A mentőcsapatok megsemmisíthetetlen bázisokkal érkeznek a bolygókra, melyekben a munióciót, energiatelítőt és mindenekelőtt a tüszöket tárolják (a bázisok az egyértelműség végett különböző színűek). Innen indulunk őrnek egy kis felfegyverzett hajóval, hogy a palikat felszedjük. Minden bolygón van egy "kabin-gyár", ahol fülkéket vételezhetünk az utasoknak. Ezt a gyárat minden játékos használhatja. Ez után le kell tenni a fülkét a földön inatgotók közepébe, akik szépen beszélnek. Miután meglett a kabin, fel kell venni, elszállítani a bázisunkra, annak a közelében letenni, a sráck meg ügyesen beszélnek. Ez eddig tiszta. Az győz, aki a MEG ELETBEN LE-VŐ tüszök 75%-át a bázisán tudja. Megfelelő pénzösszeg begyűjtése után elmehtünk a bolygók boltjái-

ben. Persze ezt ellenünk is előszeretettel alkalmazzák. További működés trükköket produkálhatunk a boltokban vásárolható fülkéikkel is.

### 3D TÉRKÉP

Saját bázis - Villogó zöld  
Ellenfél bázisa - Zöld  
Fülkegyár - Cinóber  
Bolt - Kék  
Saját hajó - Kék nyíl  
Ellenséges hajó - Fehér kereszt

### RADAR

Ellenfél tüszök nélkül - Fehér  
Ellenfél tüszökkel - Villogó fehér  
Saját bázis - Villogó zöld

### FÜLKÉK

Egy normál fülkébe 8 tüsző fér.

Az extra fülkébe (a boltban vásárolható) 16.

A kamera fülkéik segítségével szemmel tarthatjuk a kritikus helyeket, ha oda leteszük őket.

A csapat fülkéik megsemmisítik az ellenfél hajóját, ha felveszi őket.

A légvédelmi fülkéik tüzelnek a közeli ellenfelekre.

A kereső (beacon) segítségével pedig megtalálhatjuk a szanaszét lapokolt fülkéket.

### TÜSZMEZŐ

A miszterrel jobb szölen látható a "tüszmező". A felső sorban olvashatjuk, hogy mennyi tüszőt kell még megmenteni a 75%-hoz. Alatta van az összes tüszök száma, a harmadik sorban a nálunk lévő fülke utasainak mennyisége. Legalul azt láthatjuk, hogy az ellenfélnek mennyi tüszőt kell még megmenteni a győzelemhez.

sztük nem fordítottak nagyobb gondot a kulcsinyre. Ilyen (a maga nemében természetesen) tényleg izgalmas programmal már régen találkoztam. Vigyázat! Pre-renderelt, 3D FX-es, 1024x768 True Color-os szli-kongyerekeknek nem ajánlom.

Martin

**kiadja:**  
Ocean

**qad**

**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**

DX266, 2xCD, 6MB RAM, SVGA

/ Eredeti ötlet + több játékos esetén különleges módok  
\* A grafika lehetne jobb

**80%**

Úgy tűnik a '97-es év ismét a dinó-mánia jegyében fog eltelni. Steven Spielberg potom 75 millió dollár elköltése után befejezte minden idők legsikeresebb mozifilmjének folytatását, s ez-



zel egy időben egy 250 millió dolláros "gépezet" indult be, hogy a nyalókáktól kezdve a reklámpólóig mindenütt a Jurassic Park dinoszauruszai legyenek láthatók – ismét. Bár a film igazából az idei nyár nagy durranásának számít, sajnos hozzánk csak őszre érkezik meg, ha jól tudom a magyar mozik szeptember 25. -től játsszák. No de sebjaj, a film alapján készült játék már itt van – legalábbis ami a PlayStation verziót illeti.

A Lost World "megjátékosításánál" szerencsére nem ragaszkodtak annyira az eredeti forgatókönyvhöz, mint az első résznél, sokkal inkább a film atmosz-

ahol az evolúció 120 millió évének legfelélmetsesebb ragadozója vannak összezárva. A modern idők emberének letűnt korok fenevadjaival kell megmérkőznie. A játék érdekessége, hogy ezúttal nem csak a saját fajtánk bőrébe bújhatunk bele, hanem a különböző állatokéba is. A "bőrébe bújást" pedig akár szó szerint is érthetjük, hiszen a grafika egészen elképesztő. A figurákon megnyúló textúrák tökéletesen a bőr illúzióját keltik, a dinók élethű mozgásához pedig egy ún. Morf-X technológiát használtak, minek köszönhetően az összes rendelkezésre álló



nehogy agyontápossanak minket. Az állatok animációjánál talán csak a hangjuk jobb. Akár a filmben: a Velociraptorok rikú-



kapjuk meg. Ez még a kisebb dinoszauruszfajták közé tartozik, hiszen a kifejlett példányai sem nagyobbak egy pulykánál. A Compyn kívül még a következőkkel lehetünk: először is egy emberi vadászati, aki modern fegyverekkel védekezik a dinók borotvaéles karmaival szemben, majd megfordul a helyzet, s egy verszomjas Velociraptorral lakmározhatunk a finom emberi húsból. Ha vele is sikerül túlélnünk, mindenki kedvence, a T-Rex következik. Igazán lenyűgöző látvány, amint egészben nyeljük le az állodzatainkat – ami nem utolsósorban még energiát is jelent. Az ötödik szereplő ismét egy ember lesz, befejezésül ugyanis egy tudóst kell megszemélyesítenünk.

A Lost World legnagyobb vonzerejét azt hiszem a páratlan látvány (ahogy például a dinók fogai között vonaglanak az

# THE LOST WORLD

## JURASSIC PARK™



férőjét próbálták "átmenteni", amit akciódús és látványos játékmenettel kívántak megteremteni. A helyzet tehát a következő: adva van egy apró sziget,

mozdulat akadozásmentesen ölthető egymásba. Az animációk szépségéről meg csak annyit, hogy ennél tökéletesebb hatást már csak akkor lehetne elérni, ha egy ideigéppel visszautaznánk az őskorba, és valódi őslényeket digitalizálnánk le. Ráadásul néha monumentális méretű állatokat kellett mozgatni: hihetetlenül szép rész, amikor az őriási Brachiosaurusok lábai között kell szialomozniuk és vigyáznunk.



csolva hívják egymást, a T-Rex pedig fülsüketítően üvölt, ha épp nem csinál semmit. A csodálatos 3D-s környezet ellenére az akció voltaképpen 2D-ben zajlik, tehát ebből a szempontból a játék a Pandemoniumhoz áll közel – igaz, sokszor több útirány is választható. A játék során összesen három "ragadozó" és két ember irányítását vehetjük át, az



áldozatok), no meg a változatos szereplőgárda jelenti. Míg a T-Rex-szel csak azon társadunk, hogy a civilizáció összes eredményét (értsd: transzformátorok, kerítések) halomra romboljuk, s egymás után táposzuk el, illetve faljuk fel az embereket, addig a vadászati – Batman módjára – drótkötélen kell függeszkenünk, hathatós fegyvereket kell keresnünk a dinók ellen, szóval a játék teljesen eltérő stratégiákat igényel. A mozgásszabadságunk érzékeltetésére pedig elég ha eláruljuk, hogy minden egyes karakter kb. 80 féle mozdulatra képes. A sikerfilmek alapján készült játékokat sajnos gyakran csak a neviük adja el, de szerencsére a Lost World esetében ez nem áll: filmnek is, játéknak is egyaránt teletalál. Mivel a PlayStation verzió epp lapzártakor érkezett, bővebb ismertetőt majd csak a következő számunkban olvashattok róla – addigra meglehet, hogy már a Saturn változat is befut, izelítőnek addig álljon itt néhány kép.

# EGY ELVESZETT VILÁG FELTÁMAD!

egyetlen cél a túlélés. 25 teljesen különböző környezetben – többek között dzsungelben vagy egy raktárpülethben – fordulhatunk meg, s a játékok majd' 40 szintje alatt több mint 20 őslényfajjal fogunk összeakadni. Kezdetben egy – a filmben újonnan feltűnő – Compsognathus szerepét

Véleményem szerint az NHL 97 volt tavalyi év legtekélyesebb sportjátéka. A program akkor majdnem 100 százalékot adott, s már akkor kíváncsian

még jobb, mint a tavalyi. A menükben pedig jópár újdonság vár ránk.

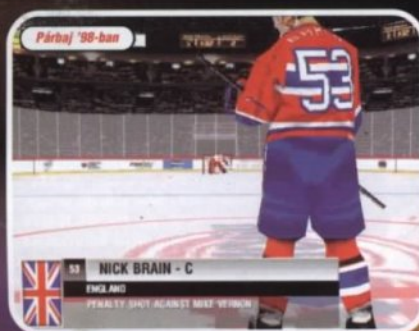
Az eddig ismert három nehézségi fokhoz egy újabbat, az idiótát adták hozzá. Ez gondolom még a kezdőnél is gyengébbet jelent, de kipróbálni nem tudtam, mert a gép minden szinten ugyanolyan erősen játszott. Így most nem tudom, hogy a góllövés maradt továbbra is kegyetlenül nehéz feladat, vagy

kormányon. Meccsek közben egy csapat akár mind a hat játékosát más irányíthatja. Persze ehhez az élményhez hálózatra és egy pár joyra is szükségünk lesz.

Az NHL történetében most először van lehetőségünk beleszólni a csapat játékába. No még nem adhatjuk

tehetjük. Értékükre nem kell odafigyelnünk. Az egyetlen korlátot az egy csapatban szerepeltethető játékosok maximális száma jelenti. Aki pedig nem talál például kedvére való centert, az teljesen nulláról indulva tervezhet magának

egyét. Ilyenkor a kapott pontszámot kell 18, a jégkorongozó számára létfonosságú képesség (mint a korcsolyázás, korongkezelés, lövőerő vagy a lelkesedés) között elosztanunk. Az így előállított hokisokból aztán saját csapatot állíthatunk össze, de vigyázzunk, mert egy ilyen társasággal már senkit nem okolhatunk egy esetleges vereséért. Kedvenc csapatunkkal aztán a szokásos bajnokságon és rájátszáson túl elindulhatunk nemzetközi tornákon, gyengébb európai válogatottak ellen. Aki pedig rajta van a hálón, interneten szervezett bajnokságokba is bekapcsolódhat, s ott valószínűleg még a legképtelenebb időpontokban is talál magának partnert. És akkor már csak egy feladatunk lehet: végigvinni az



vártam, vajon hogyan tudják az Electronic Arts fejlesztői ezt még tovább tökéletesíteni. Most még csak nyár van, és távolról sincs hokisszezon, a szerkesztőségbe azonban egy CD-n megérkezett az ideai kiadás első tesztváltozata. Természetes hát, hogy azonnal lecsaptam rá és este az aranyfényű koronggal kettesben bezárkóztunk a szobámba.

A CD-t betéve az első tapasztalatom az volt, hogy lassan efelejt-hetjük a DOS-t. Tavaly még mindkét változat elkészült, idén viszont már csak a Windows 95-ös fejlesztéssel foglalkoztak a programozók. Ebből viszont a legújabbat és legjobbat kapjuk, hiszen az NHL 98 már a Weben csak 1-2 hete megjelent DirectX 5.0-t használja.



A játék a már megszokott fantasztikus videóklip után egy sima faltenisszel indul (az idősebbek talán Egri János valamelyik játékából emlékezhetnek ilyenre), de szerencsére néhány pattintás után indulhat az NHL. A felületet, a megjelenő menüket természetesen újratervezték, s minden bombajó. A dübörgő rockzene szintén valami újdonság. A hangulat talán

a különböző lövéseket, s tökéletesíthetjük cseleinket.

Az irányítás egyébként sokat egyszerűsödött. A gyorsabb korcsolyázást és a korong elé vetődést eddig csak furcsa kombinációkkal érthettük el, most viszont két külön gombot kaptak a bot-

csak a bétából maradtak még ki a gyengébb fokozatok. Azt mindenestre a programozók is látták, hogy a játékosokra ráfér egy kis edzés, ezért most először lehetőségünk van büntetőket gyakorolni. Itt védő nélkül próbálhatjuk ki

meg minden játékos feladatát, de védekezésben, támadásban, emberelőny, illetve hátrány esetén is 3-4 csomag közül



egész világot.

P.K.

**nhl 98** Kiadja: EA

**LÁTVÁNYOSSÁG** 6  
**JÁTSZHATÓSÁG** 6  
**SZAVATOSSÁG** 6  
**ZENEBOSSÁG** 6

P75, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

✓ Egyszerűsített kezelés • Kiváló hangulat • Tökéletesített mozgás  
 ✗ Ezt már nehéz lesz jövőre túlszármazni!

**95%**

mmár több mint egy év telt el a Mario 64 megjelenése óta, de érdekes módon a Nintendo64 nagy vetélytársaira, a 32 bites konzolokra egyetlen olyan 3D-s platformjáték sem jött ki, amely hasonlóképpen teljes mozgá szabadságot biztosított volna. A brit illetőségű Argonaut azonban most nem aprózta el a dolgot, legújabb játékuk, a Croc tagadhatatlanul egy Mario 64-klon. Ammyra letagadhatatlanul, hogy az már szinte arcpirító. Azt még lehet érteni, hogy a kamerakezelés és a feladatok lényege szinte teljesen azonos – hiszen a Mario 64 a 3D-s másképzés játékok világában egy önálló stílust teremtett – az viszont már talán pótfeltétel, hogy még az irányítást is egy az egyben lekoppintották.

Na persze felesleges ezen rágódni (rágódjon rajta inkább a Nintendo), hiszen MI, azaz a vásárlók mindezen csak nyernünk. Egyébként is az Argonaut pusztá véletlen egybeesésének tartja a hasonlóságot, mert mint mondják, a Croc fejlesztése már 1994-ben, jóval a Mario 64 bemutatása előtt megindult.

A játékban egy kis zöld krokodilias, Crocot kell irányítanunk. Hősünket a kamera hátulról követi, és a nézőpont távolságát illetve magasságát

naut programozói úgy tűnik Sonicozni is szeretnék, ugyanis onnan is loptak egy keveset: utunk során gyémántokat gyűjtögethetünk, amelyek nem csak egyszerű bonusok, mert ezek védenek meg minket a sérülésektől is. Amikor Croc beleesik mondjuk a lávába vagy nekimegy egy ellenfélnek, a drágakövek szanaszét szóródnak, s csak alig pár másodpercünk van, hogy összeszedjünk néhányat. Ha nincs nálunk gyémánt, sérülés esetén hősünk azonnal elhalálozik. Sajnos egy dolgot "elfelejtettek" lemesolni a Marióról: ha a pályák teljesítése után állást mentünk (kérhetünk kódszót vagy memóriakártyára is menthetünk), a gép eltárolja az életünk

kések még a repedezett faszonk is, ezek ugyanis földalatti barlangok bejáratai lehetnek.

Mint említettük, az irányítás nagyon hasonló a Marióhoz. A legfontosabb modulát a "taposás", amit úgy érthetünk el, hogy a levegőben még egy újabb ugrást (X) nyomunk. Ezzel a modulattal törhetjük szét a földakat, a berepedezett fatuskókat, valamint ellen-segeinket fejtél. Az ellenfelek elintézésére van egy másik mód is: képen töröjjük őket Croc farkával (négyzet). Ugyanezzel az ütessel tudunk kongatni is. A maradék két akciógombbal nézelődni, illetve gyorsan megfordulni lehet, az L1/R1 gombokkal pedig oldalazni.

a hasárú kell ugrani és alaposan megtapasni.

Crocnak nagyjából 100 szintet kell bejárnia az öt szigeten, és a létazó legkülönfélébb körülmények között kell a küldetését teljesítenie. Egyszer jégen csúszkál, másszor pedig már egy sivatag homokját tapossa.

Gráfikailag a program igencsak ott van a topon. A hátterek még talán a Mario 64-nél is szebbek, az animációk pedig elképesztően mulatságosak. Mozdulatainknak köszönhetően például minden egyes fölles-ség egy-egy egyéniséggel. Ehhez jönnek még az eltálat zörejek és hangok: a Gombok már távolról kiabálnak, az apró szörnyek gúnyosan kacarásznak, stb. A ka-



Croc attól függ, hogy mitől lóg

# CROC AND ROLL



Az első fölleség egy rettenetes katicabogár

az L2/R2 gombokkal magunk állít-hatjuk be. A Mario 64-hez hasonlóan itt is egy mesészerű miliőben játszódik a tör-



A gonosz Dante báró megkezdte a Gombok legküzését

létet: a 3D-s játékok mintha egy mesevilágból kölcsönöztek volna, s az ellenfeleinket megszemélyesítő kis szörnyek sem észlelnek, inkább egyszerűen csak csúnyák és gonoszok. A játékok szomatológusai úgy tervezték, hogy az alsóbb korosztályúknak is jó szórakozást biztosítsanak, vagyis a pályák megoldását nem bonyolították túl.

Croc feladta, hogy fetszabandítsa a Gombokat (kis apró, szörny lényeket), akiket egy gonosz mágus, Dante Báró varázslattal el. A varázsló a Gobbo szigetek valamennyi állatát is elbűvölte és a Gombok ellen fordította, a Gobbo Királyát pedig rics mögé zárta. Mint a Gobbo nemzetiség tisztelgatói tagjára (hősünk kizűkí néf fel), a Király – még az elfogatása előtt – Crocra bizza a varázsmegfordítást, segítségül pedig egy bővös madarat ad mellé. Minden egyes pályán fel kell kutatnunk a Gombokat, el kell intéznünk Dante Báró csatlósait, majd ha végeztünk, meg kell konditannunk a kijáratkált funkcionáló gombokat. Az Argo-

számát is.

Életeket azonban szerencsére nem csak 100 gyémánt begyűjtése után kapunk, hanem néhol – főként a rejtett pályákon – piros szívek formájában is találhatunk. Találhatunk továbbá kufosokat is, ezek vagy lelakatolt ajtókat nyitnak, vagy

ketreche zárt Gombokat szabadíthatunk ki velük. A játékból nem hiányoznak a bónuszadák sem (kérőjeles blokkok), sőt, kiemelt szerepük van, hiszen sokszor azokban is rejtőznek Gombok. Vigyázat: ne nagyon törjünk zúzunk ész nélkülül, ugyanis gyakran csak ezekről a blokkokról érhető el egy-egy kulcs, vagy egy másik platform. Ha ilyenkor mégis idő előtt szétlőrjünk a szükséges ládát, elakadunk ugyan nem fogunk, de az biztos, hogy nem tudjuk 100%-osan teljesíteni a pályát. A nehezen elérhető helyeken például színes drágaköveket találhatunk, melyekből ha nem szedjük össze mind az ötöt (pályánként), nem fog kinyitni a gang közelében lévő drágaköves kapu, a kapu mögött pedig mondkjuk bezárva maradvhat egy Gobbo. Nyilas blokkokkal is találkozhatsz, amelyeket nem lehet szétfőrti, viszont a talajon lévő színes sávon belül tologathatsz őket. Érde-

Croc a terep adottságait is ki tudja használni: a veszélyes helyzetekben megtapaszkodik a platformok széleiben, rácsokon lögyva tud haladni, valamint a sziklatalakon lévő melyedések segítségével még "hegyet" is tud mászni. A víz alatti műkődik, tehát vízpartozhatunk szabályosan, vagy folyamatosan nyomva tartva a gombot "lőbhajtásra" kapcsolhatunk.

Egyes szintek végén, illetve a szigetek befejezésénél mindig valamilyen fölleség vár ránk. Ezeket általában egyszerű állatokból varázsolja a főgonosz, a leküzűdésükhez pedig rá kell jönnünk a gyenge pontjakra. A felnyitott csirke például már a futásdát is kifűllad – ilyenkor kell farba billenteni. Az első sziget végén tanjzű hokszesztyus katicabogárról már több dolgnak akad: amikor elfárad, előlről kell bemossni neki egyet, hogy attól a hátrára forduljon, majd

merakezeléssel is maximálisan meg voltam elégedve, sosem volt olyan, hogy nem tudtam jól behatni a terepet, s az ugrásoknál ritkán tájoltam el magamat, ami pedig a Mariónál bizony néha előfordult. A Croc tehát minden tekintetben versenyképes a Marióval, de hogy melyikük a győztes, azt csak a féltóval lehetne eldönteni. Végezetül még van egy igazán jó hír: a program hamarosan elkészűl PC-re és Saturnra is.

Croc – mint tudjuk – kétélűtű állomány. Sajnos egy tűnik, hogy Dante egyik csatlósja is



**Croc** **Kiadja: Fox Interactive**

**LÁTVANYOSSÁG**  
**JÁTSZATHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENE BONA**

**PLAYSTATION**

✓ Jól belátható terep • aranyos figurák • remek irányítás  
X Kevés az új ötlet • állásmentésnél miért ment el az életet?

**94%**

Tejlesen véletlenül került a kezembe a BEASTS AND BUMPKINS című játék "preview" Beta (azaz előzetes) CD-je, és teljesen véletlenül töltöttem be. Aki rendszeresen olvassa az 576-ot, az tudhatja, hogy nem sűrűn készítek ilyesfajta programokról leírásokat, de ebben annyira tetszetek a kis rohangáló suttó parasztek (ugyanis kb. ezt jelenti a "bumpkin"), hogy CoVboj felszólítására rászántam magam. Mielőtt azonban belekezdenék az élményeim ismertetésébe le kell szögeznem: a játék a teszt készültkor még nem jelent meg és nekem

tő és lehangoló kategóriába kerül. Kivételt képez az az eset, ha valakibe jó adag humorérzék szorult, mert néhány poénos megoldással el lehet szórakoztatni magunkat.

### LEKEZELŐ KEZELHETŐSÉG

Mielőtt belecsapnánk a lecsóba, íassuk a kezelést, amely teljes egészében az egérrel intézhető. A térképet legjobban úgy tudjuk mozgatni, ha nyomva tartjuk a jobb gombot. A képernyő felső szélén, a bal sarokban van egy számlá-

ügyi egyenleg, termékfogyás).

**Irányító** - Ki-bekapcsolhatjuk a bal felső sarokban leledző mini térképet, amely a falut körülvevő vidéket mutatja.

**Nagyító** - Ha ez be van kapcsolva, a gép néha okos tanácsokat ad nekünk a játékmennel kapcsolatban.

**Négy zöld nyíl** - Ide klikkelve a kép azonnal a településre ugrik. Akkor hasznos, ha esetleg elkalandozunk a vidéken, és gyorsan vissza akarunk jutni a faluba valamit elintézni. A levelek olvasása után is ezzel léphetünk vissza.

**Trombita** - Újra megnézhetjük a küldetés céljait.

**Tenyér/Levél** - Itt olvashatjuk el a főnökségtől kapott leveleket (leveleket megtarthatunk későbbre, vagy elégethetünk).

**Lemez** - Lemezműveletek és kilépés. Minden küldetés előtt egy tájképet ad be a program, ahol közli a misszió feladatait, és némi információt a történet alakulásáról. Kezdet után láthatjuk táborhelyünket, ahol néhány paraszt lézeng, és általában valamilyen ház is van mellettük (ez küldetésenként válto-



csak az EA által küldött előzetes Beta verziót volt alkalmam kipróbálni (habár úgy tűnik, hogy ez egyben a végleges is, mert az alapokon nem hiszem, hogy lehetne valami igazítani). Ezért az esetleges változtatásokból és javításokból eredő eltérésekért mosom kezeimet.

### EMBEREK, TENÉNEK ÉS EGYEBEK

A játék nem az a tipikus "isten szimulátor", inkább egyfajta hódító hadjárat története, leginkább Settlers-kióknak hívhatnám. Egy hadvezért személyesítünk meg, aki a nagy király halála után pár emberrel új földek felfedezésére indul. Lényegében mindig ugyanazt kell megvalósítanunk, némi extra feladattal megfűszerezve: fel kell építenünk egy jól működő falut, ahol boldog emberek élnek, dolgoznak, szaporodnak, tehénkéket nevelgetnek és teljesítik szeretett vezérük óhajait. A program igen érdekesen van felépítve. Az első néhány küldetés lényegében egy oktató rész, ahol olyan egyszerű feladatokat kell megoldanunk, melyek a későbbi, összetett missziók alapjait képezik. Ez eddig rendjén is lenne, de ezzel a lényeg majdnem ki is merül! A két alap dolog ugyanis a következő: 1-falunk populációja érjen el egy bizonyos szintet, 2-pénzünk érjen el egy meghatározott összeget. Miután kitapasztaltuk, hogy e kettő hogyan működik, miként érhető el, a játék máris az untató, idegesí-

lő, ez a mindenkor anyagi helyzetünket mutatja. Melleste hét ikon látható, ezek jelentése a következő:

**Pénzszlopok** - Ide klikkelve egy táblázat jelenik meg, amely lényegében három részre oszlik. Alapvetően vonatkozik a táblázat minden külön elemére, hogy csak akkor működik, ha a település elért egy bizonyos szintet. A bal felső részben állíthatjuk be, hogy a különböző termelt élelmiszerek mennyibe kerüljenek (sorrendben: tojás, ivóvíz a kútból, kenyér, tej, alma) és itt állítható a templom támogatási és a házadói is. Ez alatt helyezkedik el a "bírság", ahol eldönthetjük, hogy a különböző bűneseteket (sorrendben: káromkodás, lopás, rablás, gyilkosság) mennyire komolyan torolják meg. A jobb oldalon van egy grafikon, ahol a falu életének menetét tanulmányozhatjuk (sorrendben: népesség alakulása, nemek megoszlása, érzelmek, pénz-

só szélén, kissé jobbra látható vékony szürke mezőcskére, ekkor alul megjelenik egy sáv, ahol a felépíthető objektumok sorakoznak (ha már több van belőlük, mint amennyi a képernyőre fér, jobbra/balra is tudunk scrollozni köztük).

