

Számítástechnikai magazin

576 Byte



QKAC

Szkafander teszi a gillsztát!
Earthworm Jim . . . 8. oldal

QLTUSZ

Foszd meg és uralkodj!
Warhammer . . . 6. oldal

Nintendo
Ultra 64:
még az idén?

A Commodore
igaz története:
a (h)őskor.

QNSZT

A flippereknél is teret hódít a tér.
Flipper négyesfogat . . . 18. oldal

Ha harc, hát
legyen harc:
This Means War!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-
90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-
91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-
92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-
93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-	94/1 168,-	94/2 168,-
94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-
95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-			

TE VAGY A NÉGYZETEM...

Röpke hét évfolyamnyi történelmünk alatt folyamatos változáson és fejlődésen mentünk keresztül. Mindig Olvasóink érkeket szem előtt tartva hoztuk meg reformáló döntéseinket, s ezt most sem szeretnénk másképp. Hivatásos statisztikusunkat és körkérdező specialistánkat, Vic bá-t kértük fel a kérdések összeállítására, amelyek megválaszolása illetve kiértékelése után áprilisban a TI izléseitek szerint módosul a lap. Kérünk minden érző szívű olvasót, hogy válaszaival segítse munkánkat - elvégre TI vagytok azok, akikért e döntéseket meg kívánjuk hozni.

Tartalmunk ismét színes képet mutat. Szerepjáték és brutalitás egy játékban, a jövő évezred technikája flippereken, a legfrissebb infók a Nintendo fantomjáról, az ULTRA 64-ről, a Commodore cég tündöklése és bukása cikksorozat első része, a Windows 95, mint játékkörnyezet több példával is szemléltetve, meg persze a szokásos rovatok. A változás és feszített ütemű fejlődés a szoftverpiacon is jellemző motívum. Sajnos, a régi szép és nyugodt időknek befellegzett, aki nem tud lépést tartani a többiekkel, az a porba hull. Ez meglátszik a legújabb fejlesztéseken is: mindenki a maximumra törekszik, csillogás, glanc, animáció-hegyek, hifi hangzás. Viszont csak nagyon keveseknek sikerül ezeket a tulajdonságokat olyan ritkán halott, látott dolgokkal párosítani, mint a játéklémeny, az érdeklődés szinten tartása, játszhatóság, élvezet. Csak a legnagyobbaknak sikerül az a bravúr, hogy produkciójukra hónapok, évek múlva is emlékszik valaki, esetleg újra előveszi, szeretettel gondolt rá, kellemes emlékeket gerjeszt benne. Amikor a régi szép és nyugodt időket említettem, pont ezekre a mára kissé megfakult "csacskságokra" gondoltam.

És hogy a két fenti bekezdést összekösem, még egy gondolat. Mindenkit az emlékei éltetnek, azokból is inkább a kellemesek. Mi is sokat gondolunk az eltelt évekre, a szép emlékekre az újsággal kapcsolatban. A nagy bulizások, szuper hangulatú leírások, pergő ritmusú kiállítások, laza dumák, néha persze pófaraesések is - egy szóval hogy sokat jelentünk egymásnak. Nos, pont ezt a pozitív érzést szeretnénk gerjeszteni mindenkiben, aki olvassa lapunkat. A baráti hangnem, a havi kapcsolat olvasóinkkal, a közvetlenség, jó hangulat, bizalom - ezek mind egy-egy alkotóelemek lapunknak, nemcsak a múltban, hanem a jelenben és a jövőben is.

Zolee

**KÖVETKEZŐ SZÁMUNK
MÁRCIUS KÖZEPÉN
JELENIK MEG.**

576

KByte

TARTALOM

Nyomul a Win95, a játékok egyre pengébbek, a hardveréhség elharpódzik, de azért néhánynál még a régi szép idők emléke is felvillan: a játszhatóság egyre fontosabb szemponttá válik.

WARHAMMER

Verbeli stratégiai játékok Orkokkal, Törpekkel és Elfeikkel fűszerezve. Akinek tetszett a Warcraft 2 hangulata, az ebben sem fog csalódni.



EARTHWORM JIM

Minden idők egyik legbizarrabb játékosa immár a PC-szek szívében is meghódította. Ez bizony szerelmem első látásra!



PINBALL QUARTETT

Az abszolút realitású három dimenziós táblázatolás a sík táblákat kiszorítja a színről. Vagy megszent? 4-pro és kontra példa.



THIS MEANS WAR

Windows '95 környezetbe ágyazott stratégiai játékok harcok lelkületűeknek - a már megszokott MicroProse színvonalon.



HÍREK	4-5
WARHAMMER	6-9
EARTHWORM JIM	10-11
A COMMODORE SZTORI	16-17
FLIPPER ÖSSZEÁLLÍTÁS	18-21
DONKEY KONG COUNTRY 2	22-25
SEGA ÚJDONSÁGOK	26
SNES ÚJDONSÁGOK	27
ULTRA 64: MÉG IDÉN?	28
GAMEBOY ÚJDONSÁGOK	29
HOLLYWOOD PICTURES	30-31
TERMINATOR - F.S.	32
LION	33
CSEVEGŐ	34-35
THIS MEANS WAR	36-38
KÖRKÉRDÉS	39
HEXEN	41
3DO ROVAT	42
ÉRKEZÉSI OLDAL	43
RAVEN PROJECT	44-45
ANGEL DEVOID	46-47

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

ISSN 0865-8226

Nyomdás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/2-66-22) Felelős vezető: Grassely István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjesztő a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.

NEW WORLD COMPUTING

Az amerikai székhelyű fejlesztőcég több vonalon is nyomul: számos akció-, RPG- és stratégiai játék szerepel idei útemtervükben. Talán egyik legnagyobb dobásuk a napokban megjelenő **WETLANDS** lesz, amelybe



nemcsak grafikusai, hanem animátorai és zeneszerzői is beledadtak apait-anyait. A történetben John Cole, a züllött "cy-bérgyilkos" bőrébe bújunk, aki azt a feladatot kapta, hogy eltegye láb alól azt a fogságából kiszabadult örült diktátort, aki fegyvereivel bolygókat rádiózik le egy gombnyomással a galaktikus térképekről. Az előlünk menekülő elmeháborodott minden lehetséges fegyvert és haderőt bevett ellenünk, úgyhogy résen kell lennünk és nem nagyon takarékoskodhatunk a lőszerrel. A pályák hátterei előre letárolt animációk, viszont az



előtérben megjelenő ellenséges tengerelattjárók, naszádok, aknamezők, avagy kézfegyveres, páncéltörővel felszerelt katonák minden egyes betöltéskor másféleképpen zúdulnak a nyakunkba. Közöttük számos futurisztikus járművel kacskaringózhatunk: space-bike, úrsikló, metró (!), más tengerelattjáró és így tovább. A jelenetek közötti átvezető képsorok elképesztő munkáról tanuskodnak: a szereplők minden-mozdulata kézzel rajzolt (semmi digit), a megtévesztésig eléthűek, s a "kamerakezelés" szintén első osztályú. Megjelenés február/március táján. PC-CD-n. Az RPG-s 'szíveket dobogtatja majd meg az **ANVIL OF DAWN**

című eposz, amely mögött a Ravenloft és a Mezoberranzen fejlesztőgárdája áll. A történet elég lapos, de ez még nem jelent semmit: öt életben maradt bajnok bőrébe bújva kell a világpusztító Warlordot a pokol tüzébe taszítanunk. A játék specialitásai közé tartozik a rejtett tárgy- és ikonlista, amely gombnyomásra jelenik meg a képernyő oldalsó részén, de addig teljes képernyős látványban gyönyörködhetünk. A főbb erények közé tartozik a több mint 100 ellenséges és barátságos karakter, a valósidejű háttér-



képzés, a finomsccrollos mozgólódás a terepen és a sokkoló hangeffektek. Megjelenés március/április magasságában, PC CD-n.

A cég tarsolya elég öblös, még egy stratégiai/akciójáték is belefér. A darab címe **METALLORDS**, a fejlesztők között pedig a Masters of Orion és a Master of Magic alkotógárdáját fedezhetjük fel. A vértestvérséget le sem tagadhatná a játék... Ebben az eposzban ismét egy jól működő és erős birodalom kiépítése a cél, amit kezdetben mint álmodozó "porszem a gépezetben" képzelünk el magunknak. A semmiről kell felküzdenünk magunkat, amihez a legkülönfélébb eszközök állnak rendelkezésünkre (dolgos hétköznapiak a hivatalban, vagy



csalás, intrika, bűnözés). Mivel a képről is lerí, hogy grafikailag nem fog csúcspontot döntögetni, sejtethetjük, hogy valami más lesz unikum az anyagban. Valóban kitétek magukért a játék logisztikai részéért felelős kollégák: 150 (!) választható karakter, mindegyik más és más jellemmel, tudásszinttel, erősséggel, illetve 100

féle kutatható és fejleszhető eszköz áll rendelkezésünkre a felmelkedéshez. A stílus szerelmesei meg fognak veszni érte. Megjelenés az első félévben, PC-re.

CORE DESIGN

A **BLAM: MACHINEHEAD** cím alatt futó projektjük a génsebészet, génmanipuláció és a vírusokkal való kísérletezéseket, mint az emberiségre halálos veszélyt jelentő foglalatosságot dolgozza fel. A sztori szokványos sci-fi, degenerált génmanipulátor lsten helyébe akar lépni, kipusztítva az emberiséget az általa kifejlesztett vírussal. Már majdnem eléri célját, mikor megjelenik a színen a nagy Ő (jelen esetben egy doktor-nő), aki a cybertér is felhasználja az akkora már mutanizálódott vírusok és teremtmények ellen, akiket már nem is az ösztöneik, hanem maga az örült génsebész és DNS-ei irányítanak. Fura. A játék maga az akció kategóriába sorolható. Specialitása a 360 fokos



szabad mozgást biztosító játéktér, az óriás méretű animált ellenfelek, és a 15 pályás játékmenet megváltoztathatósága, felcserélhetősége menet közben. Megjelenését május végére datálják, PC CD-re.

PSYGNOSIS

Már több, mint egy éve napvilágot láttak az első képek az **ASSAULT RIGS**-ről, de azóta sűrű homály fedte a megjelenés dátumát. Mostanra tisztulni látszik a helyzet, hamarosan a boltokba kerül tehát a jövő évezredet idéző hálózati tankcsata. A valójában csak jó reflexeket igénylő kill 'em all játékban egy ZamCam Assault Rig fedőnevű harci járművet irányítunk több mint 40 pályán és irtjuk az ellent. A mai kor vívmánya, azaz a texture mapped és light sourced 3D-s grafika itt is fő-

szerephez jut, kiegészülve a Psygnosisra oly jellemző precíz animációkkal, amelyek az ugratások, liftek, mozgólépcsők és zsilipek használatakor "lépnek a szíre". A helyszínek valójában futurisztikus arénák, ahol technogladniátorok mérkőznek össze harci tu-



dásukat és gyorsaságukat. A játékok hálózatba kötve, vagy két gépet linkelve egymás ellen az igazi. A megjelenés a napokban várható PC CD-n.

Nagy kaszálásra készül a multi-csés a **CHRONICLES OF THE SWORD** című eposzával, amely a történelem egyik legvirharosabb időszakát, a lovagkort, egészen pontosan Arthur király uralkodásának időszakát dolgozza fel. Az akció/kalandjáték kategóriába besorolt produkcióban Morganát, Arthur király hataloméhes féltésével kell a trónfosztásban megakadályoznunk. A legenda szerint Morgana varázserővel rendelkezett, így az őt szolgáló teremtmények között nem ritkán bukkannak fel csontvázak, csúszómászók, túlvilági alakok. A játékot belengi a középkor enyhén áporodott le-



vegője és misztikus hangulata. A karakterek (van belőlük bőven!) mindegyikének eredetije egy-egy gyurmafigura, amely egy 3D-s scanner segítségével lett a játékba beépítve, majd ott a legmodernebb renderelési technikáknak köszönhetően mozgatva. A játéknak van még egy specialitása: a harcok a Space Ace-ből megismert megoldással folynak le. Ellenfelünk mozdulatai előre letárolt filmen peregnek, mi a védekező/támadó manővereinket megfelelően időzítve tehetjük meg - attól függően, hogy milyen mozdulatot végeztünk, úgy változik az ellenfél reakciója. Érdekes megol-

dás, majd meglátjuk, milyen lesz előben. A háterek igazi Excalibur hangulatot árasztanak, a hanghatások hallatán pedig földbe gyökerezik az ember lába, annyira élethűek. Megjelenés március végén PC CD-n.

MIRAGE

Köztudott tény, hogy a Bullfrog Syndicate-je az egyik legeredeti-tibb és legnépszerűbb akciójátéka a számítógépes szórakoztatásnak. Erre a tényre épített a Mirage is, amikor **MAYHEM!** címmel egy hasonló, de talán még brutálisabb és akciódúsabb projektbe fogott. A sztori a jövőben játszódik, helyszín a Föld. Az emberek által készített biomechanikus robotok "eszméletükhöz térnek" és fellázadnak: minden élet elpusztítanak, ami az útjukba kerül. Egy három tagú akciósoporttal indu-



lunk ellenük, 5 helyszín (reptér, vegyi üzem, kikötő, város, üzleti negyed) 5 zónáján keresztül. Több mint 20 féle humán, félhumánoid és droid karakter található a játékban, ellenük 7 féle különböző pusztítóerejű fegyverrel vehetjük fel a harcot. Hálózaton kooperatív és deathmatch változatokban játszható. Mivel bevallottan ez lesz a cég idej legnagyobb dobása, minden bizonytalannal nem fogják a véletlenre bízni a dolgot: pazar öldöklésre számíthatunk. Megjelenés ősszel, PC CD-n.