**Szalmatető házikó** - Itt laktak a parasztek.

**Lila üllő alakú épület** - Az élelmet taníthatjuk be. Nyomjunk rá egy férfira, és irányítsuk be a házba (ekkor a kurzor mesterlevélre változik). Az ács kétszer olyan gyorsan épít, mint egy normális hatandó, eszik, iszik, de úgy láttam, hogy nem csajozik. Ha egy ácsra rányomunk, és újra a házba visszük (a mesterlevél elszakad), akkor visszavedlik parasztta.

**Tyúk** - Tyúkokat telepíthetünk, me-

# Beasts and Bumpkins

## TSZ-ELNÖK SZÖRNYFALVÁN



lyek fölalkatják a lakosokat.

**Malom/Pékség** - Itt sütik és tarolják a kenyeret a learott búzából.

**Búza** - Ebből lpsza kenyér. Tavasszal vessük el, ősszel arathatjuk.

**Farm** - Ide viszik a nők a fejt tejet.

**Kerítés** - Körbe lehet venni a falut, ez nagyjából véd a beto-

lakodóktól és optimális esetben a tehéncsordánkat is összetartja.

**Kapu** - Nem árt a kerítés egy pontjára odatenni, a ki-be közlekedés végett.

**Kút** - Ide járnak inni emberek. **Út** - Összeköthetjük vele a távolabbi eső épületeket, hogy a lakosoknak kevesebbet kelljen sétálniuk.

Szinte ingyen adom a kaját, mégis ingadozik a népesség (ezeknek semmi sem-jé)



**Bástya** - itt tudunk katonákat kiképezni (minden mint az őcsokná). A katona nem eszik, nem iszik, nem öregszik és nem csajozik.

Az építkezés pofon egyszerű: klikkelünk rá a kívánt objektumra, és tegyük a négyzet-árót a kép egyik részére, melyen nincs útban semmi, azaz a faló fehér marad. Embereink maguktól elkezdik a munkát. Építjük fel a legfontosabb házakat (Guild Hall, Bakery, Farm, Well, később még néhány kunyhót), fogjuk be a teheneket, minden tavasszal vessünk búzát, és emeljük-cökkentsük a termények árát aszerint, hogy több pénzre vagy boldogabb emberekre van-e szükségünk. Egy idő után

-Több embert egyszerre is irányíthatunk, ha a bal gombbal "keretet" húzunk köréjük.

-A varázsló és a pap igen hasznos személyiség (támadó ill. gyógyító mágiaik miatt).

-Ha ráklikkelünk egy emberre a jobb felső sarokban megjelennek azoknak a tevékenységeinek az ikonjai, melyeket kiemelten végeztethetünk velük (ha éppen nagyon unatkoznak).

### ÉNY AMATOR MAG-NEVELÉSÉNE

Muszáj pár dolgot megmagyaráznom, mert egyébként nem fogjátok érteni, hogy mi az én gondom a BAB-szal. Szóval a legtöbb hasonló játékban két alapeset áll fenn: egy figura vagy egy személyt jelent (pl. Sydicate Wars), vagy többet (pl. Theme Park). Ehhez viszonyítva épül fel a játékmenet is, te-

mert ilyenkor mindenki külön életet él, a kis manuskokat mind-mind ismerjük, szeretjük, esetleg utáljuk. Eppen ezért az ilyen játékok jóval nehezebbek is, mert a különböző fejlesztéseket embe-reink számához és igényeihez mérten pontosan kell kalkulálni, ergo máximá-lisan ügyelni kell a pénzcsekként beosztására (emlékszem, amikor pl. a Theme Park-ban sokat hánytak a látogatók, egyszerűen betettem még egy takarítót, és kész volt. Természetesen ez az életbe kivételre nem lehet igaz, hiszen két takarító nem tud a non-stop megjelenő tócsákkal megbirkózni, kivéve, ha

matikai függvény alapján kezeli az arányokat (nincs "szoros" kapcsolat a kiszolgálóegységek és a lakosok között, mindössze matematikai), ezért a monotonosság hibájába esik. Azonkívül a feladatok is buyuták (keresd meg, vidd oda, öld meg őket), sőt, némely küldetésnekni a katonáinkra leselkedő, minden rendszer és értelem nélkül jelentkező csapadék is halálra idegesítették.

### AZ ÉRTÉKELÉS CÍMSZAVAKBAN

-A parasztkok általában mindenféle lo-

Vigan aratnak a parasztkok, a pap meg közben összeszedi a levélkimerítetteket



gika nélkül viselkednek.

-A mesteremberek egyáltalán nem "élnék", inkább csak "vannak".

-Örjítő, hogy állandóan éjszaka van. A játékidő fele semmire sem használható.

-Totális aránytalanság van a program részei (lakosság-szolgáltatások) között.

-A helyes (állandóan ugyanazt kell tenni) taktika kikösködése után állati unalmas (túl könnyű) lesz a program.

-A 9. küldetésnél már kevés a 16 Mega Ram, állandóan csak tölt a program.

-A grafikával nincs baj (a tehenek három jól mutatnak).

MARTIN

Az ellenséges talu hadserege kíméletlenül elbánt agresszoraimmal. I'll be back!



trénirozzunk katonákat és fedezzük fel a vidéket.

### MESTEREMBEREK

-A katonák értelemszerűen a harcban járatások (minimum 2:1-es arány a javunkra minden csatában kötelező), de

hát egy figuránál mindenkit külön személyiségként kezel a gép, míg több embernél nagyobbak az arányok (élelmezés, lakás, szolgáltatások, miegymás). Érthető? Szerintem az egy emberre eset a szimpatikusabb (viszont ezt nehezebb is megködolni, persze egy háborús játéknál értelmetlen is lenne),

turbót szerel a felmosórangyára). A BAB is a "külön-külön" módszert próbálja kezelni, de valahogy sikertelenül. Számítalanszor fordult elő, hogy 5 férfi és 5 nő élt a falumban, építettem nekik 5 házat, mégis legalább 3 ember aludt a táborút körül. A lakosok minden rendszer nélkül jártak ki-be a kunyhókba, nem voltak állandó családok, sőt párocskák sem. A nők csak addig voltak hűek otthonukhoz, amíg megszülettek a gyermeküket, de a következők már egy másik házban hozták a világra, persze másik apától. Ez az jelenti, hogy egy bizonyos fokú kiépítettség nagyon sok embert el tud tartani (kétszer annyi lakoshoz pl. nem kell kétszer annyi felépítmény és kaja) és az egész falut ott lehet hagyni, minden meggy magától (én néha azt csináltam itt az irodában, hogy átmentem fél órát PSX-ezni egy másik asztalhoz, aztán amikor visszamentem, volt egy csomó pénzem meg egy halom lakosom). Hamar rájön az ember, hogy ha lerak 6 tyúkot, épít egy malmot, egy kutat, egy farmot, meg néhány házat akkor szépen lassan magától gyarapszik a lakosság és dögün-lom lesz a játék. Csak minden tavasszal kell egy kevés búzát elvetni, hogy legyen kenyér. Meglátásom szerint a program valamiféle hibás mate-

beasts and bumpkins

Kiadja: EA

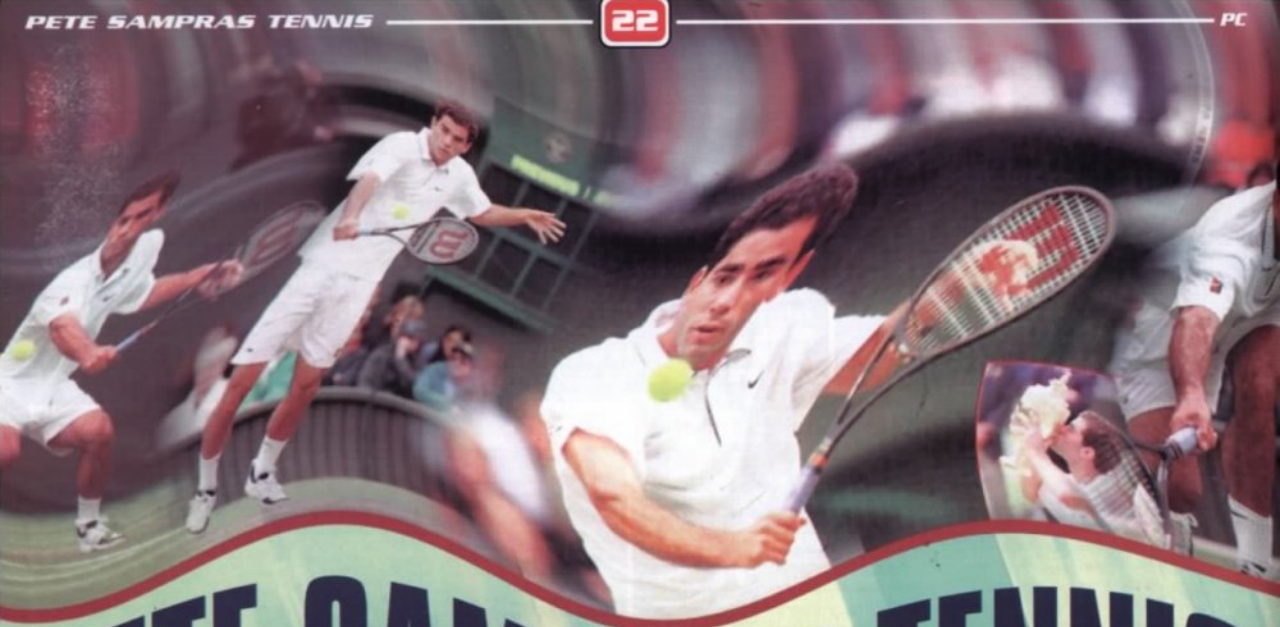
LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁT SZHATÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZENEBONA

PIDD, 16MB RAM, SVGA, WIN95

✓ Aranyos figurák szaladgálnak benne

✗ Állandóan éjszaka van + mindig ugyanazt kell csinálni + logikátlan

56%



# PETE SAMPRAS TENNIS

A tenisz nem igazán felkapott sportág a PC-s játékok között. Emlékeim szerint utójjára télen írtunk ilyen programról, s az sem volt valami nagy durranás. Most viszont valami

gép lassúsága miatt viszont nagy felbontásnál a futás elégé furcsa, csúszós mozgást eredményez. A játékot egyébként 10 különböző kameraállásból követhetjük végig.

Az RG hasonló technikát vetett be, de talán a DOS kisebb ígéryeinek köszönhetően valamilyen gyorsabb a grafikája és így a játékosok animálása még vetélytársánál is gördülékenyebb-re sikerült. Itt kamerákból kevesebb áll rendelkezésünkre,

de ezt ki lehet bírni.

## HANGOK

A menüben válogatást mindkét programban kellemes muzsika



Samprasnak is két lába van, mégsem botlik meg

teszi élvezetesebbé. Meccs közben pedig a közönség moraja, a labdák, ütők és a háló zaja és a mérkőzésvezető hangja, mind hihetetlenül élethű. A PS egyetlen pluszt tett mindehhez hozzá: a bíró szövegét a verseny helyszínétől függően angolul, japánul, vagy akár oroszul is hallgathatjuk. Az RG-ben kicsit zavart az összpontosításban, hogy a közönség még szerva közben is tapsolt – ami ugye nem illik.

## IRÁNYÍTÁS

A PS-ben négy tűzgombbal négy különböző ütéstípust (egyenes, átemelés, ejtés, nyesés) érhetünk el. Lehetőségeinket tovább növeli, hogy az irányok trükkös használatával nem csak helyezni tudjuk a labdát, hanem néha egészen különleges falsolt is adhatunk neki (némi kifizetést az öreg Pete is elámulna). Szervánál

Gavarit Mészkvő Teniszova problemova Pjotr Szamprasova



három különböző erősség közül választhatunk, s persze a leggyorsabb labdákkal szinte lehetetlen eltalálni az adogatóudvart. Az RG-ben csak két tűzgombunk van, az egyenes és a nyesett labdáknak. Ütésnél a gomb

Teniszben is (vagyis) párosan szép az élet



teljesen váratlan történt: egyszerre két fantasztikusan jó program is érkezett a boltba. A Code Masters Pete Sampras Ten-nise és az Interplay Roland Garrosa is gyógyír lehet a teniszrajongók sebeire, akiknek mostantól valószínűleg a választás jelenti majd a legnagyobb problémát.

## GRAFIKA

A PS saját állítása szerint az első olyan teniszprogram, amely valós idejű 3D-s animációval rajzolja meg a játékosokat. A figurák mozgását a már jól ismert mozgásdigitalizáló (Motion Captured) eljárással tökéletesítették, s valóban elég élethűen püfölik a labdát. Valószínűleg a

pete sampras Kladdja: Code Masters

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

P75, 16MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Többféle ütéstípus és kameraállítás  
• generálható játékosok • négy játékos üzemmód • a gép tanul  
✓ Nagy felbontásban kicsit szaggat

87%





# ROLAND GARROS

nyomva tartása adja meg a hosszt, a fel-le nyillak pedig az erőt, ami elég zavaró lehet. Kezdő módban segítség, hogy egy

használni ellenünk. A PS-ben négy figura jellemzőit meg is változtathatjuk, s mivel a tornákon csak ezekkel indulhatunk el, érdemes jól megfontolni, milyen erős oldalakra lesz szükségünk, s milyen hibákat tudunk minél olcsóbban megúszni. Pályák tekintetében mindkét programban teljes választék van (a PS-ben még a moszkvai Központ fedett

Az RG legnagyobb érdekessége, hogy a hagyományos játék mellett egy futurisztikus teniszt is kipróbálhatunk (ha az első három nek inkább a kiváló grafikáját emelném ki, míg a PS-ben az iránítás tökéletessége hívta fel magára a figyelmet. Az biztos,

nek inkább a kiváló grafikáját emelném ki, míg a PS-ben az iránítás tökéletessége hívta fel magára a figyelmet. Az biztos,

Ezt látja a pályából a walesi herceg

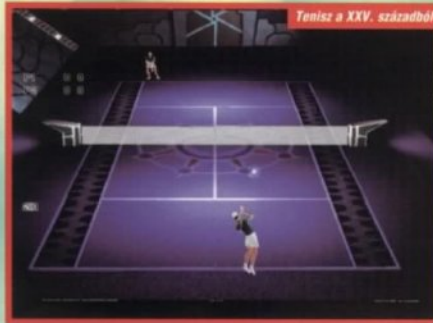


kis pötty jelzi, hova fog érkezni labdánk az ütés után. A labdát megpörgetni a gomb ütés előtti többszöri lenyomásával tudjuk.

## PLUSZOK

Ami a legfontosabb, hogy mindkét programban négy játékos játszhat egyszerre egymás ellen. A játékosok több mint húsz előre elkészített figura közül választhatják ki sajátjukat. Ezután viszont a PS előnye jönnek: ebben a programban a gép által irányított figurák nem csak képességeikben, hanem a mérközésen alkalmazott taktikájukban is különbözőnek egymástól. Még érdekesebbé teszi a dolgot, hogy a gép megfigyeli és megjegyzi a meccs közben elkövetett hibákat, s ezt a tudást még a következő meccsben is képes fel-

műfüves gyepeén is üthetünk néhányat). Érdekes viszont, hogy a játék legelején egyikben sem érhető el minden pálya, hiszen a nehezebbek (és velük néhány komolyabb ellenfél is) csak néhány torna megnyerése után jelenik meg a választékban.



Tenisz a XXV. századból

## A beautiful victory!

What skillful grass court techniques!



Meglepő esemény: győztem!

mindkét program kiemelkedő alkotás e műfajban.

P.K.

roland Garros

Kiadja: Interplay

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE B O N A

PS5, 16GB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Teljesen elethő s futurisztikus tenisz s négy játékos üzemmód  
✓ Kevesebb ütéstajta s kicsit nehezebb iránítást

84%

Gondolom sokan vannak még, akik emlékeznek még Sid Meier és a Microprose nagy sikerű játékaira, a Pirates-ra, ami 8 bites gépeken kezdte meg világhódító korszát, még valamikor a nyolcvanas évek derekán. Kategóriáját tekintve meglehetősen eklektikus egy darab volt, mert a gazdasági szimulációk jellegzetességén kívül még bőven akadt benne ügyességi és kaland elemek is. Talán ez volt a siker oka is. A siker meg annak az oka, hogy az ötletet – hál'istennek – elég sokan ellopták azóta. A legfrissebb ilyen próbálkozás a német illetőségű Ascara Gloria című darabkája, amely a Pirates-i filozófiáját Nagy Britanniá felé fordította, és a XVII. század második felébe helyezte. I. Erzsébet királynő szolgálatában ténykedve indulunk meg a meggazdagodás rögös útján, és a játék egészen addig tart, amíg tevőleges részvételünkkel a brit kereskedőhajókból álló flotta megsemmisíti a brit szigetek elfoglalására induló spanyol Győzhetetlen Armádat.

## TENGERI CSATA

A játék indulása előtt gyakorolhatunk nyílt tengeri összecsapást vagy virostromot a tenger felől. Az összecsapás előtt ki kell jelölünk a zászlóshajót (ez rendszerint a legnagyobb hajó). Az irányítás elég egyszerű: ha több hajót vezetünk csatába, akkor a flotta a zászlóshajónak kiadott parancsokat követi, míg egyedi parancsokat (menekülés, pozíció megtartása vagy meghatározása, zászlóshajó védelme, tüzelés a lehetséges/megadott célpontra, hajó megcsállyázása, gyújtóhajóvá alakítás) a hajóra történő kattintás után lehetőséges. Ezt tovább nem is ragozzuk, mert mindenki kedvére begyakorolhatja – annyit azonban meg kell jegyeznünk, hogy én kissé nehézkosnak tartom ezt a módszert.

## A TÖRTÉNET

A cselekmény két szálon fut: egyrészt a hagyományos kereskedelmi alaptétel ('vegyi olcsónatad el drágán') figyelembe vételével minél több pénzt kell felhalmozni, amelyből a későbbiekben újabb és nagyobb hajókat, raktárakat és gyárakat vásárolhatunk, továbbá beszülhatunk a világ legtávolabbi pontjaira induló, kockázatos, ámde nagy haszonnal kecsegtető expedíciók finanszírozásába; másrészt a kalandszálon különböző megbízásokat kell teljesítenünk a korona vagy bizonyos magánberek megbízásából, amit csak akkor lehetséges, ha a megfelelő időpontban a megfelelő helyen tartózkodunk. A kalandszál első feladata Edinburgh kikötőjében vár bennünket a kocsásban, ahol egy Spanyolországba tartó peches követ restekol. Itt haladéktalanul Barcelonába kell szállítanunk, de közben azért gondoljunk a zsebünkre is: pakoljunk fel ruhát (Cloth) vagy vitorlavásznát (Sail), mert annak arafelét tűrhető ára van. Barcelona kikötőjében 10 napot kell a követe várakozni, majd Londonba szállítani. A várakozás ugyan az ellenséges érzelmi kikötőben 1-2.000 aranyunkba kerül, de a királynőt

Londonban meglátogatva kapunk némi kárpótlást, a veszteség többi részét pedig bőven kiperolhatjuk egy rakomány olcsó spanyol brandyvel. A következő küldetést a londoni kereskedő adja, aki egy francia barátjának óhajt némi cuccot küldeni, aki viszont egy spanyol kocsmába akar egy tétel piát küldeni. A piát két pár spanyol pátyvet megvakul, amit a helyi kormányzó ugyan kissé nehezményez, de azért felkér bennünket egy üzenet eljuttatására a bayonne-i spanyol követvetségére.

Onnan egy diplomata-tól kell visszahoznunk Barcelonába (kicsit feljebb is lehet akadni a fuvarját), közben persze kereskedhetünk is. A diplomata Barcelonából négyszeres díjat kínál egy "kisebb" társaság Angliába való eljuttatásáért – na ez az, amit diplomatikusan el kell utasítanunk (Sorry, too busy), mert ha elvállaljuk, az angol korona érdekel ellen cselekszünk, ha pedig gyanakvó kérdéseket teszünk fel, könnyen a barcelonai tömlöc mélyén találhatjuk magunkat. A következőkben még egy rákás "titkosszolgálati" feladat vár ránk a királynő államminisztere, Sir Cecil megbízásából, amelyek sikeres teljesítéséhez rendkívül fontos, hogy minden párbeszédben a megfelelő választ adjuk – különben a kalandszál megszakad.

## A VÁROSNK

A városokban rendszerint hasonló helyszínek találhatók, leszámítva pár speciális londoni helyszínt, illetve azokat a helyeket, amelyek csak egy adott küldetésnél léteznek (mint például az említett spanyol követtség Bayonne-ban).

**Fogadó (Inn):** A kocsmá ugyebár elengedhetetlen

# Királyassza

partoztat a kikötőknek. Pióközázson kívül azonban találkozhatsz fontos személyekkel is, egyrészt egy-egy kaland szereplővel, illetve alkalmassint

■ Itt bérelhetünk kapitányt az újonnan épített hajóinkra (kalózkapitányokat csak Algírban és a kalózfolyányn);

egy hónappal nem jelentkeznünk, buktuk a hajót és a foglaltat is). A Refit Shipné – elvileg – a hajón levő ágyukat építenék be állandó felszerelések a raktér rovására.

**Merchant** (Kereskedő): Itt adhatjuk/vehetjük a kereskedelmi cikkeket. A játék elején nem árt körbenézni, hogy mi, hol és mennyibe kerül. A bizonyos kártintva adhatunk/vehetünk árukat, csak a Buy/Sell feliratra cickelve ki kell választanunk a tranzakció irányát. A könyv első három oldalán a hajóra, ról, az utá-

# GLORIA



Merchant  
But of course! Right now I'm after your business

Ki nem állhatna a kereskedőket: mindig rajtam megfogadnod!

na követközön a városban levő raktárakból lehet pakolni. Mindkettő mennyiségét meghatározza a raktér kapacitása, az elsőt új hajók, a másodikat pedig újabb raktárak vásárlásával növelhetjük. A kereskedőtől alkalmassint lehetőség van áruhitel kérésére is: ilyenkor a kereskedő bizonyos (borsos) kamattal feljebb hajlandó várni a tőle vásárolt áruk ellenértékének kifizetésére. Köthetünk olyan boltot is, amikor egy bizonyos időpontban fix összegért kell leszállítanunk egy tétel árut. A sarokban találjuk a kereskedő akcióit árut, amelyek – szerinte – most rendkívül "kedve-

20



Ambassador  
Your Majesty, this is the great captain who so skillfully assisted me in fulfilling your instructions.

A királynő roppant hálas követet fuvaroztatásáért

■ mesteremberek, akik szerződésük után a városban levő, megfelelő méretű raktárakat manufaktúrává alakítják, és a továbbiakban bizonyos cikk(ek)nek nemcsak a kereskedelmi, hanem a gyártási hasznából is részesedhetünk;

■ továbbá a falon lógó feliratra cickelve itt bérelhetünk mstrszokat a hajóinkra, illetve munkásokat a manufaktúrába (a hajó befogadóképességénél illetve a mester igényeinél többet is lehet, de mivel hetiben dolgoznak, teljesen felesleges).

**Shipyard** (Dokk): A tengeri utak az időjárásról függően többé-kevésbé megviselik a hajó vitorlázatát és fedélzetét, tehát ezt időről-időre (40% alatt) javítanunk kell (Repair Hull/Sails), ami ugyan elég tetemes összegbe/idebe kerül, viszont nem ér az a kellemetlen meglepetés, hogy egy szép napon elsüllyed a hajónk. A Trade Shipné a tengeri csatákban elfogott hajókat adhatjuk el, Change Namesnél újrakereszteljük a verdákat, Build New Shipsnél pedig új hajót építhetünk. A hajóra cickelve választjuk ki a típusát; a nagyobb hajó drágább, viszont a nagyobb raktér miatt jóval több az egy kanyarban elérhető haszon. Az építési idő mérettől függ. Foglalóként a hajó árának felét kell letenni, a másik felét a hajó elkészültekor fizetjük (ha az elkészülés után

# ony lovagja

áron hozzáférhető (kfm). Az árak árához egy megjegyzés: ha egy adott fajtaból nagyobb tételt eladunk/vásárlunk, az ár aszerint változni is fog, tehát ha például veszünk, az ár nő. Ez a kereslet-kínálat klasszikus elve alapján mondjuk logikusnak is tűnhet – attól viszont a gutaütés változati, amikor a busis haszon reményében szépen megrakodva megérkeztem valahova. És bár a készlete még mindig nulla volt, a kereskedő a felére engedte az árát... Ez halmozottan igaz a drágakövekkel való bizséléshez: ha valahol

járó kamat mintha cseppet alacsonyabb lenne a kereskedők által kényszerítve, megduhadhat a következő aukció időpontját, valamint ingatlant (raktárházakat) vásárolhatunk.