HÍRMORZSÁK - KÉP NÉLKÜL

A **21ST CENTURY ENTERTAINMENT** ismét magára talált és egy újabb flippert jelentkezik az amígás tábor nagy öröme. A **SLAMTILT** név egy négy táblás, villámgyors scrolrutinnal felszerelt flippert rejt magában, amelyben a már megszokott játékok és háromgolyós multiball mellett a pontkijelzőre kihelyezett bónuszjátékok és akció-kísérő

animációk is helyet kapnak majd. (Várható megjelenés: '96 nyara)

A **MEGARACE** sem kerülheti el a duplikálást: második része már előrehaladott állapotban van a **MINDSCAPE** fejlesztőinek munkasztálán. Az új epizódban inkább a manőverezési és autövetési képességek kapnak főszerepet, szemben az első rész erőfőltatásával. Néhány fegyver ugyan marad (rakéták, aknák és olajfoltok), de ezek csak kiegészítőnek használhatók a kerülgetések, precízen végrehajtott ugratások és lökdövések mellett. A háttérmozgatási rutinja alapjaiban nem változik, de sokat csiszolnak majd az összhatásán. A pályák közötti interaktív részek nagyobb jelentőségűek lesznek, bónuszok szerepelhetnek vagy a játékmenet módosítható lesz majd ezeken a helyszíneken. ('96 júniusban várható)

A **SIERRA ON LINE** idén tarolni akar - legalábbis a MicroProse kísése megbillent helyzete miatt beállt űrt szerető szimulátor-fronton betölteni. Két bombájuk is szunnyad és csak arra vár, hogy a cég meggyűjtsa a gyutacsot... A legendás első világháborús hősnök állít emléket immáron másodikban a **RED BARON 2**, amely különlegessége, hogy akár 35 féle repülő közül is válogathatunk, amelyek a legnagyobb részletig hasonlítanak történelmi másaikra. Egy forradalmian új felületképző technikának köszönhetően a tájak és az ellenséges repülőgépek kiképzése minden eddig látott megoldást kenterbe ver és lenyűgöző realitást ígér. A beépített misszió-generátor pedig a történelmi helyzettől függően folyamatosan alakítja a légtér gépeinek és a földi légharításnak a viselkedését, ami állandóan változó harci viszonyokat teremt. Mint a valóságban! ('96 őszére várható)

Második sikervárományosuk a **FAST ATTACK**, amely egy szuper-realistikus tengeralattjáró szimulátor lesz. Jelen esetben is a kidolgozottság és a technikai adathűség a legfőbb erény: a legfrissebb katonai berendezések, fegyverek, radarok és egyéb mérőműszerek is megtalálhatók a játékban. Néhány éve még maga a program is COCOM-listás lett volna! A játék a mai háborús övezetekben játszódik majd, ahol az amerikai tengerészet felderítő és támadó tengeralattjáróinak fedélzetén kell a kijelölt feladatokat végrehajtánunk, szám szerint 60-at. ('96 márciusra ígéri)



Alig hiszem, hogy kis hazánkban sokan ismernek a Games Workshopot. Szerte Európában mindenesetre terjed a Warhammer-őrület, amit ez a ködös Albionban tanyázó cég indított útjára. A Warhammer Fantasy Battles voltaképp egy táblás

stratégiai játék, ami reális szabályaival, sajátos hangulatával és gyönyörű ömlefiguráival fiatalok ezreit hódította meg szerzte a világon. Ezek után már aligha lehet azon csodálkozni, hogy a Mindscape elkészítette e méltán nagyszerű játék számítógépes változatát is, Warhammer - Shadow of the Horned Rat címmel.

A program Őregvilágon, egy középkori Európára kísértetiesen emlékeztető kontinensen játszódik, ahol az Emberok, Törpök, Főlszerzetek és Elfek már hosszú évszázadok óta vívják reménytelen harcukat a Kócosz ösörög démonjai ellen. A játékban egy zsoldosvezér bőrébe bújhatunk, aki az emberek uralta Birodalom egyik hátsárszéli kis hercegségéből indul hódító útjára, mely végén a dicsőség vagy a halál vár rá.

HOZSÁNNA NÉKED, BILL GATES

Az első, igen komoly megrázkódtatás akkor ért a programmal kapcsolatban, mikor megláttam a készítő által ideálisnak ítélt



SHADOW OF THE

konfigurációt. A 486DX2 66-os alaplappal és SVGA monitorral még nem zökkentett ki nyugalmamból, de a RAM igény már megfektette a gyomromat. Hogyaszonyga 8 Mega a minimum, de inkább 16-ot ajánlanak. Hüha, ez már gyanús... A vé-



én 8MB RAM-mal szerénykedő gépemem is egész simán futott a program. A grafikát azért néhol le kellett butítani, de összességében semmi problémám nem akadt a Warhammer hardware-kihasználásával.

DIETRICH KAMARÁS KARAVÁNJA

Dietrich kincstárnokunk, űgynökünk és tanácsadóink egy személyben. Mord patrónusunkat mindenesetre a legnagyobb jószándékkal se lehet böbeszédűnek nevezni, hisz csak a legindokoltabb esetben hajlandó beszédebe eleget nyitni magunkajta zsoldosvezérrel. Ha valami fontos mondanója lenne, szemeit ránk szegezi, ilyenkor a fejére klikkelve faggathatjuk ki. Elegánsan berendezett utazókocsija amúgy Kicsiny táborunk lelke, itt költöztetnek az űzletek és itt toborozhatunk új embereket is. A Dietrich asztalán lévő aranykupa

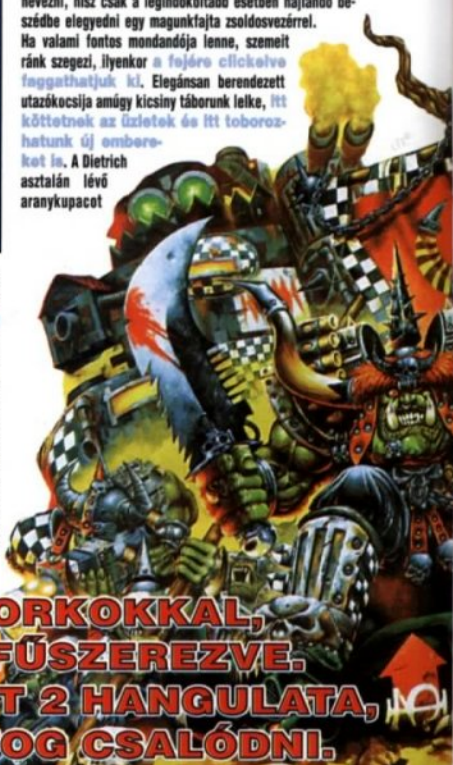


Balszerencsés ellentelünk egészen közelről is megismerkedik a mágia hatalmával.

Character: Lord der
Cmár, Wolfe:Engagel
Cpl. Rescher:Engagel
Lt. Schepke:Engagel

Urudgebrünger

géné még kiderül, hogy Pentium alaplappal és 4x-es CD-ROM alatt döcög a játék. Az igazi mélyütés persze az alábbi, igen tömör mondat volt: "A játék kizárólag Windows'95 alatt fut". Puff, hát kellett ez nekem? Nem tudom ki hogy van vele, de én személy szerint mély ellenszennel viseltetek mindentéle Windows-installálás iránt (egyik ismerősöm szerint ez nem egyéb, mint egy ravaszul álcázott és roppant nehéz logikai játék, amit rendszeren végigcsinálni jóformán lehetetlen). Meg egyébként is, a Norton Commander és Dos Navigatoron kívüli eddig nem sok felhasználóbarát operációs rendszerrel hozott össze a sors. Aztán megérkezett a Shadow of the Horned Rat, s én pénzt és fáradságot nem kímélve csak felinstalláltam azt a tránnya Windows'95-öt. Hát mit mondjak, nagyon kellemes csatlódás ért. És kellems csatlódás ért akkor is, midőn az



IGAZI STRATÉGIAI JÁTÉK ORKOKKAL, TÖRPÉKKEL, ÉS ELFEKKEL FÜSZEREZVE. AKINEK TETSZETT A WARCRAFT 2 HANGULATA, AZ A WARHAMMERBEN SEM FOG CSALÓDNI.

WARHAMMER

THE HORNED RAT



közlebről szemügyre véve tájékoztatást kapunk anyagi helyzetünkről, míg a baloldalt tornyosuló könyveket lapozgatva seregünkről illetve ellenfeleinkről olvashatunk részletesebben.

A *Book of Magic* nevet viselő, különösen vaskos kötetben találjuk a birtokunkban lévő varázstárgyak (Items) illetve varázslatok (Spells) részletes leírását. Eleinte túl sok nézegetnivalónk nem lesz erre felé, de az idő múlásával tiszteletre méltó gyűjthetünk össze. A második kötetben (Troop Roster) a zsoldunkban álló csapatok, karakterek illetve harci gépek listáját nézhetjük át. Az épp aktuális egységet a Fire gombbal rugathatjuk ki, míg a Stat paranccsal kérhetjük le harci értékeit. Kilenc tulajdonság jellemzi embereinket, úgy mint közelharci érték (WS), *lőfegyverek ismerete* (BS), erő (S), állóképesség (T), sebességszám (W), gyorsaság (I), támadás (D), *szabálysértés* (A) és *akaraterő* (Lf). A lap alján láthatjuk, hogy az adott egységből hány katonánk fogható harcra (Active) és sebesült (Wounded), mennyire harcdezték (Experience), valamint mennyibe kerül a bevetésük illetve fenntartásuk. Ne feledjük: sebesült embereink kénytele-

nek kihagyni egy ütközetet, ezért a túl sok sérülttel bajlódó csapatainkat érdemes pihentetni egy kicsit. Előfordulhat,

gyilkolászásba, a játékos egy TÖRTÉNET részese-nek érezheti magát, s ez talán az a Warhammer legna-



A közelharc rövid idő után áttekinthetlenné válik, ilyenkor érdemes minél közlebről figyelni az eseményeket.

gyobb erőnye. Na ennyit erőli, vissza az irányításhoz... Az Accept paranccsal fogadhatjuk el az épp aktuális küldetést, míg a Caravan opcióval visszaléphetünk Dietrich kocsijába.

Amennyiben elfogadtunk egy küldetést, első dolgunk az akcióban részt vevő csapatok összehívítása lesz. Itt nem árt figyelembe venni, hogy az otthon maradó egységeink fenntartása nagyságrenddel kevesebb aranyunkba kerül (Retainer), mint az ütközetben részt vevők zsoldja (Mission Fee). Épp ezért egy kisebb, kevesebb bevétellel kecsegtető feladat miatt nem érdemes teljes seregünket mozgósítani, a végén még mi fizetnénk rá a dologra. A Total Cost alatt láthatjuk, hogy a jelenlegi felállítás szerint mennyi pénzünkbe fog kerülni seregünk mozgosítása és fenntartása. Miután itt végeztünk, már csak dicső egységeink vonulási rendjét kell magadunk, s kezdődhet a csata. A vonulási rendnek csak rajztűtések-nél van különösebb jelentősége, érdemes legalább egy erősebb csapatot hadosztalunk elojére és végére is tenni.



Nagy, szörös és épp katonáink felé futó efféle lényeket érdemes mielőbb likvidálni.



Öregvilágon barangolva számtalan érdekes dologgal találkozhatunk (folyók, arkok, hidak, elf-hercegek és még sok más).



IRÁNY A VÉRÁZTATTA CSATATÉR...

No igen, ezzel a hatásvadász főcímmel el is értünk a játék legmagvasabb pontjához. A "véráztatás" csatátér láttán alighanem a legtapasztaltabb stratégiák is fel fognak szisszenni, a Warhammer ugyanis igen egyedi perspektívát használ. Talán egy magasan szárnyaló, nyíhén banda

matosan zajlik, bár az egyes harcok részerekményelt 30 másodpercenként számolja ki a gép. Ez a 30 másodperc számít egy körnek. Csapatainknak igyekeznünk a lehető leggyorsabban kiadni a parancsokat, mivel a hosszú "üresjáratok" téltenségre kényszeríthetik seregünk tekintélyes részét. Különösen figyeljünk erre a későbbi csatákban, ahol már több egységet kell mozgatnunk és az ellenfél támadásai összehangoltabbak.

Ami seregünk összetételét illeti, a legjobb tanács nem adhatok: építsetek a Lovasságra. Lovas egységeink gyorsak, erősek és általában jól páncélozottak, épp ezért mindenfajta harcban megállják a helyüket. Különösen jól használhatók nyílt terepen, ahol az ellenséges gyalogságot egy jól irányzott ro-

hammal pillanatok alatt megtörhetik. A már menedőháló különböző ellenséget gyorsaságunknak könnyedén beérik és levágják, épp ezért az alacsony Akarateréjű (Ld) lények ellen különösen halálosak. Egyetlen hátrányuk, hogy létszámuk igen kicsi, azaz a nagy túlerőben lévő gyalogság könnyen felmorzsolhatja őket. A Gyalogság alkotja seregünk gerincét, mind védekezésnél, mind támadásnál jól jönnek. Főleg nagy tömegben alkalmazva érhetünk el velük sikereket, a tö-

lyő láthatja ilyenek a tájat és az alant nyüzsgő katonákat. Szóval nem mindennapi a grafikai megvalósítás, na... Mindazonáltal idővel ezt is meg lehet szokni, sőt: mostanra határozottan megkedveltem ezt a furcsa, kissé torz perspektívát. Ami a grafikát illeti, 16 Mega RAM és DX4 100-as processzor alatt érdemes néhány effektet kikapcsolnunk, s a háttér kidolgozottságát is nyugodtan csökkentjük a minimum környékére. A pixelek nagyságát lehetőleg hagyjuk maximumon, mivel half pixel resolúcióna állítva a program hányingert keltően csomány dolgokat szokott produkálni.