**Warehouse** (raktár): Kezdetben csak egy darab van Londonban, de bármelyik városházán azonnal vásárolhatunk a város tulajdonában levőkből, illetve megvásárolhatjuk a következő aukciót. A raktárak célja kettős: egyrészt nagy kapacitású, átmeneti tárolóként szolgálnak (ha egy rakományt épp nem akarunk

arannyal segit új hajónk megvásárlásában.

**Throne Room** (királyi palota): Itt lakozik I. Erzsébet. Néha beugorhatunk teátni hozzá, hátha van valami mondandója számunkra...

**Cabin:** A hajókabinban a nyitott könyv a hajónapló, ide kattintva kapunk állást feltevések stábilusáról (hajók és állapotuk, kapitányok és matrózok száma, készpénz, fegyverzet, tartozások, előre lekötött üzletek, javítás alatt levő hajók). A Game Options a szokásos opció menü, mentés/töltési lehetőséggel (mellésleg az autosave minden kikötőben ment egyet). A sarokban levő ládából előírhatjuk Jolly Rogert, a csinos kis fekete lohogatót a koponyával és a lábszárcsontokkal, ha az áru- és hajóbeszerzésnek egy jóval költségtímébb



A tengeri csata több hajónál igen "áttekinthető"

kaját már említettem, azt még nem, hogy mesterembert egyáltalán így sikerült felvennem, hogy vagy ötször egymás után elgyedtem szöbia vele. Másik marhaság, hogy a távolsági expedíciók hasznát nem lehet realizálni, miként a városba fektetett pénz sem. A tengeri csaták irányítása is kábé annyira túnik kezelhetetnek, mint egy morcos pit bull. A legklasszikusabb ökörség viszont a dokkban vár bennünket: vettem egy új 50 tonnás hajót, kifizettem az előleget, elkészültek a hátalékot, és a régi hajómat beadtam a dokkba javítani. A kikötőben kivartam a javítási idejét, de akkor sem lehetett vele ki-futni, mert a hajónapló szerint 99 nap deadline-an volt. Ússe kö, én addig elugrok egy télet konyakért. Deadline letelik, a hajóm még szörén-szörén útúnik. Oké. Így építsen az ember flottát! A kalandzó-

# land

felvásároltam a viszonylag olcsó raktárkészletet, Európa összes kalmára összeesküdtő a csödbé juttatásomra. Tisztes hasznát hoz az idényárakkal (Grain, Wine, stb.) való kereskedelem, mert ezek szorban olcsók, de a következő szezon elejéig akár két-háromszorosára is felmegy az árak. Rendes útja a meggazdagodásnak, ha egy adott városban veszünk pár raktárt, majd jállusban felvásároljuk a teljes termést. Február tájéka már elég csini ára lesz... **Town Hall** (városháza): Itt helyi illetve európai híreket kaphatunk, pénz kölcsönözhetünk a városnak (érdekes, a nekünk

vesztésgegel eladni, illetőleg idényárakkal spekulálni), továbbá a városban levő raktárainkat alakítjuk át műhelyekké azok a mesteremberek, akiket a kocsmában felfogadok. Az épületek állaga idővel romlik, ami csökkenti befogadó-, illetve termelőképességüket, ezért időről-időre egy rakás pénz kell kiadunk felújításukra. A raktárainkat természetesen mi is eladhatjuk aukción.

**Embassy** (követség): Az angol korona követének rezidenciája. A kaland részben van jelentősége.

**Dungeons** (tömlöc): Alkalmas itt az örrel lehet csevegni.

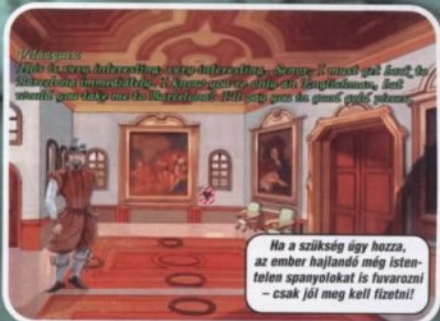
**Church** (templom): Pénzadománnyal segíthetjük Isten "szegény" szolgáit. Ateistáknak is érdemes látogatni, hátha kapnak valami küldetést a paptól...

**Merchant Adventurers Guild** (Kereskedelmi Szövetség): Londonban székel, és 2.000 aranyért bárkit a tagjai közé fogad. A Szövetség vesztélyes, de busás haszonnal járó expedíciókat indít a világ legtávolabbi pontjaira. Miután a tagdíjat leszurkoltuk, mi is beszálhatunk pengőve az expedíciókba. Ha visszérkeznek, szép summa ilti markantok. Az egy más kérdés, hogy néha nem érkeznek vissza. Meg az is, hogy a nyeresémi fiktív, és nem kézzelfogható vagyónként jelentkezik... **Privy Council:** Az angol királyság szolgálatában tevékenykedő szabadkereskedők szervezete. Karrierünk első évében Sir Cecil, a királyi minisztere a soralba fogad bennünket. A tanács minden év november 15-én ülészik, olyankor illik majd Londonban tartózkodni... A tagságnak nem utolsó haszna, hogy amennyiben utolsó hajónk is valami úton-módon elsüllyedne, Sir Cecil 20.000

módiát hajtanánk választani. A királytól viszont ilyenkor nem támogat bennünket, cserébe viszont megállhatunk egy kedélyes írószágyi kalif-tanyán is. A falon függő naptáron állíthatjuk be, hogy hány napot akarunk eltölteni a kikötőben. Ez ellenséges érzületű helyen elég húzós összegbe is kerülhet. A térképre kattintva választhatjuk ki, hogy Európa melyik nagy kikötővárosába hajátnak hajózní. Az utazás természetesen néhány napot vesz igénybe, és nagyobb viharok esetén a hajók(á) állapota is romlik (kalendármadasknál még inkább...) – ha már elég búgyadtak voltak, akkor szépen el is sülyednek.

## REZUMÉ

Igen vidáman szóltottam magamhoz a Glorianaát, hiszen a doboz felirataiból ítélve valami kellemes kis Pirates-Klonra számítottam. Pirates-Klonnak Pirates-Klon – csak nem kellemes. A grafikából ítélve akár '94-ben is érezhetem magamat, amin nem segítenek a manapság oly divatos eszkézképernyős videók sem. Azt már régen észrevettem, hogy ezekben a CD-mozikban nem Robert de Niro-szintű színészek szerepelnek, de itt aztán igazán csak a játékos fasszítására szolgálnak, mert a történehez túl sok köztük nincs. Jó, a viharokat "érzékeltető" renderelt videóknak még csak-csak, de az első tízet szőiben lohogó haja, teljes három fázisban animálva – no, az aztán tényleg túlzás volt! Persze a grafika érdekelne a legkevésbé, ha legalább a játék jó lenne. De nem az. Negyedik-ötödik nekifutásra kezdtem azon elmélkedni, hogy vajon nem egy béta-verzióhoz van-e szerencsém: tell van ugyanis logikai bukfencokkal. A kereskedők kedves kis árpolití-



Ha a szükség úgy hozza, az ember hajlandó még istentelen spanyolokat is tuvarozni – csak jól meg kell fizetni!

lat elég egy helyen elszómi (például az edinburghi kocsmá emeletén levő ügynöknek rossz választ adva), aztán mintha el is vágták volna az egészét. Innen a játék már csak a "vedd meg/add el"-típusú szórakoztató válik, ami engem vagy 10 teljes perc képes lekötni (már legalábbis a szimuláció – valószínűleg évtizedekig is szívesen játszom). Akkor inkább már stríppokerezek. Az tartalmasabb mulatság. Szerintem jobb lett volna, ha a játék készítői és tesztelői is így tesznek. Vagy inkább dolgoztak volna még egy fél évet a játékon.

CoBoy



CoBoy

CoBoy

Végveszély! Kalauzak a horizonton!

gloriana **Kiadja: EA**

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA**

486DX, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ A Pirates alapján készült – de ezrei vége is a pozitívumoknak  
X Puritan grafika + gyengécske zene + logikai bukfencok

**52%**

Az F-16 Fighting Falcon leírásában, már utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsátkozni, kezdem hát a mintául szolgáló vasmadár bemutatásával:



Éppen a sivatagban viharzik – az anyagi kár jelentős

### F/A-18C HORNET

Napjainkban a Hornet a haditengerészet és a tengerészgyalogság legteljesítképesebb többfeladatu vadászbombázója, amely ugyanolyan jelentőséggel bír, mint az USAF-nál az F-16-os. A gép sárkányszerkezetének kialakítása teljes egészében a hajófedélzeti üzemelés feltételeinek lett alárendelve, tehát nemcsak a nagy függőleges, hanem a vízszintes gyorsulások, a gökhatapultos ítézés és a drótkötéles fékezés 5 g-s rántásának elviselésére is alkalmas lett tényleg. A többi típushoz képest rendkívül nagyok a Hornet fókuszirányai és lehajtható betéjele, amelyek megközelítik a szárnyak felületének 50%-át. Fel- és leszállásnál a csűrök is féksárnyként funkcionálnak (flaperon). A futóműveknek a több mint 3 tonna üzemanyaggal vagy fegyverzettel visszatérő gép 7-8 m/sec függőleges sebességű fedélzetre érkezését vagy inkább becsapódását üzemszerűen el kell viselniük. Az összehasonlíthatatlanul nagyobb igénybevétel miatt egy szárazföldi üzemelésre tervezett géphez képest a Hornet sárkányszerkezete és futóműve sokkal robusztusabb és nehezebb, de ennek ellenére üres tömege



Három a Jenki igazság, meg egy a ráadás, esetünkben egy repülőgépphardver

azonos a hasonló méretű MIG-29-esével. A 24 vízszinteslegyűző fűtőkereknek nyomása 24 bar, mivel a fedélzetre érkezés, valamint az 5 cm átmérőjű fékező drótkötéleken történő átördülés igénybevételét alacsonyabb nyomású kerék nem bírja ki. A Hornet volt az első sorozatgyártott harci gép, amelyet már négy csatornás, digitális elektronikus kormányvezérlés rendszerrel szereltek fel. A beépített saját ellenőrző rendszer: nagyban megkönnyíti az üzemeltetők munkáját, ugyanis a műszerfal egyik képernyőjén megjeleníthető rendszer blokkvázlatán "X"-szel tünteti fel a hiba helyét. A Martin Marietta cégnél kifejlesztett rendszer több egyedi, más típusnál nem alkalmazott üzemmóddal rendelkezik. Csak a számítógép program megváltoztatásával sikerült még a berepülési program során meg-

oldani a Hornet több problémáját anélkül, hogy a konstrukciót át kellett volna alakítani. Az F/A-18 Hornet jelenleg egyedülálló a csapat-szolgálatban álló típusok között a nagy állásszögű repülési jellemzőket tekintve. Amíg a legtöbb gépnek 24-30 fok között van az engedélyezett tartós maximális állásszöge, addig a Hornet meghaladhatja a 35 fokot, sőt, műrepülés közben nem számít rendkívülinek a 45 fok sem. A Hornet elektronikus rendszereinek egyik legfontosabb része az orra beépített Hughes APG-65 típusú rádiólokátor, amelynek több mint húszféle (!) üzemmódja van. Alkalmas egyidejűleg 10 cél felderítésére és követésére, emellett az első repülőgép-fedélzeti lokátor volt, amely szintetikus apertúrájú üzemmódban a terepről 55 km-es távolságból 10 m-es felbontóképességgel képet biztosított. A horizont feletti, vadászgép méretű célokak max. 150 km-en belül képesek feldehíteni, adataik pontos mérése 75 km-en belül lehetséges, és 55 km-en belül még egy szorosan zárt kötelékről is megállapítja, hogy az hány gépből áll. Közeli légi harcban a célt a HUD-on is kijelzi egy mozgó négyzet segítségével, pontosan ott, ahol a célpont vizuálisan látható (vagy látható lenne, csak a felhőzet vagy sötétség miatt erre nincs lehetőség). A rossz látási viszonyok közötti kis ma-

# EGEK URA!

gasságú repülést biztosítja a lokátor tereptárgyakra figyelmeztető üzemmódja, ezenkívül alkalmas a földhöz viszonyított sebesség mérésére, a navigáció pontosítására, álló vagy mozgó földi célok felderítésére, térképezésre, vízi célok befogására, stb. A beépített számítógép műveleti sebessége 7,2 millió másodpercenként, ami kezdetben nem volt kihasználva, csak a memóriakapacitás folyamatos többszörösére bővítése után. 1990-től az APG-65-ös képességei nagyságrendekkel javultak, az ugyanis új adatprocesszorral és érzékenyebb vevőberendezéssel lett ellátva. 1994-től az F/A-18C/D gépekbe a legújabb APG-73-as lokátor került beépítésre, amelynek képességeiről sajnos nem állnak rendelkezésre információk. Pontcélközpontú precíziós megsemmisítéséhez a Hornetnek is segédeszközökre van szüksége. A szivócsatornák oldalára lehet felszerelni az AN/AAR-50-es infravörös kamerarendszert, amelynek képe a HUD-ra is felvetíthető, a pilóta látómezéjébe. A NITE Hawk rendszer az infrakamera mellett már lézeres távolságmérőt és célmegjelölőt is tartalmaz, ezzel a Hornet alkalmas önállóan is lézerekbombák bevetésére. A haditengerészet szinte összes gé-

pén egységesen rendszeresített általános feladatu AN/AYK-14-es számítógépből kettő van a Hornetbe építve. Ezek közül az egyik a harc feladattal kapcsolatos adatokat kezeli, a másik a navigációt és a hajtóművek vezérlését végzi úgy, hogy közben elegendő tartalékkapacitásuk is maradjon egymás funkciójának átvételére meghibásodás esetén. A 16 kg-os számítógép memóriája 4 millió szó befogadására képes, műveleti sebessége 20 millió/sec. Repülés közben a célokra vonatkozó információkat nemcsak a gép saját lokátorától kaphat a pilóta. Az AN/ASW-25 adatátviteli rendszer segítségével rádióbeszélgetés nélkül kerülhetnek információk a gépre, akár földi állomásról, a repülőgép-hordozóról, AWACS légtérrelőrző gépről, vagy egy másik F/A-18-asról. A Hornet a korszerű elveknek megfelelően kiterjedt elektronikus ellentámadásra képes. Az AN/ALR-67 besugárzásjelző rendszer működése és képességei hasonlóak az F-16-oson megtalálható rendszeréhez, de ezen kívül még továbbfejlesztett üzemmódja is van, ami megkönnyíti a lo-

kátor-vadász feladatok végrehajtását. Az F/A-18-aszal szemben követelmény volt, hogy a pilóta rendelkezésre álló kezelőszervek száma 40%-kal kevesebb legyen, mint a régebbi gépeknél. A műszerfal legnagyobb részét a három multifunkciós display foglalja el, az időórán kívül mindössze hét, tartalék feladatokat ellátó elektromechanikus és barometrikus műszer került beépítésre. A műszerfal kialakítás alapelve olyan jól bevált, hogy más típusokon is alkalmazzák (F-15, F-117, F-22). A HUD-on, a képernyőn és az egyéb kijelzőkön egyszerre több mint 200 információ látható, de ez a tapasztalatok alapján kevésbé terhel meg a pilótát, mint a hagyományos kabinban megjelenő képek, de nehezebben "emészthető" adat. A C/D változatoknál a középső képernyő már színes, és elektroni-

"Ottthon, edes ottthon!"



kus úton jeleníthető meg rajta a repülés útvonala és a célterületnek a térképe. A "402"-es hajtóművel felszerelt "D" változat gyorsulása hangsebesség-

seggel alatt kb. azonos a MIG-29-esével, amelyek az egyik legjobb gép ezen a téren. Hangsebesség felett az aerodinamikai sajátosságok miatt gyengébb, elmarad a Tenderen résztvevő gépek közül az F-16-os és Mirage 2000-os után csak a harmadik helyen áll ezen a téren. Az F/A-18-asok légi harc felvezetése azonos a többi korszerű amerikai típusával, tehát Sidewinder infravörös, Sparrow felületi lokátoros és AMRAAM aktív lokátoros rakétákkal szerelhető fel, egyidejűleg 12 darabban. Az AMRAAM rakétákkal a Hornet egyidejűleg négy légi cél megsemmisítésére alkalmas, szemből max. 70, míg hátulról 30 km távolságon belül. Beépített fegyverként ugyancsak az M-61 Vulcan gépágyú szolgál, 570 lötszerrel. A gépek beszerzési ára vonatkozó adatok eltérőek, a különböző források 25-32 millió dollárt említenek...

# 18 ET3.0

ELŐ BENVENÉRIK A PROGRAMMIRRAL KAPCSOLATBAN!

Az F-16 Fighting Falcon-hoz képest "rajzosebb" a grafika, de így is nagyon élethű a műszerfal. Talán túlságosan is, mert sokkal macerásabban tudok felszállni vele, és kevésbé áll rá a szám a tegezésre. A nagyobb tisztelet bántortalanagságból fakad, mert úgy érzem magam, mintha sohasem repültem volna még szimulátoron. Megzavar a rengeteg műtűrke, a figyelmem megoszlik, lekötik olyan apró részletek, amire talán most nem is lenne fontos odafigyelnem... A hangróból végig kell kacskaringóznom a guruló utakon, közben holt gyúrszurok, hol pedig csikorgóra fékezem a kerekeket, izgalomban lassan kezdem elfelejteni, hogy kiskoromban fiú voltam-e, vagy

kodom a még ismeretlen géppel, a Top Gun filmből ismert beküszönéssel akarom meglepni őket, közben a mellette álló daru véresen közelít, ki kellene kerülni, de...

## TÖVÉBBI TAPASZTALATOK:

Az F-16 Fighting Falcon leírásában már említettem, hogy annak Win 95 alá történő installálása során a Win 95 lefagyott. Mi

köze ehhez az olvasónak? Az, hogy az F/A-18 Hornet 3.0-át azóta képtelen vagyok elindítani, hiába töröltem, installáltam, trükköztem, imádkoztam, szügeráltam, szidtam, telefonáltam körbe a barátokkal, álltam ki az erkélyre cigarettázva isteni ötletra várva stb. stb., nem találtam meg a megoldást. Volt már egy hasonló esetem, akkor az egyetlen hatásos eszköz az maradt, hogy az egyébként – látszólag – hibátlanul működő Win 95-öt LE-TORLES után újra installáltam. Mivel a cikket "tegnap előtt" le kellett volna már adnom, és nem akarom Kiss Laci barátom ősz hajszáit tovább szaporítani egy hasonló időt húzó művelettel. Kénytelen vagyok az emlékezetemben megmaradt tapasztalatokat összegezni...

Félelmetesen eltalált a repülőgép műszerfal. A még az első benyomásom az volt, hogy ez a "rajzosebb", a későbbi repülések során ezt egyre kevésbé érez-

tem, sőt rájöttem: "gyerekek ez már MŰSZERFAL!" Van egy gyári reklámfilmem az F-18-asról, ahol műrepülés közben is folyamatosan mutatják a HUD-on megjelenő adatokat. Számítástechnika merítettük ki a képet, és próbáltuk barátainkkal megfejteni bizonyos számok jelentését. Az akkori találgatásainkra most érkezett meg a válasz, ugyanis a programhoz mellékeltek kétkönyvben ezekre részletes magyarázatot kapunk. Az említett kétkönyv a szókaványos részletességgel tárgyalja a legfontosabb tudnivalókat a program kezeléséről, jóval részletesebben a repülőgép műszereket, (erre szükség is van, mert nélküle csak kóválygunk a levegőben, nem pedig feladatot hajltunk végre), de úgy összességében az F-16-hoz adott ismertető mellett "szürkébb" képet mutat. Igen ám, de a CD adottsá-

gait kihasználva a programozók tartogattak egy hatalmas meglepetést! A CLASSROOM-ban különböző manővereket (megközelítés, leszállás, manőverező légharcs stb. stb.), a műszereken megjelenő adatok értelmezését, azok felhasználását annak érdekében, hogy ki tudjuk használni az "alánk rakott" technika adottságait, de legfőképp, hogy le tudjuk győzni ellenfeleinket, oktató filmeket nézethetünk egy videóról, kedvünkre válogatva a minket érdeklő témakörök között. Amiről nincs film, vagy egyszerűbb a megértése a táblára skiccelt ábráról, azt a tanárunk így fogja elmagyarázni. Talán csodálkozásra adhat okot, de ez tartom a program legkiemelkedőbb eredmények, holott jelen pillanatban az egyik legjobb repülőgép szimulátor-program is egyben. Miért? Mert rengeteg olyan új információt tartalmaz, amit pár évvel ezelőtt még szigorú titokként kezeltél volna, ill. a szakirodalomban eddig soha, sehol, nem találkoztam! Nem valószínű, hogy ezt az információátadási kényszert mások is érezni fogják, ezért gyánitom, hogy ezt a programot –

dicsérő szónál többet elárul erről a programról: a HUD alatt középen, a legtöbb szimulátor programban szimbolikusan jelölik, esetleg üzenet mezőben használják a jelen esetben részletesen kidolgozott, és működő C-10380/ASD típusú Up-Front Control-1 (CFC)-1. Repülés közben nagyon nehezen boldogultam vele (ameddig volt rá alkalom), de ez vonatkozik a többi szintre tökéletesen élethűen működő berendezésre, MFD – üzemmódokra (HSD, FLIR, MAV, WE, REF) egyaránt. Amikor már ilyen tökéletesre írnak meg egy programot, égető szükségét kezdjük érezni, egy szimulátornak a szimulátorban! Jó lenne a "földön", nyugodt körülmények között ismerkedni az adott berendezés üzemmódjaival, a rajta



Utolsó pillanatok a felszállás előtt



Az a MiG roppant barátságatlan benyomást keltett a háttérben

ha másként nem is – emiatt a szolgáltatása miatt a közel- és távoljövőben sűrűn elő fogjuk venni... Visszatérve a "játékhöz": még az első felszállásoknál az F-16 tűnt élvezetesebbnek, a fokozatos ismerkedés után kiderült, hogy az igazi megszállottak az F-18-cal fognak többet "szórakozni". Igényli is, mert kevésbé "játékos", bizony komolyabbra vették ebben a programban a figurát. Ugyanakkor még az F-16-ban "mintha gyorsabb volna" a repülőgép mozgása a kelletnél, addig az F/A-18-ban épp az ellenkezőjét érzem, "mintha lassabb volna" az általam elhűző táj relatív sebessége.

Furcsa ellentmondások... A program menürendszer eltér a szokványtól, a baloldali MFD funkció gombjait nyomkodva jutunk az egyes menüpontokba. Kicsit furcsa volt kezdetben, de meg lehet szokni. Nem új dolog, ugyanakkor nem is gyakori része a szimulátoroknak, hogy a feladatok végén visszanézhetjük az események videófelvételét. Nagyon hasznos és tanulságos lehet a bevetések elemzése, erre még a "nagyok" sem sajnálják az időt, egy fárasztó munkanap végén! Sajnos a rendelkezésemre álló hely vesztése apad, ezért már csak egy újszerű felmerült igényre hívnam fel a figyelmet, ami talán minden

megjelenő szimbólumokkal, hibáüzenetekkel stb.

- Apukám: erre van a training pont.
- Igen, de ott is lezuhanhatok...
- És akkor mi van?
- Ja?!

Sz/JVC

f/a-18 hornet

Kiadja:  
Empire

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z N 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

P75, BMB RAM, SVGA, 2xCD, Win95

Technikai érdekesülgek +  
rengeteg küldetés + vadásziskola  
X Installálási problémák + inkább  
fanatikusoknak ajánlat.

81%

A Magyar Honvédség a NATO-ba történő belépés és repülőgép-típusváltás előtt áll. A vadászgép-tender eldöntése csúszik, ettől függetlenül napjainkban országgyűlési képviselő, újságírók, és időnként még a témához valamivel többet konytító vadászpilóták is kóstolgatják a versenyben lévő gépmadarakat. Őriási a felhajtás, a téma komolyságát igazoló: május 22-25 között Kecskeméten még egy nemzetközi repülőgép-bemutatót és "air show"-t is rendeztek NATO Express '97 néven. Bár egyelőre négy típus verseng a hírlók kegyelért, kizárás alapon szinte tutira vehető melyik nemzet két csodamadarára közül lesz egyik a biztos befutó. Állítólag nincsenek véletlenek, ezért nem is nagyon

lenő, fedézeti orígen- és semleges gázgeneráló rendszer, tolóerő-vektoros kormányzás, ellenséges rakétaindításra figyelmeztető rendszer, hatféle beépített, aktiv zavaró berendezés lehetősége stb. Az USA-n kívül jelenleg 17 országban alkalmazzák, tehát a világ egyik legnépszerűbb vadászipülőgépe. Statisztikai átlagban az USAF F-16-osai az összes repült idő 55%-ában gyakorolják a légi harcot, 25%-ában a földi célok támadását, a fennmaradó időben pedig az általános repülést.

A pilóta tervei között még hagyományos elektromechanikus műszerek találunk, amik az elektronika megbízhatósága esetén is megőrzik részleges működőképességüket. A futómű behúzott helyzetében

tassa, mit is tud a gép, olyan intenzíven manőverezett, hogy letörte a botkormányt, és azt csak az elektromos vezetékek tartották. Mivel Gerald Swift nem volt pilóta, és életében először repült F-16-osal, elméletileg csak a katasztrófás marhadarathoz hátra, ezzel szemben Robert Nolan egy rövid, szobeli "tanfolyamot" tartott a hátul ülő mérnöknek, aki a folyamatos instrukciók alapján le tudott szállni a géppel! Ezért a nem mindennapi teljesítményt megkapta a Semper Viper díjat, amit a rendkívüli teljesítmény kiváló megoldásáért évente ítélnek oda.

A Vulcan ágyú engedélyezett minimális tüzelési távolsága 600 méter. A jelenlegi adatátviteli rendszerrel nyolc gép képes automatikusan együttműködni úgy, hogy kódolt jelek formájában elküldik egymásnak a saját helyzetük és az általuk felderített célok adatait, konkrétan a célok típusát, helyzetét, magasságát, az elérésükhez szükséges időt, az azonosító jelet, valamint a tevékenységre vonatkozó üzenetet (pl. azonosítani, visszafordulni a kényszeríteni, leléni stb.). Mindez a jobb

ságszála mellett megjelenik a Sparrow rakéta indítási zónáját jelző függőleges vonal, és amit a kíválasztott cél a maximális távolságra belére kerül, indítja a rakétát. A HUD-on azonnal elindul a várható találattal hátralevő idő visszaszámolása, miközben a vizuális látótávolságon kívüli le-



Sötétedik az ég alja, vihar közeleg – mármit én

csodálkoztam, amikor ugyanazon napon kaptam meg tesztelésre a Digital Integration F-16 Fighting Falcon, és az Empire F/A-18 Hornet 3.0 programját.

Az utóbbi idők szimulátortermészetű nem voltam hasraesve, ezért amikor gyorsan átlapogattam a programokhoz mellékelte kézikönyveket, azok szövegéből, ábráiból és fotóiból nagyon biztató kép kezedt kibontakozni előttem. Bizonyára az élet igazsága akarja úgy, hogy mi, számítógép-repülők se maradjunk ki az élvezetekből! Ha ránézünk a két gép műszerfalára, azonnal feltűnik, hogy mind a két programban nagyon komolyan vették: egy szimulátornak a megvalósításig hasonlítania kell ahhoz, amit szimulál.

Márpedig ha minden ugyanúgy működik, mint az eredeti gépeken, akkor fontosabb először megismerkednünk magunkkal a gépekkel, mint azzal, hogy a programban mi, és hogyan működik.

### F-16 FIGHTING FALCON:

Gyártója: Lockheed Martin (ez most nem az a Martin). Az eladási ára kb.: 24 millió dollár/db. Állandó fejlesztés alatt áll, jelenleg a legtrészebb extrák: digitális adatátviteli rendszer, beszédiktósítóval ellátott rádiók, lézer-giroszkópos és GPS navigációs rendszer. A jövőben tervezett fejlesztése: automatikus terepkövető képesség, repülés közbeni útvaltervezés lehetősége, sisakba szerelt adatmegje-

a botkormány a legkisebb mozgításra is hevesen reagál a gép. A futómű kinti helyzetében, valamint a légi utántöltő nyílás nyitása után a vezérlőrendszer érzékenysége csökken, így a gép stabilabban repül. A HUD-on több mint egy tucat adat látható. Érdekesség, hogy nemcsak a barometrikus, hanem a rádiómagasságmérő információi is folyamatosan leolvashatók. Navigációs üzemmódban sem kell a műszerfalra tekintgetni. A HUD-on rendelkezésre áll minden adat, úgy mint a repülőtér vagy a következő navigációs fordulóponthoz távolsága, iránya, az odaérkezéshez szükséges idő, a mágneses iránysszög stb. Rossz látási viszonyok között leszállásnál a bejövételi pontosságát segíti egy kis rambusz, amely pontosan a pályaküszöböt jelzi, így elméletileg "vakon" is biztosított a földterés. Hogy az F-16-ost a hagyományos vadászgépekhez képest milyen könnyű vezetni, arra egy gyakorlati példa van a közeliműből. Az USAF-nál előírás, hogy a gépekkel foglalkozó műszaki állomány egy részének és a repülőorvosoknak néha repülniük kell. Így történt ez a floridai Eglin légi bázison üzemelő 39. Taktikai vadász századnál is, ahová egy "jőnc" mérnök százados, Gerald Swift került. Őt egy F-16B hátsó ülésén Robert Nolan őrnagy vitte fel egy kis légi-harc gyakorlásra. A pilóta, hogy megma-



A táj meglehetősen sűrű ebben a bevetésben

oldali képernyőn egy felülízüeti kép formájában látszik, amelyen az esetleg hátulról közelkedő ellenséges gépek is nyomon követhetők. Természetesen az adatok nemcsak a többi F-16-ostól, hanem AWACS-tól, vagy a földi lokátorkezelőtől is jöhetnek. Részlet egy tipikus légi helyzet szimulációját mutatja, mely jól jellemzi a gép adottságait: Három, sárga négyzetrel jelölt ellenséges gép közeledik a határ felé. Az egyik omelkedő halfordulással kiválik és visszafordul figyelem-eltérésképpen, míg a másik kettő kis magasságban áttepi a határt. A pilóta kisugárzásra kapcsolja az addig készletbeni üzemmódban lévő lokátort és be fogja a célokat. A HUD-on, a jobb oldalon lévő magas-



Teljes fogvzeretben

# FIGHTING FALCON

## FIGHTING FALCON



vó célt egy kis négyzet jelzi pontosan ott, ahol a robbanás és a találat bekövetkezik. A második célt a lakótor alkalmazása nélkül a LANTIRN rendszer infravörös kamerája fogja be. A jobb képernyőn megjelenő fekete-fehér képen egy dupla függőleges vezérsík gép lát-

szik, amely ellen szemből egy Sidewindert indít. A HUD ekközben a gépagyú és a kis hatótávú rakéta alkalmazásához egyaránt megfelelő üzemmódban "dolgozik". A nagy túlterhelésű manőverek közben sűrűn látszik a szárny feletti párakiválás, ami olyan jellemző az F-16-osra.

## ELSŐ BENYOMÁSOK A PROGRAMOK-KAL KAPCSOLATBAN:

Gyönyörű a gép belső tere, műszerfala is, de a külső nézete az eddigi repülőgépek szimulátorok közül talán a legszebb. Nagy élvezettel műrepülöm, és gyönyörködöm a manőverekben "kinti" nézetből, bár az áramlásleválásról mintha megfejtettek volna a programozók... A felszállás minden nehézség nélkül történt. Közben – már amennyi időm volt a nézegetésre –, a külső környezet, a repülőtérről, és annak mozgalmas élete is tetszetősnek tűnt. A grafika sebessége maximális felbontásban még 486-os gépen is élvezhető, minimális a szaggatás. A tereptárgyak, domborzat szép színés, nem olyan nyomasz-

# F-16 FALCON ÁRSZAT



A menük háttérüül izlőse festmények szolgálnak

kinthető. A küldetésre tervező már ismerős a Tornado rep. szimulátor programból, jól bevált felépítésén nem változtattak. Az alattam elhúzó táj az Apache, és Hind szimulátorokban látottakra emlékeztet, de ezt sem hibaként említem, mert mindkettőt elégedett voltam annak idején.

Ha akarunk, az időt hízó procedúrákat elkerülve azonnal gépbe ilhetünk (Quickstart), gyakorolhatunk különböző manővereket: fel- és leszállás, kötelek repülés stb. (Training), és természetesen belevethetjük magunkat az élet sűrűjébe (Combat) egyedi bevetések (Single), hadjárat (Campaign), vagy több gépet összekapcsolva (Network) egyaránt. A bevetések helyszíne: Izrael, Ciprus, vagy Korea légtérben lehetséges. A hangkátyva beállítása, fel-

ve: kereső), RCR (célkövető)- és ACM (tűzvető)-üzemmódja van. Levegő-föld módban GVT és FTI üzemmódokat különböztethetünk meg. Részletes leírások az egyébként 102 oldalas felhasználói kézikönyvben is 5 oldalnyi, ezért helyhiány miatt ettől most eltekintünk.

Hasonlóan bonyolult a Head Display (HUD) mintegy 12 féle üzemmódjának leírása 14 oldalon keresztül. Rendkívül tanulságos, és más szimulátor programoknál is felhasználható olvasmány a leszállópályák megközelítéséről, ill. leszállásról; a meghibásodások eseti teendőkről; a fegyverrendszerekről; továbbá a bombavetés különböző trükkjeiről szóló leírás...

A program tovább "nyúzása" során a grafika "szaggatása" már feltűnőbb, belgzalódnál látszik, hogy légiharc közben kihagyottabbak az ember idegei. Furcsa "majdnem összeütközések"-nek voltam nem egyszer részese, amikor a HUD-on egyszerű csak tele lett az alulról függőlegesen felfelé húzó ellenfél gépeinek képével, a következő pillanatban pedig már sehol sem találtam a pilmaszt... Úgy általában is feltűnő (bombavetésnél pedig különösen az), hogy mintha gyorsabb lenne gépem a kellelté- nél, nincs időm kifuttatni támadásaimat. Nem az a problémám, hogy a gyakorlat hiánya miatt túl sokat hibázom, kezem nem zongorázik még a billentyűze- ten, hanem a már-már "légrágrásokkal" közlekedő ellenfelek zavarnak meg egy picit.

Ezeket az apró, fanyalgásra okot adó momentumokat azonban elfeledtetni a bevetések hangulata, a csaták összetett izgalmi. A program összességében ki fogja érdemelni felhasználóinak elismerését.

Végül egy magát megnevezni nem akaró beinfentes a következő felhívás közzétételére kérte fel szerkesztőségünket: Jövedő magyar F-16-os pilóták figyelmét! Az igazi gépek megérkezése előtt – ezzel a programmal – elkezdhetitek jövedő vasma- daraitok berepülését...

Sz.JVC

Szemből van bennem valami fenyegető...



tó mint az EF 2000-ben volt. A HUD-on azonnal nem tudok eligazodni, bár a lényeges adatok a meg- szokott helyekről köszönnek vissza. Ahhoz, hogy fő- lényesen tudjam uralni a gépet, érzem hosszabb ta- nulóidőre lesz szükségem, mint egy átlag szimulá- torban (ez nem baj, sőt, nagyon jól). A program hardware igénye már-már meglepő, semmi erőm, elégséges egy teljesen mezei DX2/66 proci.

## TOVÁBBI TAPASZTALATOK:

Fűtött a kíváncsiság, hogy a DOS-os verzióhoz képest a Win 95 alatt futás milyen változásokat hoz. Az installálás többszöri próbálkozás után sem sikerült, (?) a Win 95 kiakadt...

A program menü- rendszere logi- kus, átte-

kombinációval. A műszerfalón a szokásos műszere- ken kívül jeltűző, és "Natasza" figyelmeztet az alacsony magasságra, a hajtómű kigyulladására, és még a hidraulika olajnyomásának is van külön mű- szere. A "többfunkciós képernyőknek" (MFD) 8 üzemmódja van: - repülési információk, - fegyverzet kijelző / választó, - mozgó térkép, - meghibásodás kijelző, - földi- és légi radar, - LANTIRN FLIR, - MAV - IR a Maverick rakéta képernyője. A különböző üzemmódok a [ vagy ] billentyűkkel választhatók. El- téréző repülési adatok jelennek meg a képernyőn ki- engedett, ill. behúzott futómű esetén. Az első ese- ben: relatív sebesség, radar magasság, bőlntási szög, függőleges sebesség (varió), hajtómű fordulát, üzemanyag mennyiség, irány; a második esetben: relatív sebesség, valóságos sebesség, barometrikus vagy radarmagasság, hátralévő repülési idő az üzemanyag függvényében, üzemanyag mennyiség, irány.

A levegő-levegő fegyverzetet az Enterrel, a levegő- föld fegyverzetet a Pg Dn-nal tudjuk váltani. A scrollozó térképen a felbontást a < és > billentyűk- kel változtathatjuk. Az ellenség vonalait narancs, a szövetségét kék szín különbözteti meg. A meghi- básodást jelző táblán 24 különböző rendszer hibá- járól kaphatunk tájékoztatást. A radarnak levegő- le- vegő módban is három további TWS (leegyszerűsít-

F16 Fighting Falcon Kijelző: Digital Int.

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZATHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

486DX266, 16MB RAM, SVGA, 2xCD.

✓ Alacsony gépárnyék + hálózati játékok + teljes élethűség  
X Néha az ellenfelek "csalnak"

84%

Nem értem, mi ütött az infogramesbe, hogy csak most kezd átírni a régi SNES-es anyagait PC-re – na persze, jobb későn mint soha. Igény bizonyára van rá, hiszen mostanában elég kevés a klasszikus 2D-s platformjáték PC-re, a Smurfs meg amúgy is egy hálás téma. A Smurfs hősei – ha valaki talán nem ismerne volna fel őket a képeinkről – természetesen azonosak a Magyar TV-ben Hupikék Törpikék címmel sugárzott rajzfilmsorozat szereplőivel. Lássuk hát, mik a hírek Aprajafalván!

A megátalkodott varázsló, Hókuspók jó zo-

az erdei kukacok, a lepottyánó almák mind életveszélyes dolgok, s természetesen törpjünk úszni sem tudnak. Az egyszerűbb ellenfeleket – mint pl. a kukacokat – rágrással el tudjuk intézni, viszont ugyanez már nem tehetjük meg mondjuk a tuskés hátú sündiszóval, vagyis legtöbbször az elkerülés taktikáját kell alkalmaznunk. Törpjünket a kurzorgombokkal irányíthatjuk, de ha emellett C gombot is nyomunk, hősünk futni fog. A törpök persze ugrani is tudnak, ezt a B-vel hozhatjuk elő. Kezdetben tehát Törperőssel leszünk, akinek különleges képes-

őket a megfelelő helyre. A csomagok funkcióját azt hiszem nem kell magyarázni: ha például egy fal állja az utunkat, ezzel robbanthatjuk ki. Lehetünk majd Okoskával is, akivel egy sötét barlangon kell átkelni, továbbá Hamival is, mely során bezabonyosodik a hozzáértő kézben egy adag jól irányzott áfonyapuding is lehet fegyver. (V-vel dobálhatjuk.) Vannak továbbá olyan eszközök, amiket nem vehetünk fel, de használhatjuk őket. Ilyenek például a rugók, vagy a gombaházak ajtajai – hogy csak a legegyszerűbbeket említsem.

Már az első helyszínen. Aprajafalván sem gyerekkjáték az átkelés. Szinte röhejes, de hősünk már attól is energiát veszít, ha elcsúszik egy pocsolóyában, vagy fejen koppintja egy rög, ami a földet szántó ekevas alól pattan ki... Ez pedig még csak a kezdet. Már rögtön a harmadik pályán egy olyan fáramászás vár ránk, ahol szállingózó levelekre kell pontosan ráugranunk, s egyetlen elhibázott ugrás után szinte előlről kezdhetjük az egészet. A mólánál jön a "kedvence" részem, amikor úgy zuhanunk az ismeretlenbe, hogy csak a véletlenül múlik, ha

# THE SMURFS

## HUPIKÉK FUTAM

kásához híven a törpök elrablását mesterkedik, s már el is ért némi sikereket, hiszen eltűnt Tréfi, Okoska, Hami és Törpilla. A kényes helyzet megoldására Törpapa összehívja a falut, és Törperőt jelöli ki a szabadítóakció végrehajtá-



Egy csomó bajunk származik abból, hogy Aprajafalván a küzművesítés még kisdő gyerekpőzbő jár



Hami ügyesen elkerülte Szlamidőt, és nemsokára egy adag áfonyapudingot hajlat a kőpibe

sára. Ő lesz tehát az első, akit irányítani fogunk. Törpjünkkel oldalra, illetve függőlegesen scrollozó helyszíneken kell áthaladnunk, a lényeg, hogy eközben életben maradjunk. A kiűzött cél elérése azonban cseppet sem egyszerű, lévén hogy szinte minden, ami mozog, ártalmas hő-sünk energiaállapotára. Aprajafalva többi lakói,

felhámozni, küszni is képes, valamint tárgyakat lehet vele felvenni (lehajolva), amiket aztán máshova elszállítva lerakhatunk. A későbbiekben átvehetjük a kiszabadított törpök irányítását is. Tréfi természetesen elválaszthatatlan a mókás ajándékcsmagjaitól, amiket a V-vel hajlathatunk el, vagy akár finoman le is helyezhetjük

őket a megfelelő helyre. A csomagok funkcióját azt hiszem nem kell magyarázni: ha például egy fal állja az utunkat, ezzel robbanthatjuk ki. Lehetünk majd Okoskával is, akivel egy sötét barlangon kell átkelni, továbbá Hamival is, mely során bezabonyosodik a hozzáértő kézben egy adag jól irányzott áfonyapuding is lehet fegyver. (V-vel dobálhatjuk.) Vannak továbbá olyan eszközök, amiket nem vehetünk fel, de használhatjuk őket. Ilyenek például a rugók, vagy a gombaházak ajtajai – hogy csak a legegyszerűbbeket említsem.

A pályákon a következő bonusokkal találkozhatunk, például gombákkal (ezek az ún. zsákmacskák, mert szórtörve őket más bonusok kerülnek elő). A legtöbb-ször áfonyát lehet felvenni (extra élet-ponthoz jutunk), ha viszont törpbabát találunk, az már egy egész életet jelent. Szintén egy extra életet jelent, ha sikerül 25 fa-levelet begyűjtenünk. A felsoroltakon kívül néhol csillagok is előbukkannak, ezekből 10-et összeszedve bonus-pályákra kerülünk.

A máskéző részekben kívül néhol speciális helyszíneken is helyt kell állnunk, ilyen például, amikor egy aranybánya labirintusból egy csillagot irányítva kell kijutnunk. A váltók időben és helyesen való átállítása bizony maximálisan



A szeretetsomag az utat elzáró akadályok leküzdésének hatékony eszköze



"Hó volt, hó nem volt..." Az utóbbinál azért nem árt vigyázni!

éppen alattunk van egy fadarab, ami a víztükörön úszik. Mindehhez még hozzájön, hogy a program nem osztogatja túl sűrűn a pályakódokat. Összegezve tehát: az a korosztály, akinek a játék készült, valószínűleg hamar ráun a sikertelenségre. Mellesleg szerintem ezzel a játékkal egy kicsit elkésett az infogrames, de ha már a kiadás mellett döntött, néhány aprósággal igazán továbbfejleszthették volna az eredeti verziót. Gondolok itt arra, hogy mivel a játék eléggé benne van a korban, a grafika (bár a maga idején kiemelkedőnek számított) már nem üti meg a mércét, ráadásul a programot egy kártyás gépről hozták át, ezért alig hallhatunk hangeffekteket, s Aprajafalva lakói sincsenek szinkronizálva. Legalább CD alapú zenéket rakhattak volna a játék alá. Egy szó mint száz: a konverzióval egy az egyben ugyanazt kapjuk, mint SNES-en, s ezt semmiképp nem lehet pozitívként értékelni.

V.Z.

**Kiadja:**  
Infogrames

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSSÁG**  
**SZAVETÓSSÁG**  
**ZENEBONNA**

486DX33, 8MB RAM, 1xCD, VGA

✓ Nem egy rövid ideigzető játék  
✗ Minden ami mozog veszélyt  
jelent a játék ritkán ad pályakódot a sima VGA-grafika

69%

próbara teszik a reflexeinket. A Smurfs típusú példája annak, hogyan képzelte annak idején az Infogrames a hosszantartó játékelményt: az akció elképesztő nehezítésével.



dőszámtámsunk előtt 50-ben járunk. Galliót csaknem teljes mértékben elfoglalták a rómaiak. Egy kis gall falu rettenhetetlen lakói azonban továbbra is ellenállnak a hódítóknak. Ennek Julius Caesar cseppet sem örül: a híre megy a dolognak, az birodalomszerte fejletlenséget okozna. Kiadja a parancsot: kerítést kell vonni a falu köré, hogy egyetlen lakója se hagyhassa el. Na, talu' se kell hőseinknek: Asterix és Obelix útnak indul,

Először Britanniában tesznek látogatást. Az erdőn és a tengeren átélve Lendiniumból szerzik az első szuvenírt. A helyi rugbycsapatot kell kiszabadítani, majd segíteni kell őket legyőzni a rómaiakat. Kiemel-ném a szuper ütés jelentőségét (B, nyomva tartva): a börtönökhöz csak így tudjuk kitörni. A mecca viszony-lag egyszerű feladat: időben ugorva/passzíva ki kell kerülni a az ellenfél embereit, majd pontosan rugni.

A második helyszín Helvécia (a mai Svájc), ahol természetesen egy banka kell behatolnunk. Ott a széfék-et kell átjutatnunk (hasonlóan a brit börtönhöz), mi-vel eltűnt Zúric, a bankár, aki minden bizonnyal az egyik páncéltáskrényben rejtőzik.

Hőseink az ókor jelentős sporteseményeit sem hagy-hatják ki: elugranak Athénba is, megnyerni az olimpiát. Három versenyszámból (futásban, gátfutásban és ge-

tak vele valami szörnyű italt, melynek következtében a mecca már eleve lefutott – hacsak közbe nem lépünk. Amikor hőseink bekerül az arénába, láthatjuk a törzsfő-nököt menekülni. A C gyors nyomkodásával mi is kezdünk el ugyanabba az irányba futni. Az aréna végé-nél ugorjunk be a palánk mögé (V-vel), ugyanis a bika nem tud olyan gyorsan megállni... Ezt ismételjük meg néhányszor, s máris miénk az utolsó trófea.

# ASTERIX & OBELIX

## GAL(L)IBA GALLIÁBAN

hogy bejárva a Római Birodalmat szuveníreket gyűjtse-nek, s így bizonyítsák szabadságukat nem korlátozhat-ják római Julius Caesar.

Ha a népszerű gall hősköri van szó, abban csak az Infogrames kiúe lehet. Ha ehhez még azt is hozzá-tesszük, hogy egy konzol-átírást, mi sem természetese-sebb, hogy az Asterix és Obelix csak egy plat-formjáték lehet. Az Infogrames hozza a tőle meg-szokott színvonalat: 24 szípen megrajzolt, pa-rallax scrollozó pályá, két választható hős, és rengeteg ellenfél. Az első dolgunk, hogy az Options me-nübe lépünk, és a nehézségi szint beállítása mellett szereplőt választunk magunknak. Ha rögtön a játékot indítjuk, az egyes játékos Obelix-et fogja irányítani, a nehézségi szint pe-dig közepes lesz. A két választható játék-módot illetően a két játékos mód teljesen azonos a szimpla játé-kal, a lényeg: adott idő alatt át kell jutni a hely-színeken, és eközben minél több pontot gyűjteni. Pontot az aranyérmék felvételével le-het szerezni, de ezeket azért is érdemes összeszedni, mert minden öt-venedik után egy extra étellel gyarapodunk. Eteteket a pályákon is találhatunk, továbbá az arany színű blokkokat szedniük vagy energiát adó ételekhez jutunk, vagy varázslathoz/sült vaddisznó-hoz, amelyek sérthetlensé-get biztosítanak. Találhatunk még csillagokat is, ezekből pá-lyánként 10-et összeszedve bo-nus helyszínekre juthatunk. A "szabályok" teljesen szolvá-nyosak: ha ellenségnek ütkö-zünk, energiát veszítünk, ha pe-dig elfogy az energiánk, egy élet levonásra kerül – mindeze-ket a felső kijelzőn követhetjük nyomon.

Aki olvasott már Asterix kép-reglényt, annak hőseink harc-módora nem lehet ismeretlen: úgy állon teremtik a Caesar hős katonáit, hogy szegény li-gionáriusok menten kiröppen-nek a sarujukból. Útni – alap-beállításnál – a B gombbal tu-dunk ugrani a V-vel, futni a C nyomva tartásával. Mint azt látni fogjuk, egyes helysze-ken speciális versenyeken is részt kell vennünk.