Maga a csata egységeink felállításával kezdődik, akiket a térképen sárgával szegélyezett területen belül helyezhetünk el. Főleg harci gépeink, valamint kevésbé mozgó-kony gyalogságunk elhelyezésére figyeljünk, ezeket ugyanis csak roppant időigényes és macerás manőverezések árán tudjuk át-csoportosítani. Látóterünket és a jobb felső sarokban lévő térképet egyaránt a jobb egérgombbal mozgathatjuk, ami gyors gép és maximális grafika mellett roppant látványos tud lenni. Maga a harc folya-

mött sorokban nyomuló tánczásaim előtt már nem egy harcedzett Vaddisznólovas-osztag hullott el. Az Ijászok sikeres használata már nem ilyen egyszerű, hisz közelharcban nem jellekednek s magukban kevesek egy-egy ellenséges csapat megtöréséhez. Legjobban védekező harcban használhatóak, a nyílt síksákkal rohamozó ellenség között szörnyű pusztítást vihetnek végbe. Ijászainkat mindig fedezzük legalább egy Gyalogos egységgel, s ne nagyon mozogjunk velük. A legjobb taktika, ha egy helyben állnak és csak lönek, csak lönek... A Harci Gépekre nagyjából igazak a Ijászok kapcsán leírtak, bár ezek a furmányos gépezetek nagyságrendekkel nagyobb kárt okozhatnak az ellenfél soraiban. Különösen igaz ez a Hellblaster Volley Gun nevet viselő ágyúra, ami közelről egész osztágokat söpörhet el. A legtöbb harci gép egyébként rendkívül távolra is el tud löni, ezért támadó hadműveleteknél is jó hasznukat vesszük majd. Nem zóltam még a Karakterekről, kik a maguk módján különösen pusztítóak tudnak lenni. Vannak köztük magányos farkasok is, bár legtöbbször egy osztágot csatlakozva harcol. Magányos hősekkel nem érdemes az ellenfél nagy tömegben mozgó gyalogságait vagy lovasait megrohmozni, inkább varázstárgyaikat és varázslataikat a lehető legjobban kihasználva segítsük a harcban álló csapatainkat. Ha pedig minden kötélt szakad, nyugodtan rohamozzuk meg a harcban álló ellenséges csapatokat. Általában rosszul hat az Orkok idegeire, ha mondjuk egy harci ménen lovagló elf herceg hirtelen hábtámadja amúgy is szorongatott csapatukat.



Az irányításról most nem szölok részletesen, az egyes kórnok részletes leírását a következők szám Mellékletében találhatók meg. Azt azért megjegyzem, hogy számtalan érdekes dolgot még nem is említettem. Ilyenek pl. a Pszichológiai szabályok is, mint a Félelem, Rettegés és Gyűlölet. Példának okáért egy rettegést okozó szörny elől néha egyszerűen elfutnak embereink, míg egy félelmet okozó lény ellen gyengébben harcolnak csapataink. Szóval a játék bővelkedik még meglepetésekben, amikre most a felfogató helyhiány miatt nem is térök ki külön. Búcsúzóul még álljon itt néhány jókora bölcsesség, melyeket a saját káromon volt szerencsém megtapasztalni:

- Igyekezzük az ellenséges egységeket oldalról illetve hátulról megtámadni, az efféle manőverek igen kedvezőtlenül hatnak az ellen morálijára.

- Varázstárgyainkat igyekezzünk a lehető legjobban kihasználni, dőlj már el ütökzet egyetlen tűzlabdán is.

- A játékat elvesztettük, ha karakterünk meghal, vagy nem marad elég pénzünk a Grudgebearer lovasság bevetésére. Szóval vigyázzunk magunkra és deli testőreinkre egyaránt...

- Igyekezzünk elkerülni egységeink teljes pusztulását, mivel ilyenkor már utánpótlás vásárlásával sem "támaszthatjuk fel" balszerencsés csapatunkat.

- Egy párviald két egység között csak a legtrikább esetben tart utolsó vérig, általában az egyik fél megfutamodása tesz pontot a harc végére.

A győztes csapat mindenképp üldözi a vesztes felet, ilyenkor a küzdelem már inkább mérsárlásra emlékeztet.

- Az ljasz egységeinket nem mindig érdemes a számítógép gondjaira bízni.

A MÁGIA HATALMA

A Mágia tán a leghatalmasabb erő Orgovilágban, egyszerre áldás és átok használatának. Epp ezért csak kevesen tudják

uralmuk alá hajtani a Mágia Szelét, ami a jeges Északról a forró Délig átjárja a kontinenst. Csak az emberek a Mágának nyolc fajtáját ismerik, s akkor még nem szóltam a többi intelligens faj pusztító varázsigéiről. A Mágia egész csapat soraát döntheti el, úghyogy nagyon vigyázzunk varázstudóinkra. Nélkülük aligha tudunk győzedelmeskedni az Orkok és Skavenek hordái felett.

Varázslóink a Mágia Szelébe merítik erejüket, ennek erősségétől függ hogy mennyi varázsigét mondhatunk el. A Mágia Szelének erősségét az irányító tetején világító pontok jelzik, ez az érték 60 másodpercenként "töltődik fel". Különféle varázslatok egy, kettő vagy akár három ponttal is csökkentik ezt az értéket. Külön kategória az ellenvaráz (Dispell Magic), ez nem kerül mágia-pontba és az ellenfél varázsigéit szüntethetjük meg vele.

Most, hogy elérkeztem a program értékeléséhez, kissé zavarban vagyok. Jómagam megszállott Warhammer rajongó vagyok, így aztán a játék még Spectrum-színvonalon elkészítve is elnyerné tetszésemet. Egy szó mint száz, elfogultan kritikát senki se várjon tőlem, elvégre valahol (nagyon-nagyon mélyen) az újságíró is ember. Vagy valami afféle.

Szóval nekem nagyon tetszik a játék, mind hangulatában, mind pedig kivitelezésében. A harc megvalósítása ugyan kissé sajátos, de rövid idő alatt hozzá lehet szokni. Az állóképeket, átvezető képsorokat és hanghatásokat csakis elismerő jelzőkkel illetem, egyedül a nehézséggel vannak problémám. A Warhammer szerény véleményem szerint eszméletlenül nehézre sikerült, még a legtapasztaltabb játékosokat is megrézfálhatja. Ez persze nem feltétlenül válik a program kárára, elvégre sok meg-



szállott stratégia (küztük én is) kedveli a kemény kihívásokat. Mindent összevetve nagyon jó véleménnyel vagyok a játékról, ami néhány apróbb hiányossága ellenére is az egyik legjobb és leghangulatosabb stratégia játék PC-re.

Ha valaki nedj'isten az eredeti táblás játékokat is szeretné kipróbálni, az nézze el a budapesti Teréz Krt. 13. szám alá, ahol egy igen kellemes kis bolt várja a Games Workshop cuccok iránt érdeklődőket. Akit érdekelnek a stratégiai stuffok, az mindenképp nézze el a Trollbarlangba legalább egyszer, nem bánja meg (kellemes kis név, nemde?)

576 ÉRTÉKELŐ KADJA
WARHAMMER MINDSCAPE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

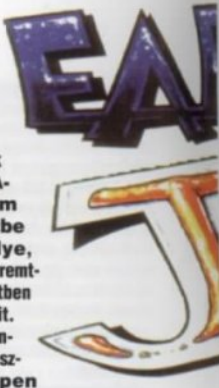
PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 90%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX/66 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS: ROLAND AD18



Bevallom, sokáig idegenkedtem a Win95-ös játékoktól, sőt távolságtartásom a mai napig is megmaradt, de az EarthWorm Jim esetében minden kételyem eloszlott. Az ACTIVISION (ők nyerték el a Win95-ös változat elkészítésének jogát) ismét régi nagy

közben a galaktikus "szárnyas fejdadás", Psy-Crow (Hol-Az-Öllő Holló) végigüldözi a világmindenség 20 fontosabb állomásán. Neki is van női ideálja: ő speciál Lusta-Mint-A-Rusnya-Bábuska Királynőnek szeretné megkaparintani a mágikus űrszörűházi címűt.

Walaki lakhelye is, amelyet nem elég, hogy alig lehet megközelíteni, ráadásul bazinagy méhek is őrzik, vagy Majom-A-Hajam-És-Az-Agyam Professzor vaksötétbe öltöztetett búvóhelye, ahol az agyament prof teremtményei borzollják a sötétben amúgy is féltő Jim kedélyeit. És mire beleunánk az állandó bukdácsolásba és kapaszkodásba, lazításképpen

FELETTÉBB FURA FIGURÁK

Kalandozása során egészen hihetetlen ellenfelekkel kerül össze Jim - csak néhány példa a Rémségek Kicsiny Boltja kínálatából: Fifi és Chuck, a hűségese véréb és gazdája, akik



Tehonánk még nem sejtli, hogy micsoda utazásra indul pillanatokon belül...

hírehez méltót alkotott. Az anyag igazán szuperre sikerült, grafikailag semmiben nem marad el a konzolos változatoktól, zeneileg le is pipálja azokat, nehézsége pedig minden képzeletemet felülmúlta. De ne szaladjunk még bele az értékelésbe, lássuk inkább kivel is van dolgunk...

JIMY, A ZÁMBÓ

Jim nem volt mindig ilyen nagylegény, korábban ganajtúrussal és komposzkészítéssel foglalkozott (innen származik a Zámbo gúnyneve is). Ám egy szép napon rákacsintott Fortuna,



Adjunk ennek a gumiabroncsgerincű-felpattanónak, ahogy a csövén kifér!



Éz itten Chuck, a tróger, aki tengeri halat hány, ha a lábójával eltrafáljuk.

az űrszeméttelép Don Corleonéi, Pokolfajzat Macs, a szívtelen kandúr, aki a biztosítási ügynököket és a zenélő retyókat olyan mértékben megutálta, hogy mindenkit a másvilágra kíván, Petya Kutyi, az őrzöngő ölel, aki alter egojává átváltozva megdönti a száz-

kapóra jön egy-egy bónusz-, vagy ügyességi pálya. De vigyázzunk! Ezek a helyszíneken is nyertesnek kell lennünk, mert különben Psy-Crow a legváratlanabb helyeken tesz keresztbe nekünk, míg ha nyerünk, legalább ezekről a pályákról ki tudjuk iktatni.

MINDEN IDŐK EGYIK LEGBIZARABB JÁTÉKHŐSE IMMÁR A PC-SEK



Földigilisztánk unatkozás közben egyedülálló mutatványokra képes. Csak néhány

és egy ultra-high-tech űrruhával örvendeztette meg, amit Jim gyanútlanul magára is öltött. Ezzel elindította hihetetlen kalandjait, melyek során ezt a szakfandert kell jogos tulajdonosának, Hogy-A-Fenébe-Is-Hívják Hercegnőnek visszajuttatnia, mi-

méteres fenékbeharapás (más)világrekordját, Majom-A-Hajam-És-Az-Agyam Professzor, aki utálja, ha így szólítják, pedig hát ez az igazság, és végül, de nem utolsó sorban itt van Baromi-Nagy Walaki, aki lusta, trehány, lajhár, ökör, de ha kukac szagot érez, azonnal bepörög, nyála csöpög és ajánlatos kitérni előle, mert mindent 30-szor megrág, mielőtt lenyelné...



A madarakat Hitchcock ihlette, a kutys pedig Stephen King agyszüleménye.

AHOL A KUTYA FARKÚ MÁLAC TŰR...

Hát igen, a helyszínek sem pliték. Kezdve az űr-roncsteleppel, ahol varjúk hada, Chuck kedvenc vérebel és egy gumiabroncs kezű szemétkosár lábatlankodnak, majd a pokol tornáca, ahol Pokolfajzat Macs bérencel törnek az életünkre, többek között ő r-Dögök, Amway ügynökök, haragos hőemberek, aztán itt van például Baromi-Nagy

NÉHÁNY VÉRSZEGÉNY IDEA

Takarékoskodj a löszrel - már ha tudsz, használd a lasszódat inkább. Ha alattad ismeretlen mélység tátong, propellerrel ess le, hogy kitold a reakcióidődet és még



Ha hiszitek, ha nem ez a retyó egy teleport, amely még egy plusz életet is rejt.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

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 kivágot hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket 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 ÁRAK: **Magánszemélyeknek:** az első 5 sorig 300,- Ft + 25% ÁFA = 375,- Ft minden további sor 120,- Ft + 25% ÁFA = 150,- Ft
Közületeknek: az első 5 sorig 600,- Ft + 25% ÁFA = 750,- Ft minden további sor 300,- Ft + 25% ÁFA = 375,- Ft

GÉPTÍPUS:

 PC

 C64

ROVAT:

 CSERE

 KERES

OPCIÓK:

 VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)

 INVERZ (+50% FELÁR)

 KERET (+50% FELÁR)

 AMIGA

 EGYÉB

 KÍNÁL

A P R Ó

AMIGA KERES

* Keresek CD32-t játékokkal, valamint eladó SMD-hoz Sonic Knuclack 4.500 Ft-ért. Érd.: Jakab László, 2800 Tatabánya Ifjúmunkás út 37. 4/3. 16 óra után.

AMIGA KÍNÁL

* Eladó egy új CD32 + 2 joy + Eurostart + 10 játék: Alien 3D, Shadow Fighter, ATR Racing, stb. Tel.: 11-29570 (20-21h között). Jó állapotú Game Gear beszámítok!

* Eladó CD32 + 4 játékkal + 3 hang CD + 1 Joy. Ár: 33.000 Ft + 1 db Commodore színes 1064s monitor. Ár: 25.000 Ft. Cím: Ancsán István 4244 Újfehértó, Fecske út 13.

* Eladó 1 MB-os Amiga 500 + Philips színes monitor 34.000 Ft-ért. Cím: Kocsis János 2340 Kiskunlacháza Vajda ú. u.1.

* Eladó AMIGA 600 + KS 1.3 + Intruder joy + 50 lemez + egér + könyv 35.000 Ft + esetleg Philips monitor. Tel.: 56/339-088 Bartha János

* Eladó AMIGA 500-as 1MB RAM, 420 db lemez, TV modulátor, sztereószínró, 4 Joy, 2 db egér, szak-könyvek, lemeztartó doboz. Irányár: 60.000 Ft. Cím: Hegedűs János, 2509 Esztergom Kertváros, Kolozsvári 60.

* Eladó 1db CD-32 több CD-vel. Érdeklődni lehet este 6-8 között. Telefonon: 112-3733. Tímár László 1132 Budapest Kádár u. 13.

* AMIGA CD 32+9 CD + joypad + joystick + lemeztartó + 101 gombos PC billentyűzet, eladó vagy A1200-ra cserélhető. Balogh Zoltán, Özt Bucsú út. 15. Tel: 06-48/476-482

C64 KERES

* Keresem C64-re a Kastély és a Newcomer játékokat. Eredeti lemezekben, árral együtt. Cím: Szabó Kálmán 4200 Hajdúszoboszló Zrínyi u.25/a. Tel.:06/52-360-991.