A játék szuveníre maximá-lisan jól játszható, minden helyszínen kétszer is kapunk pályakö-döt, így nem válik unalmassá. Csak az zavaró, hogy a program elfelejt az utolsó kódot, így másodszeri próbálkozásra már mindig ne-

A ködös Londinium utcái már akkoriban is elég forgalmasak voltak



künk kell bevinni. Az irányítás is kielégítő, bár a szaka-dékok átugrásánál gyakran elfordult, hogy a gép csak az ugrás hangját adta és ugrani már elfelejtett – fordítva talán egy fokkal jobb lenne... Egy hanggal több vagy kevesebb – úgy sem vennénk nagyon észre, mi-vel konverzív léven sajnos minimális mennyiségű hang-geffekt hallható.

V.Z.



Asterix ökle mint a pörly, vele inkább ne is pörly!



TS különkiadás az ókorból



Obelix idejében elkezdte a műemlékvédelmet Lusorban

relyhajtásban) minimum kettőben kell győznünk az első helyért. Mindegyiknél három próbálkozásunk van. A futás a legegyszerűbb, mindössze a C-1 kell nyomkodnunk minél gyorsabban. A gátfutásban már ugrál-nunk is kell a V-vel. A gerehajtásban sokat számít az időztés is: a C nyomkodásával futhatunk neki, a B nyomva tartásával határozhatjuk meg a dobás szögét. Az egiptomi helyszín a második, ahol nincs speciális verseny, mindössze ki kell osztanunk az egiptomiakat ostromló katapultok kezelőit, s máris megkapjuk a ju-talmunkat. Hispániában egy újabb gaztettet kell megakadályoz-nunk: a rómaiak elrabolták az egyik rejtett spangol törzsfőnököt, és egy bikaival arénájába dobták be. Ez még nem is lenne akkora baj, csakhogy előtte megítat-

asterix & obelix Kiadja: Infogrames

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

4860X33, 0MB RAM, 1xCD, VGA

✓ Jól játszható • változatos helyszínek • speciális feladatok  
✓ kedzletleges hangeffektek

79%

Egy kalandjátéknak nem kell feltétlenül mindig az "öregebb" korosztályt célba vennie. Itt az öregebb alatt kivételesen a 14 év felettieket érttem, akik már kellemesen eltöltik az időt egy-egy komolyabb kalandjátékkal is. De azért akadnak náluk fiatalabbak is. Az Infogrames legújabb kalandjátéka elsősorban – azt hiszem – nekik szól. Egy tapasztalt kalandornak nem jelent nagyobb kihívást egy-két esténéél az anyag, de a kisebbeknek remek szórakozást nyújt néhány napig.

A játék kivitelezése természetesen nem szenvedett csorbát csak azért, mert az ifjabb korosztálynak szánták. Gyönyörű grafika, precíz animációk és remekbe szabott zenék kísérik végig. A játék alatt engem némi déja vu érzés fogott el – a kísértethajó, a szellemkalóz, a zombi legénység... mintha egy híres kalandjáték jellegzetes elemeivel találkoznánk. Mellesleg a nagyon híres kalandjátéknak nemsokára világot lát a harmadik része...

A program elindítása igazán nem ütközik nehézségekbe. Aki Windows 3.1 alatt futtatja, az lépjen át a CD-re, majd indítsa el a voodoo.exe programot, s play-re kattintva máris indul a program. Windows95 alatt magától elindul, ha nincs a gépre directX telepítve, azt az indítás előtt meg lehet tenni. Mindegyelőtt ki kell választani, hogy a kisráccal avagy a kislánnyal akarunk-e játszani, majd azt, hogy új játékot akarunk-e indítani, avagy egy régit betölteni. Új játék esetén következik az intro, ahol kis hősünk elalszik egy ősi varázskönyv olvasgatása közben. A könyv a földre pottyan, és egy térkapu nyílik meg, ami magába szippant bennünket. Néhány másodperc múlva egy hajón találjuk magunkat, ahol egy élőhalott szolgál üdvözölni roppant udvariasan. A választékos modorú zombi Saturday báró hajóján dolgozik, s állítása szerint immár 1200 éve nem látott élő embert. Mielőtt belefognék a leírásba, lássuk a kezelést. Nincsenek ikonok, mindent a kéz ikon segítségével végezhetünk. Tárgyainkat a képernyő tetején lévő tászkára kattintva hívhatjuk elő, a beállítások a jobb felső sarkokban lévő pergamenre kattintva jönnek elő. Return to game - vissza a játékba, new game - új játék, load game - állás betöltése, save game - állás mentése, exit - kilépés a játékból, options - beállítások. A beállítások alatt a következőket állíthatjuk: sound volume settings - hangerő, text and music settings - hang és szöveg együttes/külön-külön beállítása, dialógusok

továbbugrása (Kéz - gombnyomásra, óra - idő elteltével), save settings - beállítás elmentése.

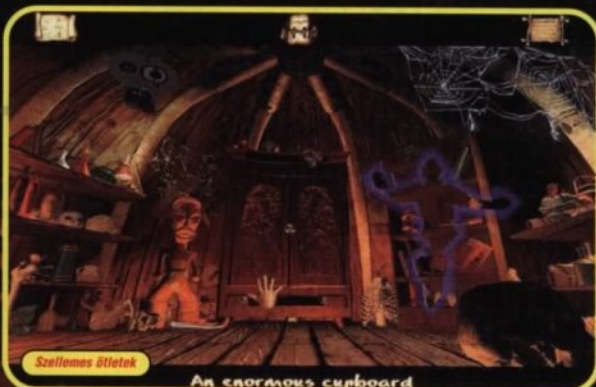
A felső sor bal oldalán egy térkép található. Ennek darabjait kell a játék folyamán megszerezni és összerakni. Akkor most következzen a leírás:

Toljuk a bal felső részen lévő kar alá a ládát, amiről elérjük, s megránthatjuk. Az eredmény egy vödör víz, amit vegyünk magunkhoz a zsák gipszsel egyetemben. Menjünk a munkapadhoz, amin egy rajz árválkodik, miszerint a vízből és a gipszből lesz valami – öntsük be a

elpanaszolja, hogy a hajó az elveszett lelkek földjére tart, és sose menekülünk meg, ha nem sikerül összerakni a térképet, amelyet a báró egyszer mérgejében darabokra tépett. Néhány darabját rögtön át is adja nekünk. Búvöljünk meg a furulyával a köteleket, ami pechünkre sikerül is – kígyó módjára tekeredik ránk a kötél, s fogságából csak a szellemünk szabadulhat ki a varázsb-

Barátunk, a szolgálta sikeresen bezárta magát egy rács mögé, mely akkor nyílik csak meg, ha három gyertya ég az asztalon. Először is nyissuk ki a hajóablakot, s nézzünk ki: egy randa szörny ólálkodik a néző körül, s láttunkra rávág egyet a hajó oldalára. Látszólag értelmetlen eszelekvés volt, de menjünk csak át a másik szobába: a rázkódásnak köszönhetően a lámpa leereszkedett. Ve-

# VOODOO HORRORSZKÓP



Számos ítélet

An enormous cupboard

két összetevőt a munkapadon látható vajatba, mire egy medalliont kapunk. Hagyjuk el a pályát lefelé, ahol ismét az élőhalott szolgál botlunk. Keservesen panaszkodik, hogy gazdája a kalapját keresi rajta, de ő sehol nem lel. Szegény zombi további korbácsolását



Hátul a fogaskerékes gépezet.

Szóval nincs sok látnivaló

elkerülni, keressük meg a kalapot: nyissuk ki a kincses ládát (ehhez egy felfelé néző pókot kell kiforgatnunk a társákból), s emeljük ki belőle a kalapot, a furulyát és a varázsbabát. Adjuk oda a kalapot a szolgálának, aki elárulja, hogy a furulya csodálatos kígyóbüvölő képességgel bír. Emellett

ba segítségével. Lebegjünk el a könyvtárba, ahol is verjük le a jobb oldali polcra a könyvet, amelybe beleolvassuk megtudhatjuk, hogy mi a kötélbúvölés titka. Lebegjünk vissza testünkhez, s játszunk egyet a furulyán, mire a kötél letekeredik és elküszik valahová. Alatta egy hatalmas csigolyacsont rejtezik, ami hasznos elem a felfelé vezető létrához. Szereljük be a létrába, majd menjünk fel.

gyűk fel az asztalról a kést, vágjuk el a lámpa zsinórját, majd vegyük magunkhoz a lámpát. Irány a pórul járt szolgál. Zárjuk be az ablakot és gyűjtsük meg az asztali gyertyákat, majd a színes viasz segítségével készítsünk olyan színű papírt, mint a minta az asztalon. Ismét kapunk térképdarabokat, amelyeket rakjunk össze, majd irány balra. A ládából emeljük ki a feszítővasat, majd késünkkel vágjuk el a fenyőfa mellé kötött zsinort és lendülünk át vele a fenyőfa előtti csapdán. Vegyük fel a földről a szöges cipőket (ehhez – nem tudom milyen elgondolásból – agyon kell taposni néhány bogarat), majd húzzuk meg a polcra szerelt kart, mire felemelkedik az ágy. Az ágy alatt csupa érdekes dolog található. Például két fejszeveg, melyek hamarosan a tulajdonunkat képezik. A következő pályán csupa vídám dolog fogad: futkosó patkányok, csontvázza soványodott aranyhal. A teendő: eltolni a liszteszsákokat a rejtek elől, majd a feszítővasal felnyitni. Egy zsák csont és egy darab lánca a jutalmunk. A láncot akasszuk fel a kámpóra, s rugaszkodjunk el vele – így átjutunk az egyébként áthatolhatatlan patkánytömeg felett. Mielőtt belépünk a konyhába, kapjuk fel a tűzfát. A konyhában tegyük a tűzre a fát, majd nyissuk ki a süítő ajtaját, mire egy bent kuk-

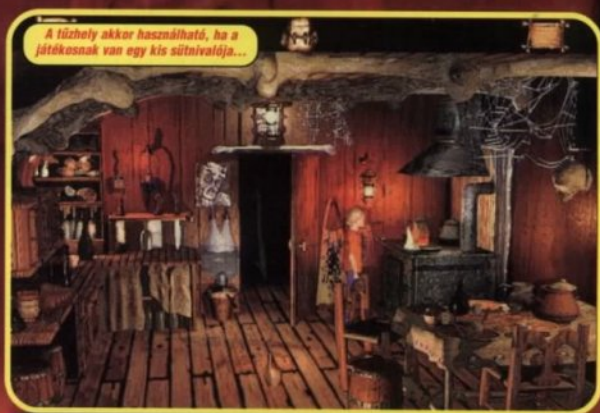
Számos dolog van a játékban, itt az élő példa



És az, hogy a játékban van egy kis...  
A játékban van egy kis...  
A játékban van egy kis...

soló bohóc – aki megőrül a melegnek – elárul egy receptet. A kredencről vegyünk magunkhoz a csavarhúzó, majd vessünk egy közeli pillantást az asztalra. Szórjuk a formába a csontport, majd az asztalon található zselével öntsük fel. Az eredmény gusztustalan, de szeretjük az élőhalott papagájok. Miután megelégtünk a kukacok, mászkáló csontok és hasonló szépségek látványát, menjünk át a konyha másik felébe. Először is szereljük meg az ételszállító mechanikáját – ehhez a hátsó gépezeten a fogaskerekeket kell a helyükre rakni (ket-

oldali szerkezetbe – ami állítólag egy óskori piritó –, s húzzuk meg. Az ételszállító szalag elindul a másik irányba, s nekünk nincs más feladatunk, mint ráhuppanni és kiszállni a másik oldalon. Menjünk át a másik helységbe, ahol a szolgál erős csuklásra panaszkodik, s egy kis vizet kér. Vegyük magunkhoz a kalapácsot, majd menjünk vissza az előző szobába, s verjük le e szekrényről a zárat. Benne egy varázsba és egy üveg víz található. Adjuk át a szolgának a vizet, akinek ugyan elmúlik tőle a csuklása, de a felfelé vezető létra körül



A tűzhely akkor használható, ha a játékosnak van egy kis sütnivalója...

Egy darab szappanért hajlandó a térkép következő darabját átadni... Lépünk a voodoo tócsába, mire a felső fedélzetre kerülünk, ahonnan lekergetnek a zombik. Egy kis célbalövés következik: a zombikat célba kell venni a célkereszttel. Tapasztalom szerint először egy piros színre változt, majd egy zöldre változt és így tovább kell kilőni. Ha sikerrel járunk, a voodoo tócsán keresztül ismét menjünk a felső fedélzetre, s vágjuk el az oszlopot a fűrészszerűvel. Az oszlopon lévő két lábszárcsont éppen jó lesz a fejszenyelnek – már csak az élezés van hátra. A csavarhúzóval szereljük meg a köszörűt, majd élezük meg a fejszékét. Nincs más hátra, mint megkeresni a szappant – ehhez kattintsunk az ágyúra, majd állítsuk be úgy, hogy a közelebbi vödörbe löjünk egy golyót. A következő lövéssel a libikókát állítsuk át, a harmadikkal pedig a szappant verjük le a libikókára.

elér, s ismét rabok leszünk. Használjuk magunkon a varázsbatát és lebegjünk a báró kabinjába. Vegyük el a térkép utolsó darabjait az iránytűről, majd szöljünk a csontváz madárhoz, aki elrepül és kiszakítja a puskaporos zsákok. A puska-por valami csoda folytán belénk száll, s így felforrósodva menjünk vissza testünkbe, ami körül eloszlik a varázs. Rakjuk össze a térképet, s helyezzük a kormány előtti padkára. Hőszünk a térkép segítségével jó irányba kormányozza a hajót. Vegyük magunkhoz a tüpár-nát a padkáról, majd menjünk az árboc-hoz, s húzzuk meg a harangot. Megjelenik a szolgál, és közli velünk, hogy a báró visszaállította a kormánykereket, s harcban kell legyőznünk őt, ha mi akarjuk irányítani a hajót. Másszunk fel az árbocra, s fent az amulett segítségével lökjük le a bárót. Ennyi persze nem elég egy élőhalottnak – nézzünk bele a távcsőbe, s máris láthatjuk, hogy visszatér. Kössük a derekunkra a kötelet és másszunk ki a keresztúrra a voodoo lélekfogóért. A tüpárnába gyűjtjük össze a tüket, mire a lélekfogó kinyílik. A rabul ejtett lelkek elszabadulnak, de csak egy pillanatra: a báró visszatér az utolsó összecsapás erejéig. Tűzzel, vízzel vagy levegővel támad ránk... ugye mindenki emlékszik a madár szavaira?

Gáspár



A főhős szinte kézzel fogható közelségben

égő va-rá-zs-tü-zet nem tudja elol-tani. Ráadásul a tűz körénk te-keredik, így kény-telenek leszünk hasz-nálni az imént szer-zett varázsbatát és felle-be-gni a tűzhely kéményén. A fenti szobában egy va-rá-zs-kút található, aminek a mű-ködéséhez a cső-rendszer cső-veit kell a megfelelő irány-ba elforgatni. Ha sikerült a mű-velet, a varázsvíz lecsurog az alsó helységbe és eloltja a tüzet. Re-mek. Menjünk fel, s a hordók mellől vegyük magunkhoz a fű-részt és a kerékkel tekerjük fel a vitorlát. Így elmehetünk az árboc mellett fent is – mivel ha lent me-gyünk beszakad alattunk a padló. A

tüföldalon rátalálunk a csontvázpapagájra, aki-nek a konyhában készí-tett csemege jár. Adjuk oda neki, mire elárulja, hogyha a báró tűzzel tá-mad ránk, nekünk vízzel kell válaszolni, ha vízzel, nekünk levegővel, ha pedig levegővel, akkor nekünk tűzzel. Itt van a kapitány is, akinek a lá-ba évek óta a fedélzet padlójába van szorulva.

tő eleve fent van, a másik két-tőnek pedig lát-szik a helye), majd húzzuk meg lefelé a kart. Ezt köve-tően vegyük fel a földről a rudat, s helyezzük a bal

Utoljára célozzunk a libikóka másik fe-lére, hogy kezünkbe repüljön a szappan. Szerzeményünkkel keressük fel a kapí-tányt, akitől megkapjuk a harmadik tér-képrészletet és egy varázsbatát. A kapí-tány kiszabadul, s egy mágikus örvény kerekedik utána – pechünkre minket is

Mocsok, szemét, kosz, kukacok és mászkáló csontok. Röviden: a konyha



voodoo kid

Kiadja:  
Infogrames

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

P75. 4xCD. BMB RAM. SVGA

✓ A hangulat s egyszerű kezelés  
✓ Elsősorban a fiatalabb  
korosztálynak készült s lehetne  
hosszabb is

82%

Végy néhány egzotikus tájat a Föld különböző pontjairól, majd válogasd egy csokorba a legnépszerűbb sportkocsikat – hangzik a recept egy számítógépes autóverseny elkészítéséhez, amit ezidáig már több cég is sikeresen alkalmazott. Lássuk, hogy mit sike-

simán fut a játék (egy Pentiumon), a minimum gépkövetelmény pedig mindössze egy 486DX/100.

### A SZABÁLYOK

A játékot elindítva (Play) két játéktípus közül választhatunk: gya-

pála azok közül, amelyeken már nyertünk bajnoki futamot. A verseny köztutakon folyik, egy belső és egy külső nézet áll a rendelkezésünkre, de visszajátszásnál a repertóár további két külső kameránézetet bővíti. A cél azt hiszem nem lesz különösebb újdonság: időben kell áthaladni az ellenőrzési pontokon, és persze elsőként érni a célba. A program – ugyanúgy mint a játéktérmi gépek – bizonyos időlimitet határoz meg az egyes ellenőrzési pontok eléréséhez, ezt láthatjuk a játéktér közepén, felül. Ha ebből az időből kicsúszunk, rögtön vége a játéknak. Az idő fölötti csík a versenyávot jelképezi, rajta a pontok pedig az egyes versenyzők helyzetét mutatják. Bal oldalon látható a pontszámunk és az időnk, jobb oldalon pedig a helyezésünk és a még meglévő autóink (azaz "életünk") száma.

helyszíneken járnánk. Kanadában egy hosszú autópályán repeszthetünk. Braziliában egy tengerparti nagyváros-



Az előttem lévő versenyző autója nem bírta a gyűrődést

# SIKOLTÓ GUMIKKAL

rült az Oceannek kifőznie belőle!

A GT Racing 97 – a Need for Speed-dal ellentétben – a játszani vágyó közönségnek inkább azt a rétegét célozta meg, akik a játéktérme automatától jönnek lázba. Szemlélatomást a pergő és gyors játékmenetre, s nem annyira a realisztikus környezetre törekedtek. Grafikailag a játék ezért nem tartozik az élvonalba, a táj leginkább rajzoltnak tűnik, s a vágás – azaz ahogy a gép "kirakja" a terepet – jól látható. A kocsi kidolgozása sem túl részletes, nincs az autók felszíne beárnyékolva, nem világít a féklámpájuk, stb. Rögtön hozzá kell azonban tennünk, hogy amit a poligonok száman és az említett effektek hiányán a készítőik megspóroltak, azt bőségesen visszaadták a játék sebességével: otthon, a fotelban hátradőlve majdnem úgy érezhetjük, mintha játéktérmeben lennénk. SVGA felbontásban teljes képernyőn gyönyörű



A brazíliai pálya egy metropoliszon vezet át

korlás (Training) és bajnokság (Championship) közül. A kettő mindössze annyiban tér el egymástól, hogy míg a bajnokság eredményeit nyilvántartja a gép, addig a gyakorlás csak egyszeri menetet jelent, és az eredményünk törlődik. Gyakorlásnál bármelyik pálya választható, pontosabban: bármelyik

A bajnokságot három nehézségi szinten játszhatjuk, az első kettő nyolc, a legnehezebb fokozat viszont már 16 pályából áll. A legkönnyebb fokozaton még egyszerű a dolgunk: az ellenfelek lassúak, s a mi sebességünk is 200km/h-ra van korlátozva – végül is egy könnyed száguldáson vehetünk részt (igaz, hogy a nyolcadik futamra már egész szépen behúznak a többiek is). Nehezebb fokozatokon már több az akadály az utunkban, sűrűbb lesz a civil autók forgalma (ráadásul nem egy közülük szemlélatomást részegen vezet), továbbá erőszakosabbak és gyorsabbak lesznek az ellenséges versenyzők.

### A HELYSZÍNEK ÉS A FŐSZEREPLŐK

A nyolc pálya nyolc különböző országot jelent. Bár már láthatunk grafikailag szebben kivitelezett háttérket, a pályák remek tervezésűek, valóban olyan, mintha eredeti

son, majd annak a külvárosain vezet át az út. Egyiptomban ókori műemlékek suhananak el. Amerikában egy városi sztrádrán folyik a verseny, majd a sivatagban folytatódik. Németországban hegyvidéki mélyutakon kisebb falvak és templomok mellett haladhatunk el. Skandinávia hófödte hegycsúcsait is megcsodálhatjuk, már amennyire a sűrűn előforduló alagutak engedik. Mindezek után dimbes-dombos francia vidékek földútjain hajthatunk át, majd végül Nagy-Britanniában hosszú szántóföldek és legelők között száguld a mezőny. A pálya gyakran kétfelé ágazik, ezeknél nem árt odafigyelniünk, mert előfordulhat, hogy behajtani tilos tábla



A belváros után a külvárost is "megcsodálhatjuk"

# T 97 NG

változtathatjuk, ehhez a Colour pa-rancsra kell kattintanunk. Az említett tulajdonságok azért fontosak, mert a kocsi menet közben – a vezetési stílusunk függvényében – rongálódni fog. Ha ráhajtnak például a padkára vagy hangos fékcsikorgással vesszük a kanyarokat, gyorsan kopik a gumi. Ha manuális váltónál túl magas fordulatszámon húzzatjuk ki a kocsit, sérül a motor. Azt pedig talán mondanom sem kell, hogy ha falnak vagy pedig a vetélytársainknak ütközünk, akkor rongálódik a kasztni. Ha az említettek közül valamelyik alkatrészt teljesen tönkretesz, autót veszünk, ha pedig az összes autónk elfogy, vége a játéknak.

## A JÁTÉK MENETE

A bajnokság minden egyes futamában kilenc másik versenyzővel egyetemben állunk rajtához – indulásnál természetesen az előkelő utolsó pozíció a miénk. Továbbjutni csak akkor fogunk, ha felküzdjük magunkat minimum dobogós helyezésig. Ha ez sikerült, az elért eredménytől függően pénzzutalmat kapunk. Ha elégedetlenek vagyunk, újrajátszhatjuk a futamot (Try Again), ha viszont megfelel az eredmény, megnézhetjük, s akár ki is menthetjük a visszajátszást. Ha a Continue-val továbblépünk, a kapott pénzből olvégeztethetjük a szükséges javításokat az autónkon (Garage). Sorrendben a következőket javíthatjuk: Gumi, Alvás, Motor. Ha még marad pénzünk, benézhetünk az Upgrades menüponthoz is, ott ugyanis extra kiegészítőket vásárolhatunk. Ezek a következők lehetnek: jobb gyorsulást eredményező turbó, jobb úrtartást biztosító gumi, végső sebesség feltuningolása, az alváz ellenálló-képességének növelése, és végül új tartalékautó, vagy ha úgy szimpatiz-

van kitéve az egyik irányhoz. Ha mégis behajtnak, egy autónk fogja banni a fel-előtlen manővert (persze ha még idejében észbe kapunk, gyorsan lefékezve van

esély a visszavisszatérésre). A játék autótálasztéka kilenc járgányt számlál. Mindegyik autótálasztéka fantáziánévén szerepel (licenccjogok megvásárlásával nem társztották magukat az alkotók), de tagadhatatlanul rá lehet ismerni azokra a szinte már klasszikusnak számító létező típusokra, amelyekről mintázták őket. Van például Lamborghini Diablo, Chevrolet Corvette ZR-1, Porsche 911, vagy Jaguar XJ220. Amikor kiválasztjuk őket négy tulajdonságukat láthatjuk feltüntetve, amelyek a következők: végső sebesség, gyorsulás, fék, alváz. (Ajánlom figyelme-telkebe a Predator nevezetű járgányt.) Ha manuális sebváltót akarunk beállítani, a kocsi kiválasztása után még egyszer nyomjunk egy Enter-t. A járművek színét is meg-



A "kiszorítódinak" az alagút lesz a döntőhírája

kusabb: "élet". A vásárlást a Buy-jal, majd az Accepttel hagyhatjuk jóvá. Ha megvagyunk, kimenthetjük a bajnokság aktuális állását, majd folytathatjuk a versenyt. A későbbiekben a Főmenü "Resuming a Championship" menüpontjával lehet a kimentett állást visszatölteni. A játék Options menüjében két játékos módot is be lehet állítani: ilyenkor a képernyő két részre osztódik, de változatlan szabályokkal folyik a verseny. Mindezzel persze a játéknak csak a főbb menü-

irányítása tetszett. Igaz, a program közel sem olyan valóságos mint mondjuk a Screamer 2, ennek ellenére maximálisan érezni lehet, hogy mennyire uralkod a gépet. Ha például már kopottak a gumik, jól észrevehető, hogy bizonytalanabbá válik az autó úttartása. Szerencsére ez azonban nem azt jelenti, hogy teljesen kontrollálhatatlanná válik a jármű, mindössze annyit, hogy bele kell kalkulálnunk a kanyarokba némi sodródást, és ha úgy hozza a szükség, ellen is kell kormányoznunk. Ezt tehát remekül megoldották a programozók, ugyanakkor nem értem, hogyan maradhattak a kész játékban olyan szarvashibák, mint hogy a földutakon is



Ezt az előzést már lehet, hogy nem tudom befejezni

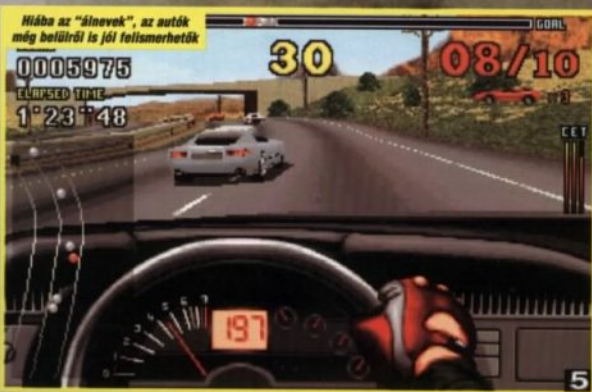
pontjait említettem meg, a többit az 576 Kbyte-nak köszönhetően a játékhöz mellékelte magyar nyelvű kézikönyvből ismerhetitek meg.

## RAJZATY SZERELÉS

A játék gyorsaságán és a szép, si-ma képernyőfrissítésén kívül nekem leginkább az autók kifinomult

nyikorognak a gumik, vagy hogy a futam lefújása után – ha úgy adódik – átmennek egymáson az autók. Ilyen apróságokkal igazán vétek lerontani – még ha csak kicsit is – egy amúgy roppant élvezetes játék színvonalát.

V.Z.



Híába az "áinevek", az autók még belülről is jól felismerhetők

**gt racing 97** Kiadja: Ocean

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

486X100, 16MB RAM, VGA, 2xCD

✓ Gyors 3D grafika • könnyű kezelhetőség  
✓ A sebességet túl egyszerű grafikával érték el • néhány zavaró hibajelenség

**83%**

**A**dátum: 2197. Négy hatalmas vállalat verseng egymással, és az eszközökben cseppet sem változnak. A távoli bolygók ásványi kincseinek kiaknázása ugyanolyan része üzletüknek, mint az egymással való kíméletlen harc. Ebben a rideg, eliparosodott környezetben zsoldosnak állni

**Első olvasatra ugyan kicsit időteltenül hangzik, de a No Respect szerintem egy olyan játék, mintha egy verekedős játék és egy shoot'em up – például a Mortal Kombat és a Terminal Velocity – házasságából szüle-**

### MI EZ?

### A JÁTEKMENET

A játékot egyedül a gép ellen (Single Player), vagy hálózatban (Multiplayer) maximum négyen lehet játszani. Hálózati játéknál pozitívum, hogy csak a parti kezdeményezőjénél kell meglennie a CD-nek. Térjünk azonban vissza az egy játékos módra. Noha az imént 20 pofát említettem, kezdetben csak 16 karakter közül mazzolálgathatunk, a többi ugyanis majd csak a játék teljesítésével lesz aktív. A szereplők választásánál láthatjuk a hajója tulajdonságait is, ezek sorban a következők: gyorsaság, kezelhetőség, energia, pajzs, üzemanyag. Az egyes tulajdonságokra persze már a hajó formájából is következtetni lehet: értelemszerűen a nagyobb monstrumok masszívabbak és a fegyverzetük is ütőképesebb, viszont a kisebb hajók mozgékonyabbak és gyorsabbak. A párbaj szabályai egyszerűek: két nyert játszma



A bomba gyűrjője felperzseli a felszínt

szinte egyenlő az öngyilkossággal. A túlélésre talán az egyetlen esély, ha az ember a legerősebb mellé áll.

Te azonban mégsem ezt teszed. Csakban elesett barátaid emléke arra kényszerít, hogy a jelenleg éppen szét-hullás szélén álló TransMine vállalat szolgálatába szegődj. A feladat nem kevesebb, mint megvédeni az E3-as

tett volna. Amikor elindítjuk a játékot, 20 különböző fickó közül válasszhatunk, és ezután – akárcsak a Mortal Kombatban – oszlopba szedve láthatjuk, kiket kell majd leküzdenünk a játék megnyeréséhez. Ezután némi töltötetés következik – ami mondjuk sajnos elég hosszúra nyúlik –, majd elindul a játék, és – csak-

## KEGYETLEN SZÁGULDÁS

szelet bányáit. A harc inkább csak becsületbeli ügy.

Az E3-as szektorban négy bolygó található, ezeken helyezkednek el a TransMine bányái. Valamennyi helyszín kanyonok labirintusából, ipari létesítményekből, és az ezeket oltalmazó védelmi rendszerekből áll. A munka egyszerű: megtalálni az ellenséges behatolót, és megsemmisíteni. Mindössze két dologra van szükség: maximális ügyesség és minimális könyörületre...

úgy, mint egy verekedős játékban – két energiakijelzőt láthatunk. A párbaj viszont nem holmi távol-keleti harceszközökkel, s még kevésbé pusztá kézzel zajlik: a szembenálló felek hipermodern, a talaj felett lebegő hajók pilótájaként küzdenek egymással. A játék tehát tulajdonképpen olyan, mintha egy verekedős játékok szabályai alapján működő shoot'em up kellős közepébe csöppennénk.

lehet nyerni, utána egyre keményebb ellenfelek következnek, s a bejárható – pontosabban berepülhető – terep is egyre nagyobb, rajta egyre több biztonsági ágyúval kell számolnunk. Ha sikerül továbbjutnunk, ne felejtünk el állást menteni, amit az Esc lenyomása után a Save-vel tehetünk meg, és a későbbiekben főmenüből (a Load a Game opcióval) tölthetünk vissza. Ha veszítünk, a Try Again lenyomásával mindig újrakezdhetjük az utolsónak játszott párbajt. Az irányításra a gép öt lehetőséget is felkínál, bár szerintem az alapbeállítás tökéletesen megfelelő: a kurzorgombokkal mozoghatunk, az Altal oldalazhatunk, és a Ctrl-lal, illetve a Space-szel lövöldözhetünk.

rára kell leginkább odafigyelni. Ez mutatja ugyanis, hogy merről várható az ellenség – már amennyiben az mozgásban van. A képernyő aljánál láthatók az elsődleges és a másodlagos fegyverünkhöz tartozó kijelzők. Az elsődleges fegyver kevesebb, a másodlagos több muníciót használ el – igaz, ennek megfelelő a hatásfokuk is. Egy komolyabb hatótávolságú bomba például a negyed csíkot is elfogyaszthatja, viszont pontosan célzva akár egyetlen lövéssel likvidálhatjuk az ellenfelet.

# NO

# RESPECT



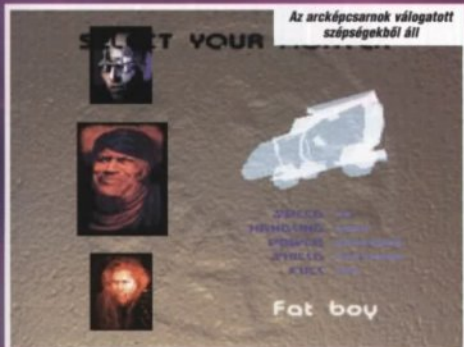
A villámfegyver talán a leghatásosabb gyilkoló eszköz

Csak arra vigyázzunk, nehogy mi is bekerüljünk a hatósugarába, ugyanis a saját bombánk magunkra is veszélyt jelenthet.

Ha a fentebb említett kijelzők valamelyike már a nullához közeledne, aggodalomra semmi ok, ugyanis természetesen menet közben is szerethetünk üzemanyagot, pajzsot vagy löszert. Ezt kétféle módon tehetjük meg: vagy a pályákon elszórt különböző formájú ikonokat vesszük fel, vagy egy töltőállomást keresünk. Löszert például egy olyan gépezetnél vehetünk fel, amely mellett egy kis árokba kell behajtanunk, míg a pajzs regenerálásához egy félkör alakú pályán kell áthaladnunk. Van persze üzemanyag-töltő állomás is – s hogy folytassuk a tereptárgyak

### ESZKÖZÖK ÉS TEREPTÁRGYAK

Játék közben az üzemanyagunk mennyiségén és a pajzsunk állapotán kívül a mozgásérzékelőnk kurzo-



felsorolását – néha találkozhatunk zárt lézerrácsokkal is, amelyeket a közelükben lévő, helikopter-leszállóhelyre emlékeztető villogó mezőre ráállva nyithatunk ki. A későbbi pályákon gyakran nyílakkal ellátott gyűrűkön is átrepülhetünk, ezek extra sebességre gyorsítják a hajónkat, méghozzá abba az irányba, amerre a nyíl mutat.

A löszereken kívül a fegyverekhez néha upgrade-eket is találhatunk,

tólag említettem egy igen fontos te-reptárgyat, a védelmi ágyút. Ezeknek a működése elég furcsa a számomra, ugyanis az ellenfél helyett pontosan csak minket vesznek célba a fényes lövedékekkel. Szerencsére mondjuk lassúságuk miatt könnyedén kiterhetünk előlük, maguk az ágyúk pedig néhány lövéssel felrob-banthatók. Óvakodjunk továbbá a fe-kete pocsolóaktól is, ezekre ráépül-ve ugyanis szintén fogy a pajzsunk.

# NO RESPECT

ezeket felvéve fejleszthetjük az adott fegyver tűzerejét. A pályákon általában a legeludogottabb helyeken fényes karikákra is felfigyelhetünk, ezek szintén különböző felvehető cuccokat jelentenek, és ezek a tárgyak mindig valami extra szolgáltatást nyújtanak. Az egyik például szuper pajzsot eredményez, egy mássikkal meg megbeníthatjuk az ellen-séges radarokat. De a leghaszno-sabb kétség-kívül a Triple Damage, amelynek révén minden egyes lövésünk háromszor akkora sérelést fog okozni az ellenfélnek. Ezeknek az extráknak csupán egy hi-bájuk van: rövid idő után – még ha nem is használjuk őket – automati-kusan elvesztjük őket. Szorosan eh-

## ÉRTÉKELÉS

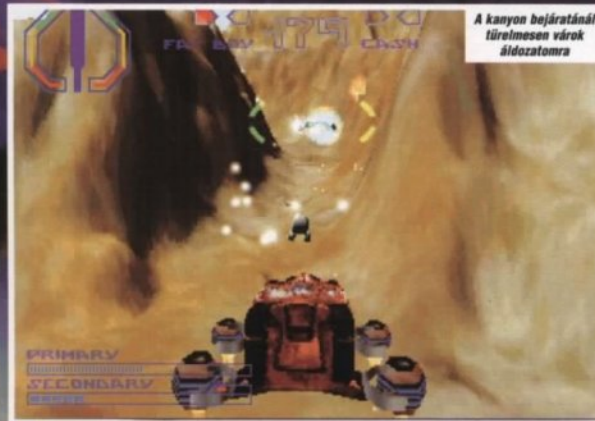
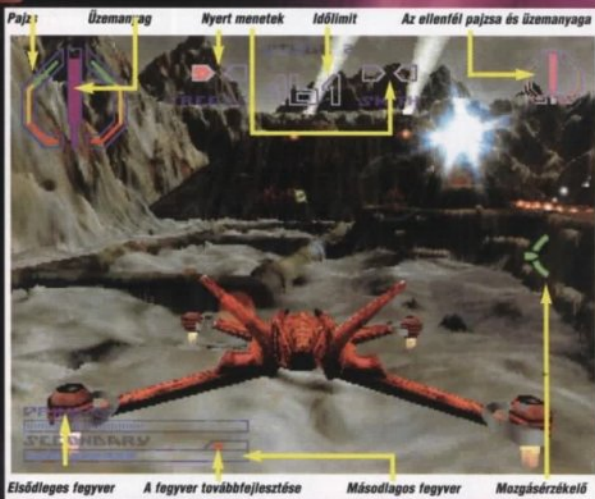
Mint látható a No Respect nem egy bonyolult játék, viszont grafikailag annál szebb. Igaz a felbontás csak sima VGA, de a dimbes-dombos 3D terepet egy P133 még maximális grafikai megjelenítéssel is elég gyorsan mozgatja. Pedig fényeffek-tek vannak bőven: nem csak a fényes lövedékek világítanak, hanem például a futurisztikus épületek oldalán apró lámpák villognak, sok helyen pedig reflektorok csóvái pásztázzák az eget. S hogy a bel-becsről se feledkezzünk meg: noha



egy egyszerű akciójátékról van szó, az ellenség mesterséges intelligenciájának köszönhetően azért némi taktikára is szükség van. Egy gyors, mozgékony ellenfelet például érde-mes becsalni egy szűk kanyonba, hogy aztán az ne tudjon kitérni a lö-vedékeink elől, s ha mindemellett ráadásul pont egy emelkedő te-tején várunk rá, még a meglepe-

tés erejével is hatunk rá. A progra-mozóknak viszont engem sikerült meglepniük, méghozzá azzal, hogy a 19 ellenfél legyőzése után mind-össze egy szöveges elismerés volt a jutalmam. Még ha ez ellent is mond a címnek, a teljesítményemet azért ennél talán jobban is respektálhat-ták volna.

V.Z.



**no respect** Kiadja: Ocean

LÁTVÁNYOSSÁG 6  
JÁTSZHATÓSÁG 6  
SZAVATOSSÁG 6  
ZENEBOSSÁG 6

PIDD, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN 95  
✓ Roppanó látványos effektek és még 3D kártya sem kell hozzá  
✓ Szűk fegyver/úrhajóválaszték  
• endsequence nem ártott volna

**83%**

Sostegaria földjét emberemlékezett óta a híres Ashah Dinasztia uralta. Toroah, a Messias volt a család tanácsadója, aki örökérvényű tanácsokat hirdetett a világban. Persze az élet most sem tagadta meg önmagát – ami elromolhat, az el is romlik –, és az idillnek egyszer csak vége szakadt. Felkelés tört ki Arris, a Bölcs vezetésével, amely rövidesen farradalommal tagadt, és lángba borította a fővárost, Ishtar.

A lázadók kezdeti sikereit azonban kudarcok követték, és a királyi hadsereg véres megtorló akciói nyomán nyoma vesztett a bölcsnek, akit azóta sem láttak. Az élet lassan visszatért a rendes kerékvágásába, és az olyan neveket, mint



A boltokban ne feleddük meg a hasznos varázstárgyokról sem, hiszen gyengébb embereinknek jó szolgálatot tehetnek

Arris, Toroah, Ashah már csak a legendákban emlegetjük. Történelünk 15 évvel a felkelés után kezdődik...

"Ash, Ash, téj magadhoz!" – szölt az első vándor a trió közepén álló, békésen álmodozó tájgázhoz, – "Bajba kerültünk."

"Körbevetek minket!" – mondta a harmadik izgatottan, szintén a közepén állónak. A barátságos csuhába öltözött vándorok egy dombokkal szegélyezett kis völgy közepén álltak, körülöttük pedig (egyelőre tisztos távolságban) öt marcona rabló lihegett. Távolságban, egy kisebb halom tetején vigyorgott jócskán elhízott vezérük, Zoot.

"He.. he.., úgy tűnik körbe vagyok véve. Mát nem tudjátok, hogy ez a völgy az 'Umbaba agyara' banda területe?" – vihogta a banda egyik tagja.

"Ha élni akartok, adjátok szépen át az értékeiteket!" – követelte egy másik.

A férfi, akit az előbb Ashnek szólítottak mélyen hallgatott, bár abszolút nem látszott rajta féltelen.

"Hee, hee, hee, betojtál talán, bébi?" – tudakolta az egyik tolvaj és odalépett Ash elé. Ez volt a rabló életének utolsó baklövése. A vándor villámgyorsan kardot rántott és egyetlen vágással kettészelt a nagyszájút. A tolvajok tátott szájjal bámultak.

"Most hová tűnt a buta vigyor a képetekről?" – kérdezte az első vándor kajánul.

"Kik vagytok ti egyáltalán?" – ezt már Zoot kérdezte, jóval idegesebb hangon, mint eddig.

"Ash Lambert, 3. Szakasz, Ishtarai Biztonsági Erők" – mutatkozott be a kardforgató, ledobva koponyéjt.



Ime a három főgonosz

# KÉPZELT RIPIORT

"Diego Renault, ugyanonnan" – mondta a kis kaján.

"Cinc Picard. Akárcsak a többiek!" – parolázott a harmadik.

Ekkor a rablók már tudták, hogy nem ez lesz a szerencsésnapjuk...

Ezzel a bevezetővel kezdődik a KONAMI legújabb PlayStation-játéka, a Vandal Hearts, s szerintem az ingyenecnek már ez is elég ahhoz hogy "szagot fogjanak" – ez nem miadennapi program!

Valóban: aki szereti a japán készítésű RPG-eket, azt 100%-osan ki fogja elégeíteni a játék. A VH stílusát egész pontosan meg lehet határozni: stratégiai RPG, méghozzá a jobbik fajtából. A KONAMI oly briliáns sztorit költött, izgalmas, eseménydús, váratlan fordulatokban gazdag történetet, amely még kalandjátéknak is megállná a helyét. Ha ilyen ütemben folytatódik a KONAMI japán játékaival "angolosítása" (kezdtek a Suikodenel), még a végén kedvenc cégemre fogadom őket.

Csak hab a tortán, hogy az akció elég véres, söt. egyenesen fröcsköl a vér, ha valaki kikészül.

A Vandal Hearts mint mondtam stratégiai RPG, mely 3D-s helyszíneken játszódik, 2D-s szereplők felvonulataival. Hat

terjedelmében feltárul a sztori. Jópofa dolog, hogy a csapatban kiültt embereink nem halnak meg, csak visszavonulnak, s a következő ütközetben már újra használhatjuk őket.

Érdekes módon ha a történet során településekre érkezzünk, nincs lehetőség a partival bolyongani.

A program tetszetős állóképekben kínálja fel azoknak a helyeknek (bolt, kocsmá, dojo, speciális helyek) a listáját, ahova elmehetünk.

Ez jelentősen leegyszerűsíti a dolgokat és időt takarít meg nekünk. A boltokban pedig egészen megható az a rendszer, hogy mielőtt megvennénk egy fegyvert, páncélt vagy fejedőt (minden karaktert ezen a három "területen" fejleszthetünk), rápróbálhatjuk emberünkre, hogy javítja-e az állapotát!



**AVALANCHE**  
Látványos kőzuható, de csak egy ellenfélre hat



**DARK STAR**  
A kezdeti csatákban igen jól jön, mert Elmi elég gyengécske



**FAERIE LIGHT**  
Ha esetleg megülük a papunkat, Ash akkor sem marad védetlen



**ROLLING FIRE**  
Előfordul, hogy több oldalról is körbéljük Ash-t. Ekkor jó lesz



**ICE STORM**  
Jópofa, de nem igazán életbevégő



**HOLY LIGHTING**  
Amikor mindenki éppen támadni kell a papnál, jó szolgálatot tesz



**PHASE SHIFT**  
Amig nincs meg a Salamander, mindig ezzel kezdem a csatát



**PIERCING LIGHT**  
Állat! Hasznos varázslat, főleg a játékok elején

# VANDAL HEARTS

epizódból áll, minden rész között hosszú és gyönyörű átvezető filmek láthatunk.

Sok hasonló RPG-től eltérően itt nem kell agyba-főbe harcolni (mint pl. a Final Fantasy III-ban), de nem lehet teljesen szövegesen kalandozni sem. A sztorit a gép meséli nekünk, az utitányt is ő adja meg, nekünk csak a fontosabb állomásokon van szereplők: természetesen meg kell vívni a partit mólesztáló ellenfeleket. Összesen 27 csatát kell megnyerni, míg végül összeáll a kép és teljes

Sőt, vétel esetén a boltos automatikusan felajánlja, hogy átveszi a használt cuccot. Minden szereplőnél 2 tárgy lehet, ezeket a városokban és a térkép-képernyőn lehet cseréberélni, de tetszőleges számú cuccot pakolhatunk a "talomba" is, ahonnan később merithetünk (milyen okos megoldás ez, hiszen ha valakivel felnyitunk egy kincses ládát, vagy az Examine parancsot használva esetleg találunk valamit és nincs már az illetőnél hely, nem veszik el a cucc, hanem a talomba ke-



# EGY FORRADALOMRÓL

rül). A harcok körölként folynak. Ez azt jelenti, hogy egy körön belül tetszés szerinti karakterekkel operálhatunk (de mindegyikkel csak egyszer), aztán át kell adni a lépést az ellenfélnek, aki válaszol. A játék csatáinak 90%-a főszereplőnk, Ash életben maradásáig megy, azaz ő az a személy, akit mindenképpen meg kell védeni. A gép egyébiránt minden csata előtt közli a végcélját és azt, hogy mely szereplő nem halálózhat el. A játék során többször oszlik fel a parti, ezért minden emberünket maximálisan megismerhetjük, kihasználhatjuk és fejleszthetjük.

A VH kezelése maximálisan felhasználóbarát, hiszen egyértelmű, hogy hova lehet lépni, kit lehet támadni és mire lehet rávárásolni (mekkora a varázslat hatótávolsága, és az mely karaktereket érinti). Csata közben leghívható egy menü, melyben sok más mellett a külső kamera távolságát állíthatjuk, az L1-

L2-R1-R2 gombokkal pedig a tetszőleges rálátást állíthatjuk be. A terepek képzeteletbeli négyzetekre vannak felosztva, melyeken karaktereink mozgás-lehetőségeihez mérten lépegethetünk. Természetesen szintbeli eltérések (dombok, hegyek, völgyek) is vannak a pályákon, ezek tovább bonyolítják a helyzetünket (és egyben növelik a stratégiáj hatást), hiszen embereink egymástól különböző nagyságú egységet haladhatnak és támadhatnak, és ez még módosulhat a szint-

különbség miatt is. Persze a csapatok helyszíneinek skálája igen széles: hajón, vonaton, börtönben és várakban is küzdünk. Nagyon tetszett, hogy a bunyók egyáltalán nem spontán jönnek, úgymond ok nélkül, hanem a történet fordulópontjain. Lényeg a lényeg – ezt látni kell, nem magyarázni!

Fontos dolog még karaktereink fejlődése, fejlesztése. A VH-ban ez sokkal egyszerűbb, mint általában az RPG-kben: figyelniük kell, hogy embereink mikor érik el a 10. és 20. szinteket, s ekkor el kell menni a városokban a dojba, ahol a "7 osztály törvénye" szerint fejleszthetjük őket. Ash csak egy valódi lehet (leginkább hős), de a többieket személyenként 2 különböző kasztba fejleszthetjük. Mivel a játék végére csapatunk 12 főt fog számlálni, elég sokféle partit összeállíthatunk.

A Vandal Hearts grafikája igen tetszetős, habár külső szemlélők

szerint kicsit "pixelesek" a szereplők. Ez engem mondjuk nem zavart, de az igazsághoz hozzátartozik. A hangok viszont bődiületesek, a zenék kelle-mesek és atmoszferikusak. Azt hiszem, hogy ehhez a játékhoz butaság lenne "végigjártást" gyártani, hiszen a stratégiát mindenkinek magának kell kieszelnie. Inkább néhány tippet adnék segítségként (az első és legfontosabb tipp, hogy mindenképpen próbáljátok ki ezt a programot!):

-A támadó mágiáink csak az ellenfeleket sértik, a gyógyító varázslataink pedig csak saját embereinken használhatók. Ugyanez igaz az ellenfél varázslataira is.

-Ne felejtsük el a megfelelő szintek elérését nyomon követni és fejleszteni a karaktereket.

-Ne feledkezzünk meg az igen erős támadó varázstárgyakról, melyeket gyengébb embereink is jól tudnak használni.

-Szerintem elég egy gyógyító pap a partiha.

-Ugyanakkor elég egy re-

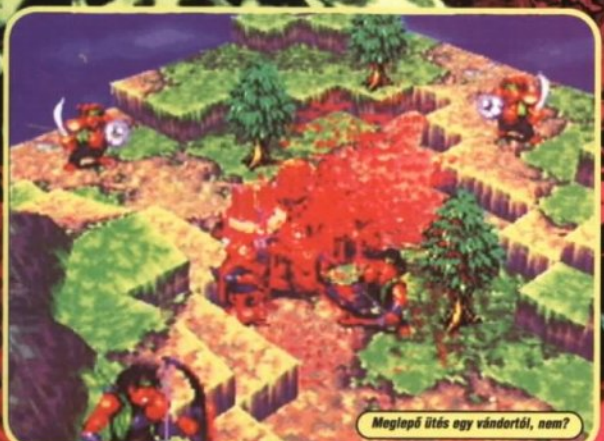
pülő karakter is, inkább az íjásokat erőltessük.