C64 KÍNÁL

* Sürgősen eladó: C64, magnó, 3 joy, 1 cartridge, valamint rengeteg lemez, 2 könyv, minősített 9.000 Ft-ért. Érdeklődni lehet Apáthy István 227-0292

* Eladó C64 + 1541-II floppy + magnó + 100. lemez + kazetták + 1 joy. Ár: 18.000Ft. Game Boy + S. M. Land 2 + Popeye 2 + Looney Tunes + Tetris. Ár: 12.000 Ft. Tel.: 06/26-349-130.

PC KÍNÁL

* Sürgősen eladó! 486DX2/66 + AMB RAM + 130MB HDD + 1,2 MB FDD + SZ 2+ color SVGA monitor + bill. + egér + lemezek + programok! Rendkívül kedvező áron! Tel.: 230-53-29

* PC-CD-re eladó jó minőségű US NAVY Fighters 6.500 Ft-ért. Slip Stream 5000 játék 5.500 Ft-ért. Érd.: Kottai Balázs 06/62/473-625 (18 óra után)

* Eladó eredeti IBM PS/1, 486DX50 Mhz, 4MB RAM, 1,2-1,4 floppy, 256 MByte HDD, VLB, color SVGA monitor SB 2.0 hangkártya programok. Ár: 130.000 Ft. Németh Roland. Tel.: 96/316-612.

* Eladó eredeti Flight of the amazon, Queen (lemezes) Irányár: 5.000 Ft. Esetleg Big red adventure-re cserélném. Más kalandjaim is érdekel. Hétfőig hívj! Cím: 7030 Paks. Kándó K. u. 35. Racsósi Norbert Tel: 75/313-131.

* Eladó Central Intelligence PC-CD-re, Ár: 6.000 Ft és a SimCity 2000. PC-CD-re Ár: 6.500 Ft. Mind a két játék eredeti. A kétből együtt: 10.000 Ft. Cím: XIV. Komáromy u. 40. Tel.: 251-0792.

CD-ROM: Phantasmagoria, Interactive collection 5.000 Ft., Sirius 10 CD Multimedia 4000, Lost Eden, Dragon Lore, Dream Web, 7th Guest 3.000 Ft., Lands of lore, Hand of Fate + IndyCar Racing, Dragon Sphere 2.000 Ft., Street Fighter II, NovaStorm, Chaos Continuum, Doom + SpectreVR, Blade Warrior + Arnie 2, Worlds of legend, G Generation, Harpoon 1.000 Ft., PC 3.5: Nomad, Theatre of War, Loam 1.500 Ft., Simpsons 1000, Delphine collection 2500, Tel: 06-20-447-889, 14 órától 23 ig.

PC CSERE

* CD Romra, vagy 4MB Ramra cserélném GAME BOY-omat + 4 játék, vagy C64 II + 1541 II floppy + egér + 2 joystick + esetleg monitor + rengeteg játék. Érd.: 06/72312-053 Deák.

EGYÉB KERES

* Keresek MD-ra Cool Spot contra H.C. joystick programokat, cserebe is! Aladdin, Sonic! Cím: Kelemen Sándor 5091 Tiszeg Deák F.5/a.

* Amiga CD32-re keresem: Simon the Sorcerer. Érd.: Pörnye Krisztián, Tel.: 290-31-60.

EGYÉB KÍNÁL

* Eladó GAME GEAR 9.000 Ft-ért. Cím: Kocsis János 2340 Kiskunlacháza Vajda J. u.1.

* GAME BOY játékokat eladok, vagy SEGA MD, játékok cserélek. Érd.: Schulhoff Tibor, 3521 Miskolc Kaplár u.6. Tel.: 46/405-864, 17-órától.

* Eladó egy fél éves SNES + joy + Primal Rage játék, csak egyben. Irányár: 25.000 Ft. Tel.: 47/313-870.

* Eladó SMDI, UNIVERSAL adapter, SONIC 3, Psycho Pinball, csak egyben 26.000 Ft. Tel.: 217-9709, 16-órától.

* Eladó SEGA Megadrive + 2 joy + Lion King! Sonic 3 + LHX Attack Chopper + Incredible Hulk, 33.000 Ft-ért. Cím: Fehér József, 5440 Kunszentmárton Bácsy Zs. u.2.

* Eladó SEGA CD II + 4 játék + átalakító, 40.000 Ft. 10 db Megadrive játék 3-7.000 Ft-ig, Game Gear + 6 játék 25.000 Ft-ért. 3 db Saturn játék 8.000 Ft-ért. Tel.: 26/10-124

* Eladó: SNES + 2 joy + konverter + 5 db játék: Killer Instinct + Starwing + Earthworm Jim + Chopfiter III + Super MarioWorld + Tart. 40.000 Ft. Cím: Hanyecz Péter, 5502 III.ker 208 Pl.232.

* Eladó SNES 2 joy (Acqua pad), 9 db játék, Pl: Stargate, SMW2, Indiana Jones G.A., Busty, stb. Ár: 70 ezer Ft. Külön is! Komlósi Balázs, 9737 Bak, Ifjúság u. 40.

* Eladó MCD II + 3 játék 28.000 Ft-ért, + eladó MCD-s játékok ólcson. Tel.: 258/0859, 16-órától.

* Eladó komplett SNES + 2 joy + 6 játék + sztereo kábel. Ár: 4000 Ft. Bp. 1096. Sobiesky 34. Tel.: 215-4252 Pusztas Tivadar

* Eladó: Gameboy jó állapotban + Donkey Kong + Aladdin + Kirby's Dreamland. Érd.:06/42/263148 Ifj. Boros János

* Eladó SMD + 2 joy + 90B játék: Sonic 1-2, Flashback, Mortal Kombat, Terminator 2, Ecco 2, Mega Games 1. Ár: 65.000 Ft. Tel.: 420-43-38

* Game-boy + 3db játék: Megaman + NBA All-Star Challenge + Tetris eladó, szuper állapotban 7.500 Ft. Érd.: Tóth Balázs, 3300 Eger Ujvár u. 35.

* Eladó SONY Play Station 2 programmal, vagy komplett PC-re cserélném. Tel.: 1-216-766

* Eladó SNES + 2 db joy + 3 db játék: Street Fighter 2, Donkey Kong Country, F-Yero. Ár: 35.000 Ft., Tel.: 22/345-122.

* Olcsón eladók SNES játékok és egy Game-boy s, 3 játék. Érdeklődni a: 06-20-468-225-ös telefonszámon.

* Eladó GB-ra az MK2. Tel.: 227-59-08, 15-19 óra között. Aulich László keresse! Ugyanitt: Aladdin és MK1.

* Eladó: Jaguár 64 Bit-es, Atari, 1 Joy, adapter + játék: Doom, Dragon, Wolfenstein, A Jaguár fel és jótárlás: Ár: 45.000,- Ft Tel.: 379-2241 Pintér, csere is.

* Eladó SEGA megadrivára az Ecco 2, 8.500 Ft-ért és 1 amerikai adapter, 2.500 Ft-ért, Street Fighter 2 SCE 7.500 Ft-ért. Cím: Hegedűs János, 2509 Esztergom Kertváros Kolozsvári 60.

* Eladom alábbi SNES játékaimat: Mortal K. 1, Strainig, X-Kaliber, Dragon, 3.500 Ft/db-os áron. Aladdin, Rayden 3.000 Ft/db. Édr: Nagy Tamás, 6423 Kelebia Ady E. u.192, vagy tel.: 77/454-320, hét végén.

* Eladó Megadrive + 3gombos joy + Bonanza, Bros. Cím: Arany Péter Budapest, 1121 Tállya u. 16-18. Tel.: 1759-905

* Eladó SEGA MD 2 + 6db játék + kiegészítők, 30.000 Ft-ért. Chessman program PC 2.500 Ft-ért. Cím: Wérad Zoltán, Budapest XIII. Keresz Géza u. 34. 11.2.

* SMS II + 6db játékot és egy Game Boyt + 9db játékot adnék MEGA Drive-ért + MD-be való motorral Kombart-ért. Tel.: 79/324-837 Galgóczi Gyergely

* 22.000 Ft-ért kaphatsz egy SEGA MD II-t + MCD II-t, amit használhatsz játszásra és zenehallgatásra is. Ehhez az árhoz még jár 4 játékprogram is: Grendel! meg! Körmendi Zsuzsa, 2300 Ráckeve Sillingy u.23. Tel.: 06/24-385627

* Eladó SEGA MD2 + joy + Mortal K. 2 + Mortal K.1 + Sonic 2 Ár: 32.000 Ft. Game Boy + S. M. Land 2 + Popeye 2 + Looney Tunes + Tetris Ár: 12.000 Ft. Tel.: 06-26/349-130.

* Eladó egy SNES + játékok és SMD II-re. Urban Strike. Érd.: 06-27/343-621. Külön is eladó.

* SNES két játékot (Starwing, Radical Rex) + 2 Joy. Eladó, vagy a játékok elcserélhető 30.000 Ft-ért. Tel.: 06-62/255-016, Cím: Zsornó, Arany újs. u.5.

* Níntendosok sikudjaitok! SNES játékaimat (Killer Instinct, Cannon Fodder, Lion King, MK1-3, Earthworm Jim, Mario, Aladdin, Zombi) Eladom. Tel.: 292-2803.

* Eladnám, vagy elcserélném az alábbi játékaimat: Hulk, Subterranean 5.000 Ft/db, Worlucup '90 2.000 Ft, Ariel 7.000 Ft (alábbi kéni). Érd.: 228-2193 (munikarapokon 16-20 óráig)

* Eladó SNES-re Mortal Kombat 1, 2, 4 Killer Instinct, Batman Ret, Jurassic park. Tel.:62/046-415 Cím: Kcs Dániel 6821 Székutas Vásárhelyi út.58

* Game Boy játékok eladók: Last Action Hero, Shadow Warriors. Ár: 3.000 Ft/db. Cím: Horváth Adám 2638 Kemence, Arpad Fejedelmek út. 30.

* Eladó Game Boy super GB, GB-hoz Donkey Kong, Land, Race days, stb.; SNES-hez super SF2, Stunt Race FX, Lemmings, WWF Royal Rumble, stb. Tel.: 46-391-277.

EGYÉB CSERE

* Primal Rage-I (SNES) cserélek Donkey Kongra (SNES). Rise of the Robots-ot cserélek loci, vagy autószereny program (SEGA MD). Tel.: 76/460474.

* Keresek SMD-ra True Limit sürgősen! Adok érte Turbo Outrun + egy 6 gombos joyt, esetleg még egy játékot, vagy 1.000 Ft-ot. Címem: Szabó Sándor, Tel.: 06/42/283258

* Elosztém S. Game boyt + Donkey Kong játékokat DK Country, Super M. World 2, Stargate, Demolition Man játékokra. Keresek: Astoria Aladdin, True life, Mega Man 2 Érd.: Andor Péter 96/327-212.

* Game-boy cserélnék 2 játékkal (Mario 1, Tetris) Sega MD-re mint: 1 játékkal (MK előnyben) Érd.: 74/318-814

* Elcserélném 12.000 Ft értékű SEGA MD 2 játéka. Érdeklődni: 217-21-82.

1996 januárjától
ismét találkozhatok
az 576-tal a TV-ben!

Minden második vasárnap
reggel 1/2 10-kor, a PC ABC
műsorában a legfrisebb
játékaktualitásokkal
jelentkezünk.

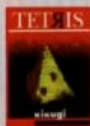
Ne szalaszd el
a lehetőséget,
találkozz kedvenceddel
a televízióban is!

Ne feledd!
Kétféletesen 576 a TV-ben!

Az 576 KByte eddig megjelent saját fejlesztésű játékprogramjai



999,- Ft



699,- Ft



999,- Ft



999,- Ft



999,- Ft

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)



Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79 Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391, 06-30-510-509

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

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

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound

Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 SCSI



CD DRIVE-OK:

- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Tipusok: * SONY



* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUBI
* SANYO

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

CD ÍRÁS 990,- + ÁFA (anyagár nélkül)

HANGFALAK:

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

Panasonic 4x-es CD drive	17.600,-
Toshiba, Sony 4x-es SCSI CD	27.200,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.800,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	7.600,-
2400/9600 Zoltrix Fax-Modem	5.400,-
Média Magic SCSI vez. 16 bites hangkártya + dupla sebességű SCSI CD drive	19.200,-
RICOH 2x-es külső SCSI CD író + software + 10 ajándék CD lemez	224.000,-
850 MB Quantum IDE winchester	28.000,-
4 MB/32 bites RAM modul	14.200,-

Ha kiegészítő teljes ártásunkra, hívja a FaxBankot! Tel.: 180-8611 Kéj: 1471 #Tone üzenetben

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 133-ig, 24 óráos teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!

Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

*Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízinglehetőségek! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!*

Foghíjas a gyűjteményed?

Rendelj a még kapható
régebbi számainkból!

Szeretnénk azonban figyelme-
det felhívni valamire: a meg-
rendeléskor gondolj arra, hogy
az összeget **postaköltség** is
terheli. Komoly többletmunkát
jelent nekünk, ha a kiküldött
cekk láttán sokan meggondol-
ják magukat, mert nagyobb
összegekről szól, mint az újságok
ára összesen. Nos, ez a többlet
a postaköltség - mint azt a hird-
detéseink alján mindenhol ol-
vashatod.

**Köszönjük figyelmedet,
továbbra is várjuk
megrendeléseidet.**

A Novotrade Software Kft
GRAFIKUST keres külföldi megren-
delésre készülő játékprogramok
animációinak, háttereinek, illetve
illusztrációinak elkészítéséhez.
Érdeklődni 10-16 óra között a
175-10-44-es
telefonszámon lehet.

Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

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

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Irányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME GM

1389 Budapest,
Postafiók 132.

A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

1996-ban is folytatjuk előnyös
előfizetési akciónkat.

Nemcsak az újság árából takaríthatsz meg
komoly összeget, hanem

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és jelentősen olcsóbbá
teheted vásárlásodat is.

Rendeld meg az újságot legalább negyedévre
és élvezd az előfizetés nyújtotta előnyöket!

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

1/4 ÉVRE:	850 Ft	(35 Ft megtakarítás számonként)
1/2 ÉVRE:	1650 Ft	(43 Ft megtakarítás számonként)
1 ÉVRE:	3200 Ft	(51 Ft megtakarítás számonként)

Ez már önmagában is megéri,

DE

mi még ennél is többet adunk!

3/6/12

Negyed-, fél- vagy egész éves előfizetés esetén
háromszor, hatszor, illetve tizenkétszer

5,76% árengedményel

vásárolhatsz

az 576 KByte budapesti, győri és pécsi
boltjaiban a részre megküldött

KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk.

Régi előfizetőink is részt vehetnek akciókban meglévő
előfizetésük erejéig,

amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbözetet
a részükre küldött csekken befizetik.

Akcióknak a Csomagküldő Szolgálatban megrendelhető termékekre is
vonatkozik. Rendelés esetén mellékel a kártyádat, amit
mi a megrendelt játékkal együtt visszaküldünk részre.

Engedményünk nem vonatkozik azokra a termékekre, amelyek
már eredetileg is akciós áron vásárolhatók.

TOP LISTA

C64

NEWCOMER ●
LONG LIFE ▲
LEMMINGS ◆
BBURAGO RALLY ▼
STREET ROD ◆

AMIGA

PINBALL FANTASIES ▲
SENSIBLE SOCCER ◆
BUBBA N STIX ▲
WORMS ◆
SETTLERS ▼

PC

MORTAL KOMBAT 3 ●
DOOM 2 ●
FADE TO BLACK ◆
NEED FOR SPEED ▼
WARCRAFT 2 ◆

KONZOL

MORTAL KOMBAT 3 ●
KILLER INSTINCT ●
FIFA 96 ◆
EARTHWORM JIM 2 ▼
SUPER STREET F. 2 ◆

JELMAGYARÁZAT:

● = HELYBEN MARADT
◆ = ÚJ BELÉPŐ
▲ = ELŐRELEPÉS
▼ = VISSZALEPÉS

KEDVES TOPLISTÁSOK!

TOVÁBBRA IS VÁRJUK
LÉVELÉTEKET, AMELYBEN C64,
AMIGA, PC, KONZOL KATEGÓRI-
ÁKBAN KÉSZÍTETEK EL SAJÁT
TOPLISTÁTOKAT.

CÍM: 1389 BUDAPEST, PF.: 132.

A BORÍTÉKRA ÍRJÁTOK RÁ:
TOPLISTA!

WING COMMANDER



PÁLYÁZAT - EREDMÉNYHIRDETÉS

AZ ÚJ ELLENÉSÉG (RÖVIDÍTETT VÁLTOZAT, ELSŐ RÉSZ)

A z alább olvasható novella írója Rác Zsolt. Azért ez a rejtélyes megszólítás, mivel a nagy kavalkádban elveszett a borítékja, amelyben a pályaművét feleadta, és "vele ment" a polgári neve és címe is. Kérjük jelentkezzen megér-

demelt jutalmáért, a WING COMMANDER extrapakkért. További díjazottak: Ötvös Tibor (Dorog), Ifj. Kerékgyártó Gyula (Vác), Millei Ádám (Budapest)

Egyszer csak, mintha semmi sem történt volna a két katona a siklóval elhagyta a raktárteret és a civil részleg felé indult. A hatalmas csarnokban turisták helyett most pi-

A Hector nevű föderációs transzport dokkolási engedélyt kért és kapott a Stuart bázistól, közvetlenül aztán, hogy az őrillomás közelében kilépett a hypertérből: A sötétkék energianyálábok még a hajó faránál tekerődztek, pedig az ugróbjója már bezárta a teret.

- Stuart Hectornak... Négyes zsilip...

A transzport lassan oldalazott a megadott irányba s a kapitány a panorámaablak mögül nézte, ahogy négy Arrow vadász húzott el mellette a standard gyémánt alakzatban. Amikor már csak a fark látszott, begyűltek az alapformációt.

- Kiközpi repülés lehet - vélte a kapitány, aki már jó ideje csak tehergépeket vezetett s most sóvárogva nézett a fűrge vadászok után.

Tompa zökkenés jelezte, hogy a dokkolás megtörtént. A zsilipeket légmentesítették, aztán eláraszították friss oxigénnel.

A rakodólámpa leereszkedett és egy tiszt sietett a kapitány elé. Ellenőrizte a szállítólevelet aztán a kis kézi számítógépével összehasonlítta a meglévő adatokat az érkezettekkel. Közben a rakodókar leemelte a szállítmányt.

- Minden rendben, uram. Az árut átvettem.

- Az árut átadtam... mormolta a kapitány gépiesen a választ.

A komputer kikapcsolta a hangrögzőt és nyugtázta a tranzakciót.

- Mondja fiam, hol lehet itt... - elakadt a szava, amikor meglátta azt a monstrumot. Az állomás eddig eltakarta, de most még a civil részleg elsötétített kilátóablakain át is látni lehetett.

Gigászi volt és félelmetes, az egyik legnagyobb ütérfu galaxiszisban.

A parkoló fényel vakítóan tűntek át az üvegen.

- Az ugye ott...

- Igen. A Behemot B 3-as. - felelte mosolygva a tiszt, aztán intett két katonának, hogy helyezze el a rakományt.

Mialatt felelték távozott, a tengerészgyalogosok felpakolták az árut a teherslóra és a raktárba vitték. Mivel rakodórobotot nem láttak a közelben és a számítógép szerint jelenleg mind használatban volt valahol, a két katona nekifáradt lepakolni a ládákat kézi emelővel. Amikor az utolsót is leemelték nagy káromkodások közepette, az egyiknek eszébe jutott, hogy kézi számítógépét a teher dokknál hagyta.

- A fenébe - mondta ijedten - remélem nem egy tiszt talál rá!

- Menj csak, Roberts, én majd itt várok - javasolta a társa egy fekete fiú.

Roberts sietősen távozott, mögötte automatikusan bezárult a fotocellás raktárajtó.

A hirtelen beállt csend, a rosszul megvilágított sarok és a helyiség nyomott hangulata rátelepedett a magára maradó katonára és lassanként valamiféle megmagyarázhatatlan félelemmel alakult át.

Kedzett kényelmetlenül válni a helyzet, és hogy zavarát enyhítse, a fiú hangosan füttyörszött és fel-alá mászkált a figyelőkamerák keresztújszében. Remélte, hogy a megfigyelő program nem tartja rendellenesnek a viselkedését. A többiekkel gyakran megvitatták, hogy lógásért még nem riasztott egyszer sem. Ezen elmosolyodott.

Valószínűleg a rendszer most hibázott először és talán utoljára.

A fekete katona háttal állt, amikor az egyik onnan jött láda teteje, fittytet hányva az elektronikusan kódolt zárásra, lassan felnyílt. Fekete árny suhant el a katona mögött, aki hirtelen megfordult. Sötét szellemalak lebegett előtte.

- Ostoba. - lehelte - De így is jó...

A fiú felkiáltott, de már nem tehetett semmit. Egy láthatatlan erő a magasba repítette és amikor visszaesett, már halott volt...

A megfigyelő rendszer cinkosnak szemlélte az eseményeket, és meg sem mukkant.

Nem sokkal ezután nyílt az ajtó, Roberts bukkant fel. Tétován beljebb lépett.

- Savage?

Semmi választ nem kapott. Rossz érzés fogta el és hátrálni kezdett.

- Elbújtál? - makoza - Huh, nagy humor...

Mély hang csattant a háta mögül:

- Nem is sejtet mekkora!

Üvölte pördült meg és a fegyverőrt nyílt. Kezéből kiesett az elveszett számítógép és arra gondolt, hogy nem is riaszt a rendszer, amikor meglátta, hogy csak a társa ijesztett rá.

-Te barom! - kiáltotta és meglökte a feketét.

Savage azonban nem reagált, kifejezéstelen arccal nézett vissza. Roberts megdermedt és felé indult. A halálba sétált bele...

lőták és tengerészek tartózkodtak, hiszen a háború még folyt. Bár a Kilrathi flotta nagy része megsemmisült, a maradék kemény ellenállást tanusított.

A sikló elérte a Behemoth zsilipajtáját, ahol egy katona stázsált. Roberts leugrott a járműről és az őre elé lépett.

- Hoztunk egy pár alkatrészt - intett a rakomány felé - Be kéne vinnünk!

- Nem értesítettek - felelte az őre és a kommunikátorért nyúlt.

Mozdulata megakadt, amikor Roberts a szemébe nézett.

- Nyitom már... - suttogta öntudatlanul, majd tétova mozdulatokkal beütötte a kódot. Szabaddá vált az út a Behemoth belsejébe.

Savage leemelte az egyik ládát a siklótól. Roberts intett az őrnök, hogy segítsen neki. A két férfi becipelte a ládákat az őriásgyűba és Roberts rájuk zárta a zsilipet, aztán úgy állt be, mintha örködne. Kisvártatva egy tiszt érkezett.

- Hát maga mit csinál itt? - kérdezte gyanakodva - És hol van az őre?

Az volt a szerencséje, hogy rögtön a kérdés után körülnézett, így elkezdte Roberts tekintetét. Amaz dühösen felmordult, de nem emberi hangon. A tiszt az oldalfegyveret után kapott és felsikoltott. Az előtte álló ember hirtelen szellemfigurává változott, majd több mint három méteresre nyílt, hatalmas karok nőttek szörös mancsnak, tigrisszerű fejével ádázban bámult ellenfelére és félelmetes hangon előbűlt.

- Kilrathiiiii!

A riasztó most harsant fel és a legmagasabb fokú készsétséget rendelte el.

A katonák rohantak elő kibiztosított fegyverrel és a legjobb látásözből nézhették végig, ahogy a félelmetes tigris-szörny egyetlen csapással leütötte áldozata fejét...

Két pillanatba sem telt bele és lézer lövedékek muszájra szakították meg a kilrathi tombolását. Füstölgő bundával vágódott végig a földön. Teste ismét árnyékszerű lett és egy elzsenedett humanoidá materializálódott.

Döbönt csend támadt.

Aztán megremegett a levegő, a hatalmas ablakok üvegtáblái hirtelen darabokra szakadva zúdultak be a csarnokba vörös lángnyelvekkel a nyomukban.

A Stuart megrázkódott aztán majdnem ajtó háromnegyede részre leszakadt, amikor a Behemoth B3-as detonációja letaszította a pályáról.

Csak kevesen élték túl a harmadik pusztulását...

Folytatása következik...

Talán kevesen tudják közülünk, hogy az utóbbi évtizedben hírnevet szerzett cég csaknem **40 éves múltja tekint vissza**. Amikor a Commodore 1958-ban létrejött Kanadában, még kizárólag irodai berendezések, szövegszerkesztők, lyukkártya automaták, és pénztárgépek helyi szervizelésével foglalkozott. Néhány év elteltével áthelyezte a súlypontot a szolgáltatásból a termelői szférába. Kezdetben kisebb elektronikai eszközök előállításával, azután nagyobb sikerrel számológépek és tartozékaik gyártásával foglalkozott, s hamarosan az Egyesült Államok és Kanada irodáinak és háztartásainak közismert szereplőjévé vált.

A vállalat 1974-ben újabb merész lépésre szánta el magát. Megvásárolta a Micro Office Systems (MOS) nevű céget, mely később, mint kiderült a világ legnépszerűbb számítógépeinek forgalmazásához vezetett. A frissen bekebelezett cég dolgozóit között voltak olyanok, akik korábban a Macintosh, Amiga, Atari ST rendszerek szívét majdan előállító - Motorolánál tevékenykedtek. Annak idején a Motorolánál folyó 6800-as központi egység fejlesztésének alapján, immáron a Commodore berkein belüli hozzáállattal a 6502 processzor megtervezésének. Ez a chip szolgált alapjául a Commodore első generációs gépeinek, illetve az Apple és Acorn korai elképzeléseinek is. Más cégek bekapcsolódása csak a tapasztalatok szélesebbkörű elterjedését eredményezte, ami abban a pillanatban serkentőleg hatott.

A rákövetkező évben, **1975-ben a társaságon belül új részleg született**, Commodore Business Machines (CBM) néven. Az első termékük a Versatile Interface Adaptor (VIA) nevet viselte, és a cég saját híresztelése szerint a világ első személyi számítógépe volt. Akkoriban hatalmas vívmánynak számított a szerkezet legfőbb orvosa, a billentyűzet, mely mérföldes lépést jelentett a korábbi lyukkártyás adatbevitellel szemben.



A későbbiek folyamán ragaszkodtak ehhez az elképzeléshez és **1976-ban megjelent a piacon az úgynevezett Keyboard Input Module (KIM)**, mely már kísértetiesen hasonlított napjaink számítógéphez, billentyűzettel, monitorral és elsőként tartalmazta ROM-ban egy magas szintű programozási nyelvet, nevezetesen a Basic egy korai változatának interpretációját. Ez a megoldás újabb előrelépést jelentett a korábbi megvalósításokkal szemben, mert a beépített Basic fordítóval elkerülhető volt annak lemezről történő betöltése.



ELSŐ EPIZÓD

COMMODORE 64

Az innovatív lépés ellenére a termék csak korlátozott sikereket ért el. Ez az első jó példája annak, hogy a Commodore gyakran **végtelenen a fejlődés előtt járt**. Többször megjelent olyan konstrukciókkal, melyek kiadásuk pillanatában bukkásra voltak ítélve. Főleg azért, mert a felvásárló piac még nem készült fel egy adott termék befogadására. Ebben az esetben a számítógépek irodai alkalmazása még nem terjedt el annyira, az adatheldolgozás még nem függött oly mértékben a komputerektől, hogy az szükségessé tette volna egy ilyen berendezés beszerzését.

1977-ben azonban lassan megváltozott a helyzet, az emberek kezdték elfogadni a digitális korszak vívmányait, ami többek között az IBM erős piaci tevékenységének volt köszönhető. A Commodore cég ekkor, kihasználva az ideális körülményeket, piacra dobta a **Personal Electronic Transactor (PET)** névre keresztelt új gépet, mely furcsa megjelölése ellenére masszív sikert ért el. Ez a készülék már elérhető áron nyújtott káprázatos szolgáltatásokat. A kor izlésének megfelelően megtervezett dobozban akkor óriásnak számító 4 Kbyte RAM és mellette egy szalagos egység kapott helyet, melyet később a felhasználó lemezzel cserélhetett fel. Az Apple ekkor jelent meg a hasonló tulajdonságokkal rendelkező Apple I-es rendszerrel, mely sok vásárlót csábított el a PET megvétele elől. Az Apple I-et a technikailag sokkal komolyabban kidolgozott II-es változat követte ha lehet még nagyobb feladatot elállítva a Commodore memóriki gárdáját.