-A helyszínekben gyakran vannak olyan segítség-gek (pl. az 5. rész 5. csatájában, a Frontier Village-ben egy kinyitható vízelzáró gát), melyeket mindig használjunk ki.



Kira éppen a legjobbkor érkezik, de nem a legjobb helyre

# HEARTS



Meglévő ütés egy vándortól, nem?



**DELTA MIRAGE**  
Jól néz ki, de sosem használtam



**POISON CLOUD**  
Ha több ellenfél tömörül egy helyre, nagyon hasznos nekik ezt



**HOLY PRESSURE**  
Csak akkor, ha a papnak mindenképpen támadnia kell



**ROMAN FIRE**  
Nagyon hasznos, erős leggyver



**SALAMANDER**  
Ha megtanuljuk, általában használjuk, hiszen drágai területre hat



**SPREAD FORCE**  
Látványos, de akad nála jobb is



**STONE SHOWER**  
Testközelségben hat, de ott elég jól. Páncsor kibizott a hajból



**THUNDER FLASH**  
Közelségben hasznos, amíg nincs nála jobb

-MINDEN csatában győzelmet arathatunk, ha: 1- egy csoportban mozgunk embereinkkel; 2-nem támadunk, hanem egyenként leszedjük a minket támadókat; 3-nem rohanunk senkivel túlságosan előre; 4-az ellenfeleket igyekezzünk hátulról megütni; 5-a nagyobb ellenfelekre rávárásolunk, rájuk lövünk, és csak utána megyünk oda rájuk verni.

-A kapcsolókra rá kell állni, majd EXAMINE. A kincsesládákat meg kell támadni (íjások hátrányban).

-A sárga ládákat tologatva utakat lehet elzárni vagy kritikus helyekre átjutni, a kögolyókat eldöke az ellenfelek energiáját csökkenthetjük.

-Mindig tartsuk szem előtt az alapszabályt: "A kardosok legyőzik az íjásokat"

"Az íjások legyőzik a lebegőket"

"A lebegők legyőzik a kardosokat"

MARTIN

vandal hearts

Kiadja:  
Konami

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Lebillenszó történet • optimális kezelhetőség  
X Lehetséges hosszabb is

89%

Bizony elég régen tanultam történelmet. Nagy Sándorról körülbelül annyi maradt meg bennem, hogy fantasztikus hadvezér volt. Elővettem a lexikont és megláttam, hogy i.e. 356 és 323 között élt. 20 évesen lett makedón király, és a következő 10 évben meghódította Szíriát, Egyiptomot, Perzsiát, Közép-Ázsiát és India egy részét – vagyis az akkori ismeretek szerinti teljes világot. 33 évesen utód nélkül halt meg egy súlyos fertőzésben. Azóta több mint 2000 év telt el, de az Interactive Magic jövőtől kipróbálhatjuk, mire jutottunk volna, ha II. Philipposz makedón király utódaként láttuk volna meg a napvilágot.

## CSATÁK

A képernyőn a csatátér egy kis részletét látjuk kinagyítva, s rajta egy kis ablakban az egész terület kicsinyített képét. A kép alján a státuszsort találjuk, amely három részből áll. Baloldalt arról a hatszögletű kapunk információt, amelyiken a kurzor áll. Ha itt egy egység is tartózkodik, erről a következő adatokat olvashatjuk: az egység neve, típusa, minősége (TQ), eddig begyűjtött hibapontjai, mérete, lövedékeinek típusa (ha van), száma és hatótávolsága. Középen az éppen aktív parancsnok adatait találjuk kezdeményező képességével és a még fel nem használt parancsnok számával. Végül jobb oldalt a saját, kiválasztott egységünk adatait látjuk.

# The Great Battles Of ALEXANDER

## HÓDITSD MEG A VILÁGOT!

## CSATA LEBONYOLÍTÁSA

A csata általában addig tart, amíg valamelyik sereg nagy része megsemmisül, vagy visszavonul. A győzelem eléréséhez rendelkezésünkre álló körök azonban korlátozva vannak, s ha ennyi idő alatt nem érjük el célunkat, akkor veszítünk. A csata egy-egy körében a jelen lévő parancsnokok egymás után következnek. Az aktív parancsnok kiadja saját utasításait, majd amikor befejezte



Sándor itt még kezdő, de már jó kis sereget bíztaak rá

saját körét, a gép lejáttsza az ezekből következő összecsapásokat. Ezután ellenőrzés következik (Momentum), siker esetén második, néha harmadik parancsorsorozat lehetőségét kap az aktív parancsnok (a siker a főnök kezdeményező készségétől függ). Mivel Nagy Sándornak jó ez a paramétere, ezért jó eséllyel kapja meg. A plusz parancsokat használhatjuk fel a visszavonuló egységek összegyűjtésére (Rally Unit) és a csapatok helyreállítására. Azt, hogy a vezérek egy körön belül milyen sorrendben következnek egymás után, a gép kezdeményezésük alapján véletlenszerűen dönti el (minél nagyobb ez a szám, annál gyakrabban kezdhet egy parancsnok). Nagy Sándor a játék során 3 körben a sorsolástól függetlenül magához ragadhatja a kezdest (Elite Initiative), s ekkor csak a további sorrend véletlenszerű. Amikor minden parancsnok végzett saját körével, egy összeshét kapunk a csata állásáról (mennyi pontot veszítettünk és mennyi maradt még).

## PARANCSNOKOK

A parancsnokoknak a csata kimenetelében meghatározó szerepük van. Egy vezér teljesítményét két fontos dolog adja meg: a **kezdeményező készség** (Initiative) a döntéshozást és irányítókészséget takarja. Meghatározza, hogy a körön belül mikor kerül ránk sor, és milyen eséllyel van második/harmadik parancsorsorozat megszerzésére. Ezenkívül ettől függ az egy körben kiadható parancsnok száma is. A **hatótávolság** (Command Range) azt jelzi, hogy milyen távolságra tud parancsokat adni. A katonák csak parancsra tudnak mozogni és támadni, így ha egy egység kívül esik a parancsnok hatósugarán, mindaddig nem tud semmit kezdeményezni, amíg a ve-

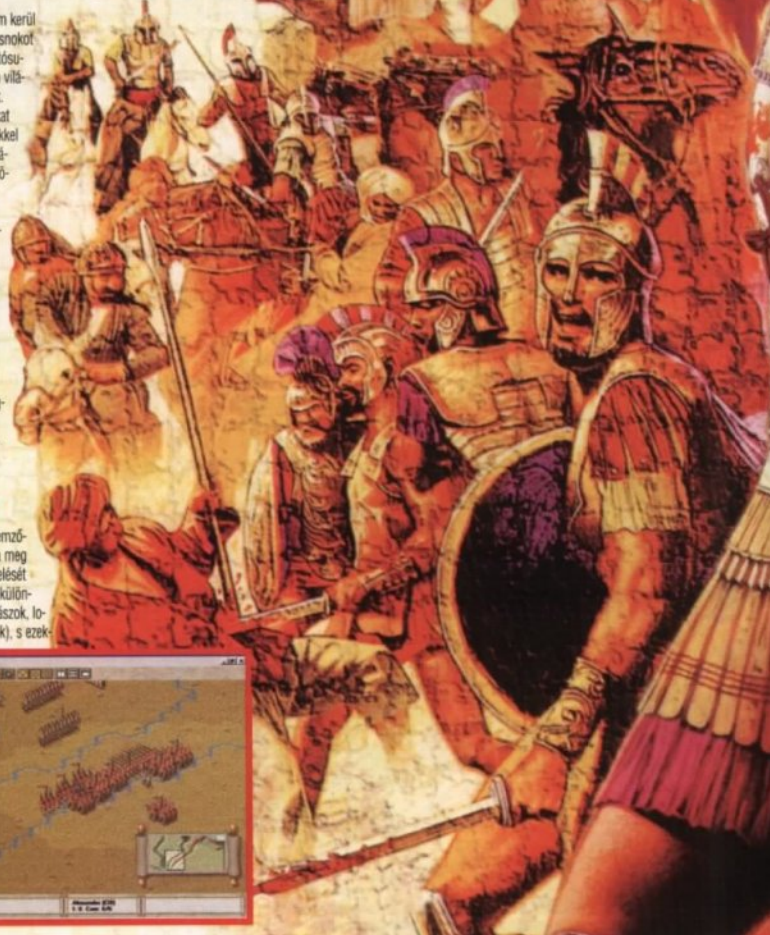
zér közelebb nem kerül hozzá. A parancsnokot kiválasztva a hatósugarát a térképen világos színek jelzik. A parancsnokokat harcos egységekkel nem lehet megközelíteni, hiszen közelharcban ők nem vesznek részt. Ha egy elsenegyes egység megközelíti őket, automatikusan visszavonulnak egy biztonságosabb helyre. Mozgás közben még a legnehezebb terepen sem veszítenek pontokat. A parancsnokokat lövedékekkel megsebezhetjük és megölhetjük. A megölt parancsnokot egy alacsonyabb rangú katoná helyettesíti.

## EGYSÉGEK

Egy egység legfontosabb jellemzője a típusa, hiszen ez határozza meg a katonák fegyverzetét, felszerelését és lehetőségeit. A játékban 10 különböző típus van (gyalogosok, lőcsövek, harci szekerek, elefántok), s ezek-



Még a tülerőltől som riadnak vissza



nek különböző megfélemlítő megtaláljuk az egyes erősgeregekben. A következő lényeges adat az egység felkészültsége, minősége (TO), ami 1 és 9 közé esik. Egyrészt ez határozza meg a csapat életerejét, másrészt a véletlen eseményeknél is annál jobb, minél nagyobb ez a szám (a 9-es TO-jú csapatok mindig sikeresek). A csapatokat jellemzi a méretük (vannak egy és két mezőt elfoglalók) és a távolság, amit egy körben meg tudnak tenni. Egyes csapatok lövedékeket is hurcolnak magukkal. Ezeknél fontos a lövedék hatótávolsága és maximá-

lis darabszáma is. Egy további szám az egység épségét, szerveztségét jelzi (Cohesion). Ez minden csapatnál nulláról indul és az ütközet során különböző okok miatt szép lassan gyarapodik. Amikor a hibapontok száma eléri a TO-t, a csapat felbomlik és menekülni kezd. Hibapont szereshetünk a harcokban sérülésekből, nehéz terepen menetelésből, forgolódásból, valamint kimerültségéből (ha a parancsnok újabb parancsokat ad, és olyan egységet akar mozgatni, amelyet ebben a körben már edző irányított. Ezeket az egységeket szűrje

nak a cél irányába kell néznie és nem lehet előttük semmilyen akadály sem. Ezentúl egy kis szerencse is kell a sikerhez, ami a parancsnok képességétől függ. Egy egység a térképen a közvetlenül előtte lévő hűségű egységeket urálja és csak az ebben lévő ellenséget tudja megtámadni. Ha egy egység közelebb ellenséges erők érnek, az automatikusan kicsit előremozoghat, vagy nyílzáppal üdvözli a közeledőket. Mozgás közben, ha lőtávolságba érünk, elindíthatjuk lövedékeinket (Missile volley). Ezáltal katonáinkkal még mozoghatunk is, és néhány egység a közelharcba is bekapcsolódhat.



A patak vize hamarosan vörvörös lesz

# LES

zászó jelzi.) A hibapontok számát a parancsnok 0-3 ponttal csökkenteni tudja (Restore Cohesion Hits), de ez egy utasítást elhasználja, és a csapat sem tud ebben a körben már semmit tenni. (A visszaállítás minimális lesz, ha a csapat közvetlenül ellenséges katonák előtt vagy jászok hatósugarában van.) A hibapontok száma az egység harci teljesítményét nem befolyásolja.

## PARANCSONK

A vezér minden parancsrozatában egyszer adhat utasítást minden egységnek (kivéve új parancsrozatnál). Egy utasítás persze összetett is lehet, pl.: megfordítja a csapatot, majd jön egy kis menetelés, a lándzsák elődobálása, és a végén a káztusa. A csapatot addig tudjuk mozgatni, amíg a lépések száma enged, vagy meg nem szüntetjük a kijelölést. Kiválasztás után azok a hűségű világosabbak, ahova egy körben eljuthat, s még világosabbak, amelyek kívül kerülnek a parancsnok hatókörében. A katonák csak előre mehetnek, a többi irányhoz először meg kell fordulniuk. Az egész sereg mozgásához válasszuk ki a parancsrozatot, majd a jobb gombbal kattintsunk valahol a térképen és a megjelenő menüben válasszuk a Group Move-ot. A dolog nem biztos, hogy sikerül, hiszen minden katoná-

## KÖZELHARC

Az egységek csak az előttük lévő ellenséget tudják megtámadni (ilyenkor a kurzor egy kardra változik), s az ellenfelet kijelölve a képen egy piros nyíl jelenik meg. Miután a parancsnoknak elfogytak az utasításai és befeljezte a kört, a gép lejátssza a kijelölt csatapatákat. Az apró ütközetek kimenetelénél a legfontosabb a két fél minősége (TO) és típusa. A védő és a támadó egység típusától függően a másik fél sérülései két-háromszorosra nőnek. Például, ha a könnyűlovasság gyalogosokra támad, elég hátrányos helyzetből indul. További lényeges tényező a támadás iránya. Hátról támadva például 2-3-szor nagyobb sérülést okozhatunk, mint szemről. Ha több egység támad, a gép a támadók számára legkedvezőbb irányt számol. A többinél kisebb szerep jut a csapatok méretének (több támadó csapatnál a méretek összeadódnak).

Amikor egy csapatot ért ártalatok, hibapontok száma eléri a TO-t (ami akár egy folyón való átkeléskor is bekövetkezhet), a csapat felbomlik és menekülni kezd (kivéve a harci szekeret, amelyek azonnal megsemmisülnek). A megfutott katonák megindulnak a terep széle felé, közben keresztülzúzónak saját csapatukat is. Gyakran hibapontokat gyűjtve ezzel a többieknek is. Megkülönböztetve védőtelennel, így pillanatok alatt bárki lecsapatolhatja őket. Amikor az egység eléri a térép szélét, megsemmisül. A parancsnoknak van egy lehetősége, hogy visszahozza a csapatba a társaságot (Rally unit). Ha a próba sikeres, a katonák megfordulnak, ha nem, a csapat megsemmisül.

## AZ ÜTKÖZET EREDMÉNYE

Az ütközet kezdetén a seregek erejétől és a nehézségi foktól függően mindkét fél kap egy pontszámot (Rout level), ami jelzi, hogy hány ellenséges egységet kell megsemmisítenünk, vagy visszavonulásra kényszerítenünk a csata megnyeréséhez. A program minden kör után kiszámolja az addig elért pontszámot. Ehhez összeadja a megfutott/megsemmisített ellenséges erők TO-ját (kivéve a tűzérők, akik 0-t, az elefántok és harci szekerek 2-t, a dupla méretű egységek TO-juk kétszeresét, a parancsnokok kezdeményező képességük ötszörösét,



Ezt csata helyett inkább kivégzésnek nevezd

Az a sok fekete területet még mind el kell foglalnunk



Nagy Sándor pedig tiszseresét éri). Amelyik seregnél hamarabb fog el a pontja, az veszti el az ütközetet. (Ézért érdemes a már menekülő csapatokat visszafordítani, hiszen ezzel veszteségeinket csökkentjük.)

## HADJÁRAT

A hadjáratot választva Nagy Sándorként kell végigharcolnunk a játék összes csatáját. Ha megnyerjük az ütközeteket, sorban hódolnak be az országok, s egyre több katonák csatlakoznak a sereghez. Ha viszont elvesztünk egy csatát (kivéve a samarkandi), elveszítjük az egész hadjáratot és Nagy Sándor helyett Krethén Sándorként kerülünk be a középsíkai terek elemeinkébe. A hadjárat kezdetén csak Makedóniát uralk. Éppen túl vagyunk a Chaeronea mellett vívott csatán, s máris területünk megvédéséért kell hadba szállnunk Lygynisul, majd Pelinnul. A térképen az egyes provinciák állapotát színek jelzi. A legvilágosabbakat már elfoglaltuk, a sötétebbek pedig még semmi információt nincsen. Közük átmenet a részben elfoglalt és az uralkalm ellen felzárt részek jelentik. A legzárott területeken a lakosok hajlamosak felzárni új uraik ellen. Itt a rendet kisebb helyseregekkel tarthatjuk fenn, s uralkunkat baj esetén csak a főereggel állíthatjuk helyre (Subjugata), de ezt a lehetőséget minden körben csak egyszer használhatjuk. A nagy térképen a világosabb piros ikonok a győzelemre, a sötétebbek a lovasságot jelképezik. Az egységeket itt mozoghatjuk a területet között, illetve a nagyobb csapatokat (paizs, löfés) kisebb csoportokra bonthatjuk. Ha mindenkit elhelyeztünk, a Battle gombra kezdődnek a csaták, s csak a győzelmeink után jutunk vissza a hadjárat térképére. A hadjárat megnyerésére 10 körünk van.

A program hibátlanul megvalósított, szép és könnyen kezelhető stratégiai játék. Kizárólag egy hadvezér problémáival kell foglalkoznunk, a katonák ellátása, az utánpótlás toborzása nem a mi feladatunk. A sereg irányításából viszont jócskán kivehetjük a részünk. A programozók szinte mindenre gondoltak, ami egy ilyen, korabeli iktézettel szövege jöhet, s igyekeztek ötleteiket minél tökéletesebben megvalósítani. Jó ötlet, hogy a parancsnokoknak hatáskörük van, s az is jótessz, hogy az oldalról és hátról támadásokat külön díjazza a program. Az viszont meglepő, hogy a sikeres taktikai menetelés komolyabb károkat okoz a katonáknak, mint egy nyílzápp. Szóval jópótá jätékhez és igen kemény fejtrőkhöz jut, aki megvásárolja a Nagy Sándort.

the great battles of alexander **Kiadja: Int. Magic**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSHATÓSÁG  
SZAVATÓSÁG  
ZENEBONA

486DX, 16MB RAM, 2xCD, WIN95, SVGA

✓ Remek stratégia játék • egyre nehezező feladatok • jó ötletek  
X Első látásra elég bonyolult

84%

# CINKELT LAPOK

## MORTAL KOMBAT TRILOGY (PLAYSTATION)

Az alábbi trükköt Skriba Roland küldte be Sárvárról, de ugyanerre jött rá Panyor István és Tomi Zuglóból.

A karakterválasztó képernyőn álljunk rá Sonyra és nyomjunk egy Fel+START-ot. Ekkor a kép beremeg, majd a szereplőválasztás után válogathatunk a 29 pálya közül. (A CD-n nincs rajta az összes pálya, hiányzik a The Hidden Portal és 3 vagy 4 pálya az MK1-ből.)

## SOUL BLADE (PLAYSTATION)

A Soul Blade tipp még mindig Roland tollából származik: Soul Edge beválasztása: egyszerűen csak vigyük végig a játékot Arcade üzemmódban és utána a VS módban Soul Edge is választ-ható.

## WAVE RACE 64 (NINTENDO 64)

A Wave Race-hez Magyar Gábor Siklósról adott egy apró ötletet: Új szín előhozása: amikor az emberünket választjuk ki, álljunk rá arra, akivel lenni szeretnénk és nyomjunk egy Fel+START-ot.

## DIE HARD ARCADE (SATURN)

Ha esetleg túl könnyűnek talál-tad az akciót, akkor a következő kódot Neked találták ki:

Mielőtt elkezdenénk a játékot, álljunk rá a Die Hard Arcade-re, tartsuk lenyomva az X, Y, Z, B gombokat, s csak ezután nyomjunk START-ot. Hatására 4 credi-

tünk lesz, és iszonyú kemény ellenfelekkel kell megvered-nünk.

Hasonló módszerrel a Deep Scant is megnehezíthetjük: a címképernyőn tartsuk lenyomva az X, Y, Z gombokat, s csak ezután nyomjunk START-ot. A Deep Scan logo fölött ekkor egy Hyper felirat fog megjelenni, a tenger-alattjárók pedig tömött rajokban fognak érkezni. (A creditjeink száma ebben a módban nem fog növekedni.)

## ULTIMATE MK3 (SATURN)

Amikor a szakadék alján játszó-dó pályán vagyunk, pauszáljuk le a bunyót, és adjuk be: A, A, B, A, Z, Jobb, Fel, majd L+R. Ha ezután továbbengedjük a játékot, láss csodát: az előttiünk szerencsétle-nül jártak felélednek vagy eltün-nek.

## DIE HARD TRILOGY (SATURN)

Valószínűleg hülyén hangzik, de a játékban vezethetünk egy ba-bakocsit is. A helyszín a harma-dik rész (Die Hard with a Venge-ance), aminek a kb. 68%-ánál ta-lálkozhatsz egy "esős" pályá-val. Amint megkapjuk az irányítást, vegyünk egy 180 fokos fordulatot, mire egy száguldó rend-őrautóra figyelhetünk fel. Vegyük üldözőbe! Egy bal kanyar után el fogjuk veszteni a szemünk elől, de egy kék nyíl fogja mutatni az irányt, amerre ment. Követve a nyílat, egy parkolóhoz jutunk, körülvette egy extra étellel és né-hány idő-bonusszal (erre szüksé-günk is lesz, hogy odaérjünk), a parkolóban pedig egy babakocsi-ra várhatjuk le a járgányunkat.

## DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

A Die Hard Trilogy PlayStation változatában még a fentebb emlí-tettnél is örültebb közlekedési eszközt vehetünk igénybe: egy repülő csészealjat. A "Roswell" kód beviteléhez először is el kell jutnunk a Central Parkba, majd miután elkezdődött a szint, pau-záljuk le a játékot és álljunk rá a "Quit"-re. Most tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be a kódot: Jobb, Négyzet, Háromszög, Le, X, X, X. Ekkor a "Roswell" képernyő jön elő, továbbengedve a já-tékot pedig rögtön érzékelhetjük a különbséget.

## TEN PIN ALLEY (PLAYSTATION)

Az alábbi kis csalással elront-hatjuk a többi versenyző gurítá-sát. Amikor az ellenfeleink feláll-nak a "startvonalhoz" és már a gurításhoz készülődnek, nyomjuk le mind a négy felső gombot, majd a Háromszöget, Kürt, Négy-zetet vagy az X-et – attól függő-en, hogy milyen benázást aka-runk látni.

## WING COMMANDER IV (PLAYSTATION)

Először is jöjjen a pályaválasztó kód: amikor a Wing Commander copyright képernyőt látjuk, üssük be a következő kombinációt: Fel, Le, Le, Fel, R2. Ha jól csináltuk, a pályaválasztás képernyője jön be. Válasszuk ki a szintet, és kezdjük el a játékot a toleóer gombjával. A csata közben egy újabb csalást aktiválhatunk, mi-nek hatására egyetlen lövés ele-gendő az ellenséges űrhajók kilö-véséhez: mindössze az L1, L2 és

Négyzet gombokat kell egyszerre lenyomnunk. Azonban csinján bánjunk ezzel a trükkel, ugyanis ha a mieink közül pörkölünk ki így valakit, az könnyen a játék végét jelentheti...

## BLAM: MACHINE HEAD (PLAYSTATION)

A pályaválasztó kódot a címké-pernyőn kell bevinnünk: L1, Kör, L1, L1, L1, Kör, Kör, Kör, Kör, L1, L1, Kör, Kör, L1, Kör, L1, Kör, Kör, Kör, Kör. Ha jól csináltuk, a "Level Select Enabled" felirat fog megjelenni, majd az R1 és R2 gombokkal választhatunk szintet.

## TUROK: DINOSAUR HUNTER (NINTENDO 64)

Azt hiszem immár megígérhet-jük, hogy nem lesz több Turok cheat, hiszen itt van az összes eddig leközölt csalás "szülőaty-ja", a Big Cheat! Beírni - ugya-núgy, ahogy a többi - az Enter Cheat opciónál lehet, a hatására pedig mindent megkapunk, amit csak kívánhatunk: sérthetetlen-séget, fegyvereket, municiót, sőt még pályát is ugorhatunk, vagy egyből megküzdehetünk a főellen-ségekkel. Tehát a kód: NTHGTH-DGDCRTDTRK

Továbbá íme még egy trükk: mehetsz ki egy olyan állást, ahol minden tekintetben jól állunk. Namármost: amikor valamelyik bonusszinten vagyunk, és már épp beleesnénk a teleport-ként funkcionáló kék felhőbe, állítsuk meg a játékot és töltsük vissza az említett állást. Megle-petésünkre az állásból csak a fegyvereink és az energiánk töltődik be, viszont ugyanott - a bonusszinten belül - maradunk.