AZ ELSŐ IGAZI HÁZI SZÁMÍTÓGÉP, A VIC-20

A PET sikerének következtében a cég nagy nyereséget könyvelhetett el, melyet a szórakoztató elektronika piacának meghódítására használt. Az akkoriban szinte teljes egészében egyeduralkodó Atari 2600 VCS konzol nagy konkurensként tört be a köztudatba egy, már grafikai és hangprocesszort is foglalkoztató, s 20 színű palettával működő 4 Kbyte-os új model, a VIC-20. Az új chip mellett a Commodore felhasználta az Atari szabványának számító 9 tús joystick csatlóját is.

A VIC-20 megnyitotta a 8 bites házi számítógépek korát. 1981-ben került a boltokba a hazánkban is igen népszerű Z80 alapú, 1 Kbyte operatív tárral bíró ZX-81. 1982-ben még nagyobb sikerrel követte utódja, a 16 illetve 48 Kbyte RAM-mal ellátott ZX Spectrum. A vetélytárs Atari megjelent a 800-as sorozattal, s ezúttal csúnyán megégette magát.

Magyarországon meglepően sok fejlesztést látott napvilágot. Többek között a licenz alapján gyártott HT 1080Z, HT 3080C, és a Videoton Computer valamint a saját tervezésű Primo. Ezek a gépek azonban megfelelő méretű felhasználói bázis és szoftverellátottság híján hamar piacot vesztek.

Kezdetben a Commodore cég a házi számítógépek mellett jelentékenyen részt vett a PC-k gyártásában is. Volt olyan időszak, amikor az IBM és az Olivetti mellett a világ három legkeresettebb PC forgalmazója között szerepelt. A felgyorsuló piac miatt a korai sikerek után egyre kisebb eredmények születtek, s a divízió 90-es évekre jelentős deficitet termelt (ezért erre a témára részletesebben nem térünk ki).

1982-ben, a Commodore 64-es bevezetésével azonban véglegesen eldőlt a verseny. Az Atari ilyen irányú próbálkozásai kudarcot vallottak, s tulajdonképpen itt kezdődött el a Commodore legnagyobb konkurenének kálváriája. Mint majd később megfigyelhetjük, az Atari mindig egy lépéssel a Commodore után járt (ha nem is mindig időben, de technikailag mindenképp), ami pont elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy átütő siker helyett bukkásra ítéltessék.

A C64 óriási sikerei a világ minden részén milliós nagyságrendű eladásban mutatkoztak meg. **A népszerűség az elérhető árnak, az akkoriban hihetetlennek tűnő 64K memóriának, a 6510-es CPU mellett dolgozó grafikus és hang processzorok nyújtotta lehetőségnek, a bővíthetőségnek és az ezekből következő sokoldalúságnak tudható be.** Mindezek mellé a számítógép és perifériáinak egységesen izlés kialakítása járult.

Hozzá kell tenni, hogy **1985 táján megjelent a C64 II-es változata**, mely az akkoriban fejlesztett Amiga 500 és C128 külsőalkjára hasonlított. Nagy viták folytak annak kapcsán, hogy melyik modell szebb, végül a többség a régi, klasszikus forma mellett voksolt. **A 80-as évek vége felé több változat is napvilágot látott**, például a klasszikus alak új színekkel, az új forma új billentyűzettel.

Ezek a modellek az olcsósítás kedvéért már hardver egyszerűsítéseket is tartalmaztak, ami a végén odáig vezetett, hogy egyes programok futása közben minőségromlást tapasztalhattunk. Például a nem hivatalosan negyedik csatornának nevezett digitális hangok halkabban szóltak meg az újabb típusokon, vagy a rasztersugárhoz igazított programok enyhén villódzással futottak. Meg kell említenünk, a **C64-es egy korai hardver változat is**, melyet egy monitorral, lemezmeghajtóval különálló billentyűzettel és magával a géppel "laptop-szerű" dobozban helyeztek el. **A 90-es években piacra került a gép konzol változata, a Commodore Console**, mely tulajdonképpen semmilyen technikai változást nem jelentett a számítógép változathoz képest. Az olcsósítás kedvéért elhagyott billentyűzet és egyéb csatlakozók híján a szoftverek az expansion portba helyezhető kártyák formájában jelentek meg. Ez a modell a széles támogatottság miatt csak **egy hazadrangú konzol lett**, mely így egyike volt a cég rövidlétű lépéseinek.

A periferiák tervezésében is megfigyelhető volt az a változás. A jó öreg VC-1541-es lemez meghajtót felváltotta a világos színű változat, mely mechanikusan is eltért elődjétől. A 80-as évek végén jött az VC-1541/II-es, az öt megelőző modelleknél sokkal kompaktabb külsővel. A transzformátor külön házban kapott helyet, így elkerülhetővé téve a drive túlmelegedését.

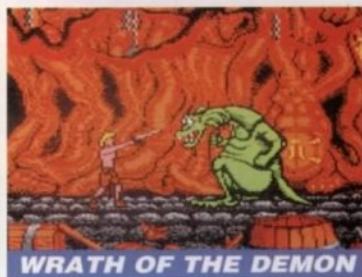


A SZOFTVER-TÁMOGATTSÁG MINDENNEK AZ ALAPJA

Az Atari piacpolitikájával szöges ellentétben a Commodore biztatta, támogatta a gépre programot író és forgalmazó cégeket. Ennek a folyamatnak az eredménye óriási, addig sohasem látott szoftver természetben mutatkozott meg. Mai napig talán a PC kompatibilis gépeken kívül nincs olyan platform, amely hasonló mennyiségű és minőségű programot mondhat magáénak.

A gépet a programozók számára teljesítménye rendkívül vonzóvá tette.

Ezért szinte a megjelenés pillanatától kezdve játékok és később felhasználói programok valóságos dömpingje állt a C64 tulajdonosok rendelkezésére. Az évek múltával és más konkurens platformok fejlődésével természetesen egyre magasabb színvonalon. **A szinte szeretetre méltó, de legalábbis barátságos rendszerkörnyezet nagyon sok fiatalal megszerette a programozást.** Voltak olyanok (úgynevezett crackerek), akik csoportokba szerveződve védett programok feltörésével kezdtek foglalkozni. Számukra kihívást jelentett a minél nehezebb védelmek kiiktatása, illetve versenyre keltek az eredeti programok (original) megszerzéséért is. Később ezen társaságok kreatívabb része külön csoportokat alkotott és tudásukat bemutatató demok készítésébe fogtak. **A Commo-**



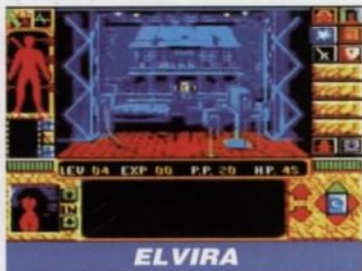
dore 64 egyre több hasznos hibáját fedezték fel, melyet az akkor már szűkös hardver korlátok áthágására használtak fel. Erre jó példa az első-felső és oldalsó karetek eltüntetése, a hivatalosan 8 sprite megsokszorozása, a negyedik digitális csatorna bevezetése, a képernyő soronkénti foltgatása és új színek valamint felbontások előállítás. Ezek az effektusok lassanként a játékprogramozás szerves részeivé váltak és helyenként a PC-n is még az Amigát is megszegyénítő megoldásoknál bukkantak fel.

A géppel együtt forgalomba hozott Geos című egylemez program a Mac OS-re és a későbbi Amiga Workbenchre emlékeztető korai GUI-nak (grafikus felhasználói felület) tekinthető, mely megelőzve korát egy érdekes kísérletnek tekinthető.

A FEJLŐDÉS ELÉRI A GÉP HATÁRAIT

A szoftverek mellett a felhasználók praktikus kiegészítők közül válogathattak. Mivel a gép eleinte káprázatosnak látszó hardver adottságai az évek múltával kevésnek bizonyultak, ezért a **cartridge, gyorstöltő, memóriabővítő és interface-ek legkülönbözőbb változata gyakran a C64 elengedhetetlen tartozéka lett.**

Az VC-1541-es Floppy Disk Drive lassú funkció mellett megőszülő fejlesztők gyorsító hardver kiegészítők tervezésébe fogtak. Először csak szoftveres sebességnövelők, valamint a gépi nyelvű programozást segítő monitorok és assemblerek jelentek meg, majd a **cartridge EPROM-jába ágyazott immár memóriára független társaik hódítottak**, mint FastLoad, CyberCard, Atomic Power, Final Cartridge és Action Replay (utóbbi kettő különös figyelmet érdemel, mert azokat az Expansion Portba helyezve akkori viszonylatban profi operációs rendszereket kaptunk). A lemezes egység soros illesztését felcserélve egyes fejlesztők a párhuzamos adattorgalom felé léptek. Így jelent meg a **6-9-szeres sebességnövekedést biztosító Speed Dos és a 11-16-szoros Dolphin Dos**, melynek csak egyetlen szépséghibája, hogy egyes változatai valóságos erőművé alakították az amúgy sem kicsi floppy egységet.



Folytatásunkban az Amiga története következik...



Az 1995/96-os év minden bizonnyal áttörést hoz majd a flipper-szimulátorok terén, hiszen az elmúlt két-három hónapban forradalmian új, illetve hagyományos

kívitelű asztalok tömege látott napvilágot. Ezek közül választottuk ki a legjobban sikerült 4 produkciót, melyek közül is kiemelkedik az EMPIRE INTERACTIVE által menedzselte PRO-PINBALL - THE WEB. Mivel a stílus sajátosságai sokak által ismertek, ezért a részletekbe menő elemzések től eltértek; inkább csak a táblák legszembetűnőbb újításait illetve baklövéseit

felbontású, 32.000 színű asztalon is nyomhatjuk), a táblákra való rálátás beállítható szöge pedig a legkényesebb ízlésű flippereseket is kielégíti (2*3 nézet, egyre nagyobb látószöggel).

Azonban csak az első golyókilövés után esik

zön, és így tovább. A tábla közepén található Jackpot-nyílás a végrehajtandó missziók (aljátékok) "indítófülkéje". Ha az ide vezető úton villog a kis zöld lámpa, akkor a nyílásba belőve a golyót 5 különböző küldetés közül választ a gép, melyek sikeres végrehajtása komoly pontjutalommal jár. Ilyen "missziók" például az adott idő alatt 100%-os teljesítmény elérése hullahopp-körök lövéseivel, adott értékű bukócéllal elfalása, a golyó beküldése transzportáló nyílásokba, és így tovább. Érdekes, hogy minden küldetés alatt más a zene és a pixel-táblán az animáció. A pixel-tábláról jut eszembe: reflexeinket próbára tevő játékok is előcsalhatunk rajta súlyos bonusz-millióért versenybe szállva. Persze nem minden kolbász, ami lóg, az az szót kell ejteni néhány negatívumról is.



THE WEB

próbálok csokorba gyűjteni. Lásuk mivel kapráztat el a The Web...

Ezen a CD-n a készítőik semmit sem bíztak a véletlenre. Tehették ezt azért, mivel a csillogó korongon csak egyetlen asztal szimulációja található. A hatás azonban mindenért kárpótol. A három féle felbontás közül választás lehetősége a gyengébb vagy erősebb hardverrel rendelkezőket kenyezteti (maximalisták kedvéért: 2 Mbyte VRAM-rammal 1024*768-as felbontású, 4 Mbyte-tal pedig ugyanilyen

le igazán az állunk. A labda mozgása olyan kifinomult és élethű, hogy tényleg le a kalappal a programozók és fizikaináraiak előtt. Az életszerűséget jellemzi, hogy az ezüstgolyón tükröződnek a közeli tereptárgyak - ilyet még nem láttam...

A játékban olyan specialitások is helyet kaptak, mint a játék-a-játékban, az akár 5 golyós multiball, labdamegbolondító mágnes a felső út alatt, pixelmozi játék közben a LED-kijel-

Sajna a zeneváltások a CD-n való ide-oda ugrálás miatt nem simán zajlanak, gyakran megakad a játék néhány tizedmásodpercire. Ez a kritikus helyzetekben feltétlenül zavaró lehet. Továbbá a tábla teje egyik nézetből sem látható be egészen jól, sőt gyakran úgy kell kilökdösni a fent megrekedt, és ezáltal nem is látható golyót rejtett "börtönéből". És egy kicsit lassúnak is éreztem hosszabb játék után a golyó mozgását, de ez lehet, hogy csak megszokás kérdése.



A gyakorlatilag mindkét karral elérhető két oldalon is felfutó rámpák értékes pontok forrásai lehetnek. A felettük átívelő fém labda-vezető inkább csak vizuális extra, mint a pontszerzés eszköze.



A gombok és a felettük elhelyezkedő három keskeny járat gyakran milliókat hozhatnak a konyhára. Ha bérágad közéjük, percekig is bolyong köztük a golyó, ha pedig szemfülesek vagyunk, a járatokon fel-le vándorló laszti segítségével megsokszorozhatjuk pontszámunkat.



A bukó célok és a közvetlenül mellettük található jackpot könnyen megélhető célok. Mivel közel vannak egymáshoz, egy lövéssel több is eltüntethető. A jackpot nyílása pedig az időlimites bónuszjátékhoz vezető út kapuja.



A tábla alatti járat nyílása aránylag könnyen elérhető helyen húzódik meg. Érdekes begyakorolni, mivel az egyik küldetés feladata, hogy 30 másodperc alatt 5 golyóval is beletrafáljunk.

D FLIPPEREI

Ne mondja nekem senki sem, hogy a számítógépes játégyártásban nincs ipari kémkedés. Már régen feltűnt, de jószíremmel csak

mostanra nyert bizonyítást a sejtésem, hogy ezen a területen is felütötte a fejét a csórák. Elég ha egy pillantást vetek az előző oldalon bemutatott és az itteni flipperre, és máris megértitek, miről van szó. Azt persze nem tudhatjuk, hogy ki kitől nyúlta le az ötletet és a megvalósítás mikéntjét, de ez ebből a szempontból mellékes is. Tehát... A VIRGIN INTERACTIVE és az amerikai illetőségű NMS régóta beharangozott szimulátora, a TILT! még a múlt év végi hajrában megérkezett. Mivel előbb volt hozzá szerencsém, azt hittem, hogy ennél jobbat nem lehet készíteni. Tévedtem. Hogy miért, az mindjárt kiderül.



A játékok opciói valójában lenyűgözőek: 6 féle tábla (FUNFAIR, THE MONSTER, GANGSTER, STAR QUEST, MYST & MAJIK, ROADKING), 3 féle felbontásban (320*200, 640*480 és a speciális 800*600), 3 féle lehetséges nézetben (2 és 3 dimenziós scrollozódó vagy 3 dimenziós álló). Természetesen nem minden felbontáshoz tartozik nézet, mert egy maximális felbontású

3D-s scroll még a Pentiumok képességeit is meghaladná. A pályák nemcsak extráiban és felépítésükben különböznek egymástól, hanem - természetesen - a CD-ről szóló zenék is az aktuális táblához passzolnak. Minden tábla rendelkezik valami sajátos speckóval, am - azonban nem feltétlenül pozitív: a Star Quest például igen sűrű, óriási felületen állig van 1-2 célpont. Annál összetettebb viszont a The Monster vagy a Myst & Majik, amelyek tele vannak felhő extrákkal, kinyíló kapukkal, 2-3 könnyen "megmászható" rámpával - szinte bárhová ügyellenkedhetjük a golyót, tuti találat. Személy szerint a RoadKing a kedvencem, amely a legkönnyebben áttekinthető tábla, korrekciós nehézségi rámpákkal és nyílásokkal, bónusz-hegyekkel.

Szép effekt, hogy amikor valami fontos helyre passzoljuk a golyót, Silicon Graphics animációk mutatják be, hogy mi is történik valójában a golyóval a tábla alatt. A kétgolyós multiball igen könnyen

Funfair



Gangster



Roadking



behozható, a 3-4-5 golyós változatokért azonban komolyabb erőfeszítések szükségesek. Ugyancsak erőlködni kell a labda mozgásának figyelemmel kísérésehez, főleg a felső, gyakorta rejtett helyek közelében. Ajánlom, hogy a pályák beláthatatlan részelt a scrollozó üzemmódban dörtsük fel, hogy tudjuk, mi is történik ott valójában. Aztán a scrollt felejtjük is el, mert nagyon gyengére sikerült ez a módzat: rángat, szaggat, teleportálja a golyót (érted megmagyarázhatatlan módon kerül az egyik helyről a másikra). Amit pedig a The Webnél kifogásoltam a sebességgel kapcsolatban, azt itt is meg kell tennem, csak ellenkező eljellel: gyakran túl gyors a játék, száguld a golyó, aztán egyszer csak vanszorog, majd mégis villámgyorsan feljut a rámpára. Hiba, de legalább a mi javunkra, hogy a golyó túlságosan tapad a karokhoz, szinte soha nem csordul túl rajtuk. Bár csak így lenne a valóságban is. De nincs így - s ez az nlapotó hibája a játéknak is.

Vajon mi anyerő '96-bana flipperek terén? Az abszol vizsgázott táblák vagy a kettő keveréke? A négy be

Hogy a hagyományos táblák is számíthatnak még elismerésre, annak legfrissebb bizonyítéka az ELECTRONIC ARTS által kiadott EXTREME PINBALL. Kétdimenziós pályafelépítés, finomsroll, 4 féle tábla - ezek a főbb ismérvei a játéknak. Ez kevés lenne manapság az újdonságához, úgyhogy bizonyára van valami speciális tartozéka is a játéknak. Lássuk! Nos, a játék specialitása, hogy a gyökerekhez kanyarodik vissza, onnan, ahonnan az egész stílus indult. 1996-ban, amikor a 3D uralkodik, merész próbálkozás ilyen ősi flippert kiadni. Az egyedüli "modern" stílusjegy a játéknak az alul látható pixel-kijelző, amely a pontszámokon és üzeneteken túl a szuper animációknak is helyet ad. Ezen túl minden a régmúltat idézi. A 4 tábla (URBAN CHAOS, MONKEY MAYHEM, MEDIEVAL KNIGHTS, ROCK FANTASY) nemcsak témájában, hanem gyorsaságban és nehézségben is jelentősen eltér egymástól. A Monkey Mayhem iszonyúan pergő ritmusú, valószínűleg a felgyorsított labdakilöcsésnek és az ütközők ke-

ménységének köszönhetően. Ehhez viszonyítva a Rock Fantasy álmogyomak tűnik: a hatalmas középső tér miatt lelassulnak a golyók, mire az ütőnkhez érnek. Viszont ez az a pálya, amely az egyik legbombasztikusabb specialitást tartalmazza: a közepén virító képernyőn egy rockbanda videója perog le, persze csak ha a lelkünket is kitésszük érte. Az Urban Chaos a sok rámpjáról és alagútjáról hírhedt, míg a

titkos kombót tartalmaz: adott időegység alatt kell meghatározott célokat eltalálni, hogy milliókat szeljünk be. Ezen kívül több helyen titkos járatok nyitnak, multiballt aktivizálható és a szokásos bónuszok szerválható pontos célzással és összpontosítással.

Pro és kontra vélemények:

igazán eltaláltak a hangefektek, régen hallottam ilyen hangulatok kiegészítőket, mint itt.

A majomvihogás, a dobpergés, az UZI-k ropogása, a láncok csörgése mind-mind igazi sármot adnak a játéknak. A golyó animációja (földgolyó, tűzlabda) is nagyon egyedi újítás. Ellenérvként talán csak annyit lehet felhozni, hogy minden erőnye ellenére kissé elkésettnek éreztem. A 21st Century már mindent

kipörgesztett a stílusból, az a néhány grafikai és zenei extra nem biztos, hogy vásárlásra csábít minden fanatikus.

EXTREME PINBALL

Medieval Knights az extrákkal egyik legjobban telezsúfolt tábla. Két

pálya (nem árurom el, melyik kettő) 3-3



Út realitású három dimenziós ábrázolás, a már jelesre mutatott játék mindegyik lehetőségét demonstrálja.

A sort egy olyan flipper zárja, amely mindhárom előzőleg ismertetett társának kistestvére lehetne, hiszen **mindennyikkel mutat kisebb-nagyobb hasonlóságot. A PINBALL '95 névre keresztelt MAXIS produkció - mint neve is utal rá - Windows '95 párti, de ez mit sem von le az értékéből. Ezt csak azért mondom előjáróban, mert egyelőre sokan vélekednek szkeptikusan a WIN95 alá fejlesztett játékokról, de ebben az esetben minden alap nélkül teszik.**

A játék egyik pályája, a Space Cadet, a Win95 Plus!-ból ismerős lehet, hiszen ahhoz grátisz járt ez a tábla.

A mostani

gyűjteményben azonban **lényegesen feljavítva és újdonságokkal kiegészítve** jelent meg, mint a további két tábla is, a SKULDUGGERY és a DRAGON'S KEEP. Mint az a mellékelt képeken is látszik, a táblák enyhén döntve, 3D-s technikával készültek és igencsak miniatűrök. Ez utóbbi tény csak serkentőleg hat a grafika minőségére, hiszen a **mini SVGA asztalokon** nagyon szépen mutatnak a fúrge lasztlík, a szinkavalkád, a lámpasorok és a különböző díszítőelemek. **A Space Cadet egy nagyon eltalált asztal: szép ívek, nagy terek, köny-**

rom helyen is elhelyezett gombok, melyek ha beindulnak, komoly bónuszpontok üthetik a markunkat. **A Skulduggery érdekessége a két helyen is megbúvó mágnes és a számtalan, kincseket rejtő nyílás. Igazi kincses sziget. A háromlabdás multiball, ezekbe a lyukakba főve a lasztlít, elég hamar összehozható. A Dragon's**

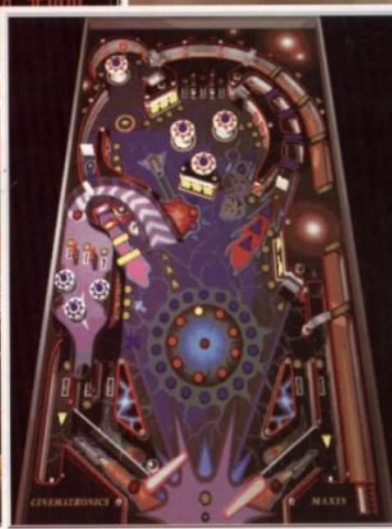
PINBALL 95

Keep a legszebben megrajzolt asztal. Nemcsak az tábla közepét uraló sárkány mester-munka, hanem a felső és jobb oldali golyóvezetők és bástyák is remek-



beszabottak. A pályát leginkább a már említett golyóvezetők uralják, két közeli nyílás és a sárkány szájába vezető titkos ajtó emelhető még ki a kínálatból.

Minden táblára vonatkozó jótanács: nem árt néha a szöveges kijelzőt is kuksizni, mert ott íródnak ki az eltalálható célok. Továbbá használjuk fel, amit a játéktérmekekben tanultunk; a flipperkarok úgy vannak elhelyezve, hogy át tudjuk passzolni a golyót az egyik karról a másikra (ez igen ritkán látott "vendég" a számítógépes szimulátoránkon). **Mindent összevetve a három tábla méltó előhírnöke a várható Win95-ös flipperáradatnak, nemcsak a grafika, hanem a hanghatások és a labda tökéletes mozgatása tekintetében is.**



DIDDY

Donkey Kong Country 2



A nagy kasszasikereknek van egy egyedülálló tulajdonságuk: sohasem maradnak folytatás nélkül. A tavalyi év legsikeresebb SNES játéka sem maradhatott tehát második rész nélkül, s alig egy évvel a nagy előd után végre most ismét megcsodálhatjuk Donkey Kong legújabb kalandjait. Azaz csak csodálnánk, hiszen hová lett Donkey Kong?

Hőseink megkapják K. Rool Kapitány üzenetét.



AZ ELŐZMÉNYEK

Mint azt a játék elején láthatjuk, a régi ismerős gorillapárosból ezúttal csak Diddy bukkan fel, aki azonban immár beszerzett egy bájos szőke barátját is, Dixiet. Nos, a két ifjúnak ismét a gonosz krokodil, K. Rool tör borsot az orra alá, aki most a kapitányi rangot vette fel, és kalózhajóján elrabolta Donkey Kongot. Kapitán K. Roolnak ismét Donkey banánjaira fáj a foga, ám Diddy úgy érzi Donkey eszét vesztené, ha le kéne mondania a nehezen visszaszerzett kincséről, így hát barátjától egy kis szabadító akcióra indul.

Allatos Ládák

Ráugorva ezekre a ládákra, s így szétörve azokat, a különböző fajtajaj barátainkat szabadíthatjuk ki, akik ezután készségesen segítenek nekünk.

A JÁTÉK

A játék lényege persze nem sokat változott: a szinteket el kell érni a szintvéget jelző célt, s így a Krokodil Szigeten egyre feljebb jutva egyre nehezebb pályákra juthatunk, a végükön egyre keményebb főelenségekkel. A céltáblákra egyébként jó magasról ugorjunk, ezek ugyanis egy-

ben kisebb nyeregűek is, melyekkel a felettük villogó értékes bónuszokat nyerhetjük.

Utunk során most is rengeteg banánt találhatunk, és most is összerakhatjuk a "KONG" szót, ám ezekért "csupán" életeleket kapunk. A fontosabb dolog a kincsek, vagyis az aranyérmék begyűjtése lesz, amikből három fajtát találhatunk. Az első, a banános érme a leggyakoribb, ez tulajdonképpen a pénz, ezzel kell fizetnünk minden szolgáltatásért, beleértve az állásmentést is. Ez azonban mindig újratelemelődik, tehát a gyűjtése nem fog gondot okozni. A második fajtát, a Kremkoin-okat a bónuszpályákon találhatjuk.

Hőlegballon

A lávafolyam felett ezekkel utazhatunk, persze sohasem varjuk meg, amíg teljesen kifogy belőlük a meleg levegő.

érmét, máshol megfelelő számú csillagot kell begyűjtenünk, és végül van olyan, ahol az összes rösszljét el kell intéznünk az érme elnyeréséhez. A harmadik típusú érmék a legértékesebbek, ezek az öreg Cranky Kong Videojátékhős Érméi. Cranky ezek alapján rangsorolja a teljesítményünket, tehát ezeket a legnehezebb megtalálni, ezek vannak a legjobban elrejtve. Kezdetben Cranky dobogóján három hős foglal helyet, sorrendben a következők: Mario, Yoshi, és Zelda. Ahhoz, hogy Marionál is nagyobb

A féllábú "hadserg" nem okoz túl sok gondot.

hősük le- gyünk, a játékban fellelhető összes

érmét be kell gyűjteni. Ezt a do-

Allattiltó Tabla

Ha valamelyik állat a segítségünkre volt, ez az a pont, ahonnan a továbbiakban nélkülözniük kell.



érdemes megfigyelni, hogy a reménytelen esetek szemeteszkudája mellett milyen tárgyak láthatók.

A KONG-TROELALÁS

A játékban persze most is indulhatunk egyedül, valamint két játékos módban egymás ellen, és csapatot alkotva is. A SELECT-tel csakúgy mint az előző részben, a két szereplő között váltogathatunk, a START lenyomása pedig a játék pauzálását eredményezi. Az "A"-val felvehetjük a nyakunkba a társunkat, akít tetszőleges irányba elhajthatunk, s így el-

Ládák

Ezekből rengeteget találhatunk, az ellenségeknek hatásva hatásos egygyerként használhatjuk őket.



Agyúk és Agyugolyók

Ha az agyugolyókat sikerül az agyúkhöz juttatnunk, bónuszpályákra lövethetjük ki magunkat.



'S KONG QUEST

A szellemvasúton ha meggyújtjuk a versenyt, egy DK érme a jutalmunk.