# APOK

## MORTAL KOMBAT TRILOGY (NINTENDO 64)

Amikor az ellenfelünk Babality-t mutat be rajtunk, nyomjuk le mindkét ütés és rúgás gombot és máris teljes méretünkben pompázunk – igaz, azon nyomban felrobbanunk.

## SHADOWS OF THE EMPIRE (NINTENDO 64)

A karakterváltó cheatek aktiválásához először is ...Wampa...Stompa néven kell elindulnunk, és a közepes nehézségi szintet (Medlum) kell választanunk. Amint a játék elindul, állítsuk meg (Pause), és az irányítást tegyük át hagyományosra (Traditional). Ezután a következő "szereplőket" választhatjuk:

**AT-ST:**  
Amint a Battle of Hoth helyszín második fordulójában az első AT-ST megjelenik, nyomjunk egy Bal irányt a D-Pad-en és ezzel egy időben a jobb Camera gombot. Most gyorsan nyomjunk egy Fel irányt a D-Pad-en, és használjuk a jobb Camera gombot a nézetek váltásához mindaddig, amíg meg nem jelenik az AT-ST. Amennyiben ez megtörtént, a D-Pad-del irányíthatjuk a lépegetőt, az irányítót felfele nyomva pedig lövöldözhetünk a lázadó Snowspeederekre.

**WAMPA:**  
A második pályán (Escape from Echo Base) nyomjunk egy Bal irányt a D-Pad-en és a Jobb Camera gombot ezzel egy időben. Most ugyanúgy, ahogy az AT-ST-nél nyomjuk be a Fel irányt, és a Jobb C-vel váltogassuk a nézetet amíg be nem jön a Wampa. A

Wampa irányítása hasonló az AT-ST-hez, csak itt a Le iránnyal lehet támadni.

**STORM TROOPER:**  
Szintén a második pályán nyomjuk le a D-Pad-en a Jobb irányt és ezzel együtt a Jobb Camera gombot. Ezután nyomjuk felfelé az irányítót, és pörgessük a nézeteket a Jobb C-vel, amíg be nem jön a Storm Trooper. A Storm Trooper irányítása megegyezik a Wampáéval.  
Ha a választott karakter meghal, üssük be a kódot újra. Sajnos a Wampa és a Storm Trooper nem tud lépcsőzni és a kapcsolókat sem tudják működtetni.

## OUTLAWS (PC)

A múltkori számunkban már volt pár kód erről a csini kis spagetti westernhez, de azóta még felbukkant néhány, amit haladéktalanul meg is osztanánk veletek (aktiválás szokás szerint, vagyis csak szimplán játék közben):  
OLFPS: frame sebesség (fps)  
OLGPS: kiírja a játékos koordinátáit  
OLZIP: teleport  
OLOPEC: plusz olaj  
OLGUSHER: végtelen olaj  
OLIMYELLA: isten mód  
OLER: maximális egészség  
OLBOUNCE: szuper ugrás  
OLWIMPY: automatikus újratöltés  
OLTOMBSTONE: öngyilkosság.  
Roppant hasznos funkció...

Szintkódok:  
OLHIDEOUT  
OLTOWN  
OLTRAIN  
OLCANYON  
OLMILLS  
OLSIMMS  
OLMINER

OLCLIFF  
OLRANCH

## HEXEN II (DEMO)

Már csak néhány nap, és hozzáférhető lesz a Quake II-generáció első tagja, amit következő számunkban természetesen alaposan kivesézünk. Addig néhány cheat a demójához (a konzolba kell bepötyögni őket):  
IMPULSE 39: repülés  
IMPULSE 25: Tome of Power  
IMPULSE 40: szintugrás  
IMPULSE 9: az összes fegyver és mana  
IMPULSE 23: fáklya  
IMPULSE 43: az összes fegyver, mana és tárgy  
IMPULSE 44: eldobja a tárgyat  
IMPULSE 99: újraindítás  
GIVE H xxx: xxx értékű lesz az egészség  
GOD: isten mód  
NOCLIP: a szokásos, át lehet menni a falakon és a zárt ajtókon  
GIVE x: az x számú fegyver

## DARK COLONY (PC)

Ebben a finom kis Command&Conquer-klónban egy szimpla editorral ugyanúgy átirható a rules.ini, mint mondjuk a Red Alertben.

## TERRACIDE (PC)

A kódok a Help menüben kell beírunk a Cheat Codesnál:  
BARNLEY: láthatatlanság be/ki  
NOZZLE: az összes szint és epizód azonnal elérhető a Game Levels menüben  
POPOV: bárhova lehet menni  
WELK: az összes ágyú  
PHAAAL: végtelen munió be/ki  
BATFINC: maximális pajzs

További kipróbálásra alkalmas cheatek:

ACTIVATE  
GIMME GUNS  
LEVEL  
EPISODE  
OPTIONS  
LINKS  
PUFF  
FREI  
PIZZA  
MOBIL  
ENERGIE  
CAMP  
OTTO  
KLAGE  
HEBEL  
GNADE  
BIBEL

## AHX1 (PC)

A frankó kis szimulátor bejelentkező képernyőjén gépeljük be: VIPER – az összes küldetés hozzáférhető.

A küldetések közben használható cheatek:  
Alt+I sérthetlenség  
Alt+L fegyverek újratöltése  
Alt+R rongálódás kijavítása

Alt+A az összes célpontot jelzi a radar  
Alt+X kilépés  
Alt+Q arcade/szimuláció üzemmód váltása  
Alt+J frame rate kijelzése

## QUAKE MISSION PACK 1-2. (PC)

A Scourge of Armagonban (Mission Pack No. 1) a következő kóddal lehet szintet ugrani:  
HIPExMy – ahol x az epizód, és y pedig a szint sorszáma  
Ugyanez a 2. részben:  
RxMy – ahol x az epizód, és y pedig a szint sorszáma

## EXTREME ASSAULT (PC)

Az igen kellemes helikopter szimulátor amerikai verziójának egy játékos üzemmódjában az alábbi cheateket használhatjuk:  
Alt+1: maximális löszér  
Alt+2: fejleszti az aktuális fegyvert  
Alt+3: maximális energia sérthetlenség  
Alt+4: Wow!  
Alt+5: küldetés teljesítve  
Alt+7: kikapcsolja az ellenségeket  
Alt+8: helikopter üzemmód  
Alt+9: tank üzemmód  
Alt+0: gyorsítás

## UPRISING (PC)

A cheatet az üzenetablak behívása után lehet beírni. Gépeljük be: CHUMP. Ezután sérthetlenség és végtelen energia birtokosaként folytathatjuk tovább.

## WIPEOUT 2097 (PC)

A címképernyőn gépeljük be: RUSH. Ezután enyhén lökött hajókhoz lesz szerencsénk. A főmenüben használható cheatek a következők:  
XTEAM: a Piranha csapat engedélyezése  
XCLASS: a Phantom osztály engedélyezése  
XTRACK: az összes pálya engedélyezése  
Játék közben, pauzálás után használható kódok:  
PSYMEGA: végtelen fegyver  
PSYPROTECT: végtelen energia  
PSYTICKER: végtelen idő  
PSYRAPID: gépágyú  
FRAMERATE: az, tényleg a frame rate

## PACIFIC GENERAL (PC)

A játékban el van rejtve egy egység editor, ami még gyengébb képességű tábornokokat is biztos sikere vihet a hadjáratban. Az editorhoz egyszerűen csak így kell a DOS promptból indítani a játékot:  
PACGEN /HONDARULES

**R**emező (mit remező, reszkető) kézzel bár, de hátr szívről látok neki annak a nemes feladatnak, hogy összehozzam a szeptemberi szám csevegőjét, melynek jogát véres küzdeusa után oroztam el a Tehénész-fiútól. "Cavi" duplaszámban tett bejelentése után szikázódó levélizőnt vártam (mé' a Martin, fiú), de újonjvona tapasztaltam, hogy szinte senki sem tiltakozott az ideiglenes státéaútvétele ellen. Mindenesetre már most bejelentem, hogy nem kell agyvérzést kapni: ez az állapot nem lesz állandó. A Csevegő továbbra is a Tehénész asztala, én csak nagyrítán kalandozom majd ezekre a vizekre. De előg a szájtépeőből, inkább bele-

marnék a levélhegy középebe, hiszen úgyis az a lényeg, hogy minél többen viszontlássák magukat eme nemes rovat hasábjain. Néhel talán kissé farmuci helyzet áll majd elő, hiszen a legtöbb levelet CoVboynak címezték, de a lényegekre talán én is tudok kielégítő választ adni. Ő, és még egy: az igazán terjedelmes levelek esetében csak az érdekesebb témákat emelem ki (**Akkorcsak én - Az ismeretlen Postán**) - ezer bocs. A levelek helyesírását és fogalmazványát igyekszem karakterül-karakterre visszazadni, hogy nektek is ugyanolyan élményt jelentsen, mint nekem (a begépelésük).

Hello, CoVboy! Egy ismeretlen ismerős beszél (lásd CoV-

boy-posták). Én nem írok olyanokat, hogy amióta átvette a fronton a vezetést, az 576 a legjobb hazai számtalci lap - jópáran meglették ezt már előttem, és jól lettek. Mindössze két dolggal bátorodom nyagogni a Tehénészt (bár asszem ez az elnevezés már nem aktuális): egyre többen lehet külföldi magázinkban az előreláthatólag októberben megjelenő Monkey 15-16 3-ról szóló áradásokat olvasni. Én ezt a jätéket immár ötödik éve (mióta végigvittem a második részt) úgy várom, mint a szent írók ismerőit a ótestamentumi jövendölések központi alakját, az Úr Felkerjét. Dávid nemzetiségének végős leszarmazottját, Jave helyettesít és uralmának kiterjesztőjét, a nép utolsó nekRRCS... (a hittanértségi utózógnéj). Szóval a Messiait. Egyszerű kéréssem: NEHOGY átengedj bálnékné a

leírás megírásának jogát; az évtized jätékéről az évtized jätékérőlja (sic) kell hogy megnyilvánuljon, méghozzá az évtized jätékírásában. Ennyit az ömlegetésről. A másik csak egy észrevétel: mi ez a Martin-mániá? Ez az állagos képtelenség gyermekek úgy istenled, mintha 576KByte-fősenkesztőve avatásod rapján hivatalosan megfogadtad volna, hogy Csevegő el nem fog múlni legálább egy (1) Martin-nyalás nélköt, úgy bukkán te mindentől, mint valami kibidnális compulsiv-cognitiv, szimbolikus psychon euriotikus tünet... (ájnye, a pszichologia felvétele utóhatásai). Szóval kényeskedjél. Vagy ő lett az 576Kb kabalafurájja a CoV-os tehén mintájára? Ha ez a helyzet, akkor minden oké. De kielő hiszem, hogy egyedül nekem lekétdie meg a gyomromat a "Martin a Szív TV-ben"

# Csevegő

(vagy esetleg "Martin szív a TV-ben") ledőnév "riport" (tudom-tudom, rég volt, tán igaz se volt - de én máig az asztal alá rohögöm magam, ha eszembe jutnak annak a cikknek az (akarattanul) köbönki dumái).

Az "istenled" meg a "nyalás" kifejezésekbe valószínűleg bele fogsz kölni - már ha válaszra érdemestled levelemet, amit erősen kélek (**Hogyan, oda is aztán Martinnek - AIP**) - de engem nem fog zavarni: ahogy leellenőztél az 576 Kb-t, az valódi hőstét volt (hüpp-hüpp), úgyhogy elöglott vagyok.

See ya! Gregorik András, Budapest

**Ajajajajaj... az kemény volt, mint a Vidia.**

Úgy szedtek össze kiskanállal - gondoltam írok rá egy velős választ, de aztán a úrrá lett rajtam jóleheltségem - meg aztán volt itt már harc elég, minek szítani a tüzet. Végül is, én bírom a cíános kritikát, és ez AZ. Mivel engem is érdekel a pszichológia (akár csak a levél íróját) nem is izgatom magam, hiszen az írományból LEGALABB három ponton kiderül, hogy az írójának van egyfajta kisebbségi érzése (aki megtalálja és beküldi őket, ajándékokat nyer), melyen csak kitarló ünkegzészel lehet segíteni. Azt azonban sajnálom, hogy nem értetted meg a "Szív TV-s" cikk sorai mögött rejlő gondolatokat. Zoleának elég sajtóságos a stílusa (néha talán édes és ragacos, mint a tömény méz), de abban azért egyetérthetünk, hogy hozzá hasonló választékossággal nem sok tesztelő ír, jómagam és CoVboy sem. Az "ajánrózó" fennhangot pedig pusztán poénnak szánja (a saját újságunkban már had' menőzük magunkat!), azonkívül ha hiszed, ha nem, Zolea az egyik legközelebbi haverom, kedveljük egymást, talán ezért wylatkazott a szokásosnál elfogultabban rólam. Egy ólog azonban szembevetni: a magazin címét egy alkalommal sem jegyezted le hibátlanul (576 KByte, csak a teljesség kedvéért), ez gondolom azért van, mert szíved mélyén még mindig azt a rég elfeledett lapot őrzöd, melynek CoVboy vaiaha dolgozott. Végül levedel végté emelénd ki, ahol megmutatkozik a reménytelen-





Nyitvatartás: H-P 9-17 Szervíz: 10-15  
 Bp. 1145. Titel u. 2/b. Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916  
 Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49  
 http://www.oditech.hu/transam/  
 Email: Trans'am @ usa.net

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

**SB 16 PnP hangkártya + 25W aktív hangfal csak: 11.200+áfa**  
**15" Packard Bell SVGA digitális monitor 39.200+áfa**

**CD ÍRÁS 800,- + ÁFA - től**

anyagár nélküli Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával Hanganyag CD-re írásánál a digitálzási költség 40,- Ft/perc. (Hordozó lehet audio és DAT kazetta is.)

2 x 25 W aktív hangfal + táp	2.960,-
2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.600,-
33600 Fax Modem External	11.600,-
33600 Fax Modem Internal	13.200,-
Sound Blaster 16 PnP	8.800,-
TESENG ET 6000 2mb/4mb VGA k	7.920,-
15" Packard Bell SVGA Monitor	39.200,-
1.3 GB Quantum IDE Winchester	29.200,-
Pentium 166 Intel CPU	27.600,-
Touch pados Natural keyboard	10.760,-
Intel P133 CPU, Pentium VX alaplap,	
8MB RAM, 1.44MB FDD, 53 V+VGA, 1.3GB Quantum HDD,	
101 gombos klav, Mini torony, CPU cooler Mouse	86.900,-
14" Tazung SVGA monitor	33.600,-

*Ha kíváncsi teljes árfűstánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 #Tone üzemmódban*

*Komplett gépek teljeskörűes összeszállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 óras teszteléssel.*

*1+2 év garanciával, rakjártó! Teljeskörű szervizszolgálatunkal várjuk minden kedves vásárlónkét!*

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!**

*Áraink ÁFA nélkülek, 1 év garanciát tartalmaznak és késpérfizetésre vonatkoznak.*

*Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!*

**Te vagy  
a mi  
emberünk**

Az 576 KByte felvételekre keres

- érettségizett
- a számítógépes és konzol játékokat professzionális szinten ismerő
- fiatal
- agilis
- megbízható
- jó megjelenésű
- magabiztos

munkatársat budapesti boltjába eladói munkakörbe.

Jelentkezés levélben az 576 KByte címén (1389 Budapest, Pf.: 132.) vagy telefonon az 129-5303-ás számon.

**Gyűjteményem  
számára**

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.  
 Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

**BALATI Computers**

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.  
 Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.  
 6K166. VX. 1.44, 1.7GB, 16MB, 14". Ház, 105g. bill. 119900,- + ÁFA

**Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk.  
 Javítás, tanácsadás.**

**Viszonteladók is kiszolgálunk!**

Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507  
 Faxbank: 2333666/1607#

**Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig**

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM vásárlókkal!

**HP Duna  
Szakáruház**

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

**JÁTÉKBOX**

Duna Plaza  
 Váci út 178.  
 Tel.: 465-1036

**SÜBA  
Bevásárló Központ**

III. Rákóczi u. 36  
 Tel.: 250-8606/12



**EUROPARK KÖNYVESBOLT**

1191 Bp. Üllői út 201.  
 Tel./fax: 347-1534



# A P R Ó H I R D E T É S E K

## AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszervíz és kereskedelmi Számítógépek, floppy, nyomtatás, monitorok, tápegységek, ócska, garanciális javítás, értékesítés C-64 turbókártyák, Amiga bővítmék Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

Eladó egy Amiga 500-as (1 MB RAM) + zöld monochrome monitor + játépprogramok. Irányár: 15.000 Ft. Tel.: 276-6198 (19 h)

A1200 + tartozékok 40.000 Ft. GameBoy + MK3 - 15.000 Ft. GG 25.000 - Főlp Altia 3552 Műk. Kossuth u. 10

Eladó Amiga500 1MB-ra bővíthető, TV-modulátor, mouse, joy, játékok. Tel.: 246-68-36

Eladó Amiga1200 GVP Turbokártya, 50 Mhz 68030 MMU, 50 Mhz FDU2 + 8 MB RAM, 240 MB HDD, DD-HD Floppy, 2 db joy, könyvek. Érdeklődni: 14 óra után 06-60-374-432

## C64 KÍNÁL

Eladó 1 C64 floppyval, magnóval, joy-okkal, 250 db játékkal és 1 nyomtatóval 20e Ft-ért. Érd.: Krasznaylászló László 1043 Bp., Kassai u. 16. 215.

## PC KÍNÁL

Eladó PC-re eredeti NFS 4000 Ft-ért és P Rage 2500 Ft-ért. Érd.: 06-28-411-905 Zebegényi István (17 és 19 óra között)

Eladó egy orig. dobozos TombRaider (ár meggyezést szerint), Petrekovics Bálint Művár. Flesch K. u. 2. Tel.: (96) 212-960

486 PCI alaplap + 586-133Mhz processzor (hűtővel) 10000Ft-ért eladó. Tel.: 177-55-81

## EGYÉB KERES

Olyan manglacka telefonját várom 20-22 óra között, akik minden téren érdekelték a Manglaban. Tel.: 2633896 Keresed. Jocy-I.

Keresem SNES-re:Ultimate Mortal Kombat3, Earthworm Jim2, Super Mario Land2. Érdeklődni lehet minden nap 18 óráig. Tel.: 328-3252/meltek Hajdú László

## EGYÉB KÍNÁL

GameBoy játékok eladó (Pi,Batman, Spiderman3, Mortal Kombat, Indiana Jones, R-Type2, Jurassic Park stb.) Tel.: 06-29-365-860 Hegyi Zoltán

Eladó 1 Sony Playstation, 2 joystick, 1 memóriakártya, 2 demo CD és 1 játék (Independence Day). Irányár: 48.000 Ft. Tel.: 272-3549, 0630520755

Eladó SEGA Saturn + joy + SEGA Rally. Írá: 45.000 Ft és egy Super Nintendo + 2 joy + atalakító + 7 játék (NBA 96, Lethal Enforcers, pistoly, SF2T). Írá: 50.000 Ft. Tel.: 06-74-455-627

Eladó SEGA MD2 + 2 db 6 gombos intrás joy + 6 játék. Írá: 40.000 Ft. Érd.: Horváth Sándor 7200 Dombóvár, Szigetor 11.

Eladó SEGA MDII. + 2 control pad + 3 db játék (Asterix, Galaxy Force II, Jurassic Park. Érd.: 32/462-235

Eladó 2 db Nintendo és 6 db kazetta. Ár: 2500-5000Ft. Tel.: 06/66/454-971

94-es SNES + kiegészítők + joy, Donkey K.C., Super Soccer, F-O-3 játékok. 45.000Ft. GB + tartó, Donkey K.L.: 11.900Ft. Minden levélre válaszolok. Biru Dániel 3630 Pütkös, Arany J. út 25.

Eladó SNES + joy 15.000Ft + atalakító 3500 + 10 játék (Fintoes, Super Mario Kart, Mickey Mania, Earth Worm Jim 2, Starwing, Pitfall, Batman and Robin, Michael Jordan, Starwars 1,3. Ár: 4000 Ft/db. Tel.: 367-61-45

SNES-re eladó MK3: 5500Ft. Killer Instinct 1: 5000Ft. Street Fighter 2: 2000Ft. Power Drive: 5000Ft. Virtual Soccer: 1000Ft. Paws of Fury: 7500Ft. Érd.: Tel.: (62) 348-996

Eladó SEGA MDII 4 játékkal + GameBoy + 4 játék!! Csak 30000Ft. egyben! Tartozékokkal. Érd.: Gyöngyösi László 29368-396

Eladó: SNES + 1 Joy + atalakító + 7 játék. Pl.: F-Zero, STFR, T2, Stargate. Irányár: 50.000Ft. Alkudni lehet. Érd.: 06-27-358-145 Király István

Ócsán eladó Sony PSX-re Control Station joy, Mortal 3, Thunderhawk 2, Resident Evil. Tel.: 06-62-293-723 Danti Keresd!

Eladó PSX-re Porsche Challenge és Resident Evil (csere is érdekel), valamint SNES + játékok. Érd.: Magasvári Tamás 06-47-321-086

Eladó SMD kazetták 4000 Ft/db. (Aladdin, Sylvester and Tweety, Royal Rumble stb. Érdeklődni lehet minden nap 18 óráig. Tel.: 06-46-311-409

Eladó SNES + 1 joy + Alien 3. Irányár: 12.000Ft. Érdeklődni: 17 óra után: 206-10-41

Eladó GameGear 3 kazettával, amiken összesen 73 játék van. Pl.: Alien, Star Wars, Simpson. Ár: meggyezést szerint. Csere is érdekel PSX CD-re. Tel.: 20-84-716

SNES kazetták (15 db) eladók 8000-8000 Ft. (Doom, MK3, Timcop. stb.) Tel.: 62/345-411 (este)

Eladó egy PSX + 1 joy + 1 demo CD (2 hónapos), Irányár: 28.000Ft. Érd.: 78/412-141 (10 hónap garancia)

Eladó 1 db SEGA MD2 + 2 joy + 6 játék. Ár.: 27.000 Ft. Tel.: (06-26) 349-351

Eladó egy SEGA MD2 + 2 joy + 5 játék: Virtua Racing, Light Crusader, FFA Soccer '96, Primal Rage, Aladdin. Ár: 35.000Ft. Érdeklődni: Tel.: 4808-540 70th Ián

Ultra megkímélt állapotú GameBoy hét programmal: Warrio Land, CastleVaniaII, Mortal 3. stb. eladó Irányár: 12.000 Ft. Érd.: Irvány István Milán 8800 Nagykanizsa, Városkapu krt. 3/3b

Sony PSX + 2 joy + 1 memory card + 3 demo CD. 39.900 Ft-ért + Tekken II + Need for Speed II + Total NO1 + Battle Arena Toshinden II + Burning Road 9.000,-/db. Destruction Derby + WipeOut + Rise 2: 5.000,-/db. Tel.: 306-8936

Eladó SEGA MDII 4 játékkal, hozzá 2 joy (az egyik 6 gombos) 35e Ft-ért. Tel.: 34-343-158 este

Eladó egyben v. külön SMD2 + 2 joy + 11 játék. Pl.: Sonic2, Lion King, Mortal K2, Mortal K3, Ultimate MK3, Aladdin, Ecco Az árban meggyezünk. Tel.: 62/232-089 az esti órákban

## EGYÉB CSERE

Cserélném: NES + 2 játék-omat SNES-re + az NBA JAM-re. Rálötöznék. Tel.: 57/415-397

Szeretném cserélni UMK3 C. SMD kazettám Star-gate-re (Csillagkapu). Címem: Emödi Imre 5527 Bucs, Kossuth út 44.

# A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágtott hirdetési szelvényt, az általunk ezután küldött csekkel postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

**HIRDETÉSI ÁRAINK:** Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (átával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít) Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (átával) minden további szó 40,- Ft

<input type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> C64	<input type="checkbox"/> CSERE	<input type="checkbox"/> VASTAG BETŰ(+50% FELÁR)
<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> EGYÉB	<input type="checkbox"/> KERES	<input type="checkbox"/> INVERZ (+50% FELÁR)
		<input type="checkbox"/> KÍNÁL	<input type="checkbox"/> KERET (+50% FELÁR)

# M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

## Kedvezményes előfizetési díj:

negyed évre	850,-
fél évre	1650,-
egy évre	3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....  
Címe:.....  
Irányítószám:.....  
Az előfizetési díjat a címenre küldött csekken befizetem.

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



**COMGAME KFT**

**1389 Budapest,  
Postafiók 132.**

**MEGKÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LACÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!**

# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



## KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám **999 Ft-ért**,  
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig **1100 Ft-ért!**

### Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2500 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2700 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4500 forintért** rendelhető!

Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

A megjegyzés rovatba ird be:

"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/6.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetőek az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

**576** KByte



# 576 KByte shop

ÚJJA ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!  
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

## 576 KByte a Pólusban is!

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



Hamarosan újból 576 KByte Shop nyílik Győrben!  
Új címünk: Kisfaludy utca 14.  
További információkért hívd a (96)-317-509-es számot!