MIRE SZÁMÍTSUNK?

Nos, a fenti kérdésre nagyjából a következő választ adhatjuk: mindvégig gyönyörű hátterekre néhány olyan grafikai effektussal, amelyet eddig még 32 bites gépeken sem láthattunk. (Gondolok itt például az "X"ben beszűrődő ködös (fog-érintésére.)

A tuskés sündisznóktól mindig óvakodjunk.



Silicon Graphics gépekkal készült gyönyörű animációjú krokodilokba és egyéb ellenségekbe botlunk mindenütt, eszméletlen mennyiségű eldugott cuccra, bónuszra lelhetünk. A DK2 esetében nem túlzás több napos játékidőről

Kutlass kardja a földbe szorult, ez az életébe kerül.



Banánok és Banánkötegek

A banánokból 100-at begyűjtve extra élet a jutalmunk, de egyben utjelzőként is szolgálnak, gyakran megmutatják a titkos bejárásokat.

elkönyvelhető: a kártya borsos ára ellenére az újabb közönségisker ezúttal sem marad el.

éretlennek tűnő helyekre is eljuthatunk. Ha már a nyakunkban csücsül a másik majom, ugyanezzel a gombbal gondolkodhatunk meg magunkat, s szintén ezt kell lenyomni, ha valamelyik állattá átalakulva annak speciális mozdulatát akarjuk használni. A "B"-vel ugróhatunk, valamint Squawkszal, a papagájjal ezzel tehetünk szárnycsapásokat. Az "X"-szel ugorhatunk le az éppen használt állat hátáról, végül az "Y"-nal elég sok mindent

Kincsesládák

A ládákban értékes dolgokat találhatunk, a kinyitásukra csak egy mód van: ha az ellen-ségeinknek har-jítva szétör-jük őket.

csillagos hordók a pályák felénél ismét save pontnak felelnek meg, a DK feliratúakból

ami a banános érmék gyűjtéséhez, valamint a savas pályán - ha a savba esünk - különösen hasznos dolog.

A HORDÓK

A játékban a hordóknak most is különleges jelentőségük van hiszen a csillagos hordók a pályák felénél ismét save pontnak felel-

pedig most is a társunk dörömből, ha épp nincs velünk. A hullámvasúton a pluszminusz jelű hordókkal a szellem megjelenését késleltető számlálót befolyásol-

A Kong család tagjainak ezekkel kell fizetnünk.

hatjuk, a pipa és "X" jelűekkel pedig a kapukat nyithatjuk, zárhatjuk. Ezekon kívül találhatunk még ideiglenes sérthetlenséget nyújtó hordókat, robbanó TNT-s hordókat, mindentéle ágyú hordókat, amik kilövik hőseinket, ezek közül a Diddyt és Dixiet ábrázolókat persze csak az adott szerepével használhatjuk. A legfontosab-

KONG Betűk

Minden pályán megtalálhatjuk a "KONG" betűket, ugyanebben a sorrendben. Ha tehát például a K után az N-et találjuk meg, az O-t a K-tól kezdve keressük. Jutalmunk extra élet lesz.

KONG

szuszpályákra juttató "B" feliratú hordók, valamint az állatokat ábrázoló hordók, amikkel hőseink különböző állatkká tudnak átalakulni.

A hordókat egyébként magunkkal cipelve egyszer használatos pajzsoként is használhatjuk, s ugyanígy a titkos bejárásokat is betörhetjük, ráadásul még ehhez el se kell őket dobniuk.

Szintvégi Célpont

Hogy befejezzük a szinteket, ugorjunk a célpontba. Ha elég magasról ugrunk, még különböző bónuszokhoz is jutunk.

szan nyomva tartva ezzel a gombbal futhatunk. Még egy apró de hasznos részletre felhívom a figyelmet: ha egy szakadék előtt cigánykerekreznél, vagy helikoptereznél kezdünk, a szakadékba beesve meg (a levegőben) továbbugorhatunk egyet. Azt pedig talán már tényleg felesleges megemlítenem, hogy az ellenfelek nagy részét most is a ráugrásos módszerrel takaríthatjuk el. Még egy utolsó info: a pályákról (kivéve a Lost Worldben) ebben a részben is kiszállhatunk a Start, majd Selecttel,

Roszakaróink

KROW

Nos, íme az első négy főellenség leküzdési módszere. A maradék kettőt, illetve az Elveszett Világ főnökét (hogy ki az, az egyelőre maradjon titok) majd a következő számban ismerhetitek meg.

Az első pálya végén a kalózhajó árbócsarabából Krow, a héja próbál minket



a tojásaival agyonütni. Először is ugorjunk rá a pattogó tojásra, hogy megállítsuk. Ezután vegyük fel, és hajítsuk Krowhoz, amikor épp felénk közelít. Ezt a procedúrát meg egyszer el kell játszalnunk, de ezután Krow stratégiát vált, s egy-



szerre három tojást fog egymás után a fészkekből kilőlni. Ebből a második meg fog állni a földön, amit vegyünk fel, s ismét hajítsuk a héjához. Ezt ismételjük meg még egyszer, s Krow máris felfelé ágaskodó lábakkal hever elöttünk.

KLEEVER

Kleever, amint kiemelkedik a lábából tűzcsóvákat fog felénk hajítani, ezeket persze ugorjuk



át. Ekkor egy ágyúgolyó pottyan le, amit kapjunk fel s vágjuk Kleeverhez, majd azonnal kapaszkodjunk fel az ekkor megjelenő kampóra, s átugrálva a további oldalra. Az eddig elmondottakat még kétszer meg kell ismételnünk, ám ezután Kleever beidedesedik (már amennyiben egy kard be tud idegesedni), s kiemel-



kedve a lábából agresszívan kezd hadonászni. Ugorjunk át, s meneküljünk minél magasabbra, majd a túlsóoldalon leugorva kapjuk fel az újabb ágyúgolyót, s hajítsuk neki ismét. Legegyszerűbb, ha Dixie feje felé tartva a golyóval egyszerűen nekiugrunk. Ismételjük meg ezt a műveletet még kétszer, mire Kleever szét is hullik.



KUDGEL



Kudgel azzal kezdi, hogy háromszor ki-be ugrál a képernyőbe (persze mindig minket vesz célba, tehát sohase álljunk meg egy helyben), majd egy TNT-s hordót hagy hátra. Amikor földet ér mindig ugorjunk fel különben pár másodpercre lebénulunk - majd a megjelenő hordót kapjuk fel, s vágjuk hozzá. Ne menjünk túl közel hozzá, különben kiüti a kezünkéből a hordót. Miután három hordót így nekihazítottunk, kisebbeket fog ugrani, ám ez ne zavarjon minket, csak arra ügyeljünk, h o g y



mindig meneküljünk, ha pedig a képernyő széléhez szorított minket, gyorsan fussunk át alatta, amíg a levegőben van. Újabb három hordó után Kudgel a moesárban fog kikötni.

KING ZING

Az óriás darázst csak hátulról, a tűskéjénél lehet megsebezni, tehát papagájunkkal ereszkedjünk alá, arccal szemben vele, majd amikor megfordul, gyorsan emelkedjünk fel, s tüzeljünk. A második találattal (lehetőleg valahol



fent vigyük be) be fog dühödni, és tűskéjét fog



kilőni, tehát meneküljünk, s kerüljük ki őket. A hatodik találattal után King Zing négy kisebb klónnal veszi körül magát, ezek egy találattól elpusztulnak, viszont újratermelődnek, tehát minden csak a gyorsaságunkon múlik. Ha mind a négyet kilőttük, Zingnek már csak három találatt kell.



100 évvel napjaink után járunk, az emberiség megkezdte a naprendszerünk többi bolygóját is meghódítani. Lassan sikerül a Vénuszt és a Marsot lakhatóvá tenni, ami mentesítendő végre a Földet a túlnépesedéstől.

Hajdanán 2040-ben a genetikai kutatóink megalkották az erős és intelligens Neosapienseket, akiket az emberi egyedfejlődés következő lépésének szántak. Ezeket a Neosapienseket az emberek a Marson lévő bányákban és gyáraikban kívánták foglalkoztatni, ám hamarosan felfedezték,

hogy a Neosapiensek egy valódi új faj, többek mint egyszerű "háziállatok", így egyenlőséget akartak teremteni. Ám a Neosapiensek ezzel immár nem elégednek meg. Vezetőjük, Phaeton teljes Neosapiens uralmat akar. Ha egyszer háború törne ki az emberek és a Neosapiensek között, csak az ExoSquad lenne képes segíteni...



Harrier féle) repkedős résszel indul: szembe jönnek mindenféle bigyók, azokat kell kilőni. Az irányítás itt elég pocsék, a főellenségek pedig állati kemények, ráadásul elhalálozás esetén a pálya elején kell kezdenünk.

Szerencsére azonban nem csak ilyen pályákból áll a játék, hanem oldalra scrollozódó akció részekből is. Ezekre a helyekre az E-Frame irányíthatósága messzemenőleg kielégítő: a grafika prima, hősünk animációja gyönyörű, még a földön kilőtt lyukak is megmaradnak. Arcade módban tehát ezek a pályák váltakoznak, s így persze egyre keményebb ellenségekhez jutunk. A Duel módban párbajt vívhatunk a korputer ellen, esetleg egy barátunk ellen. Ennél a módnál karakterünknek választhatunk a Neosapiens harcost is, ám itt nincs megnyerés.

A konzekvenciát tehát így vonhatnánk le: ha a repkedős részeket nem számítjuk, egy frankó játékkal van dolgunk.

DE HÁT MI IS AZ AZ EXOSQUAD?

Ez egy ún. E-Frame páncélzattal ellátott emberi különítmény. Persze ezek az E-Frame-ek jóval többek egyszerű páncélzatnál, hiszen különböző fegyvereket is magukban foglalnak, és hőseink még repülni is képesek vele. A játékokban kétféleképpen indulhatunk: Arcade Módban és Duel Módban. Az arcade módot elindítva elsőre egy kicsit lehet, hogy gyengének tűnik a játék, ugyanis a történet egy idétlen (Space



SEGA



Akciók között átvezető beszégetések zajlanak.



A 2D-s részek elég szépre sikerültek.

NBA LIVE 96



Maga a játék pedig roppant egyszerűen irányítható, ennek ellenére szép akciók vihetők véghez, minden csak a jó időzítésen és a jó passzokon múlik, csakúgy mint a valóságban. A játékosok kidolgozása teljesen személyre szabott, az animáció nagyon frankó, szép zsákolásokat és egyéb mozdulatokat láthatunk, s még a közőnség is folyamatosan mozgolódik. Minde-

mellett a hanghatások is teljesen eredetiek: a közőnség zúg, a játékosok cipői nyikorgognak a padlón; egy szóval, az EA Sports ezúttal is remek munkát végzett.

Azt hiszem elég sokan akadnak, akik - a műholdas adások révén - immár Magyarországon is lelkes hívei az amerikai profi kosárlabdának. Közülük akik rendelkeznek egy MegaDrive-val, bizonyára jó néven vették már tavaly is, hogy az Electronic Arts jóvoltából ők is pályára léphettek a nagy nevek között.

Az EA Sports természetesen ezt a sorozatát is aktuálisra tette '96-ra, lássuk tehát mit rejt a kártya.

Most is indulhatunk külön játékon illetve a '96-os idényben bajnokságon, ahol eredményeinket akár ki is menthetjük az elemes memóriába. A csapatokat persze aktualizálták, immár 29 NBA csapat, 2 All-Star csapat, és négy hagyományos csapat közül válogathatunk.

Valódi NBA játékosokkal játszhatunk, akiket a 94-95-ös statisztikák alapján

"vittek be a gépbe", teljesítményeikről még külön egy menüben olvashatunk is, így mellesleg a játék egy kisebb sport almanach is egyben. A játékba ezen kívül stratégiai elemeket is beépítettek: a különböző támadó/védekező stílusok beállításán kívül lehetőségünk van többek között még a játékosok eladására/megvásárlására is.



A képen éppen egy három pontos kosár készülődik.



Olajuwon zsákol.



Csak tudnám mitől gyulladt meg az utcakő.

The Firemen

Gyerekkorában szinte mindenkinek van egy olyan időszaka, amikor tüzoltó akar lenni. Nos, akik épp ebben a korban járnak, keresse se találják jobb játékot a Firemennél.

A jövőben járunk, 2010-et írunk. A Metrotech Vegyipari vállalat toronyházában épp a karácsonyi partyhoz készülődnek. Reggel 6.00-kor kisebb tűz keletkezik a konyhában, amit azonban nem vesznek észre, így a lángok hamarosan tovaterjednek, át a veszélyes vegyi anyagokra...

A játékban félig felülnézetből irányíthatjuk tűzoltóinkat, Pete-et és segítőtársát, Danielt. Rajtuk kívül még négy főbb szereplő van a játékban, ám velük csak a walkie-talkien fogunk beszélni, ők látnak el minket kívülről tanácsal. A feladat egyértelmű: oltani a tüzet, s kimenteni a túlélőket.

Összesen hat nagyobb helyszínt kell bejárunk, a végükön mindegyiknek egy "főellenség", valamilyen ext-

ra tulajdonságú tűz vár minket. Utunk során robbanásokra, leomló csövekre, gázlángokra kell ügyelnünk, s persze hogy ne menjünk túl közel a tűzhöz. A játék grafikai kielégítő élményt nyújt, aki tehát egy meleg helyzetbe akar csöppenni, az bátran fogjon neki.

Egy nap Mickey Egér és Minnie bementek a városba, hogy meglátogassák a cirksuzt. A buszuk egy kicsit késve érkezett, a sátor azonban még állt. Amikor Goofy jött velük szemben szomorú ábrázattal, s elpanaszolta, hogy a sátorban minden a feje tetejére állt, valaki mindent lerombolt. Mickey mindezt először el se akarta hinni, de aztán a cirksuzba érkezve ő is lát-



Mickey épp az első főgonoszt veszi kezelésbe.

hatta, amit Goofy állított: mindenki hazament, minden romokban hevert. Mickey és Minnie tehát elhatározták, hogy nyomozásba kezdenek, és persze megta-

lálják az eltűnt Donaldot és Plutót is. Vajon hol lehetnek, s ki tette mindezt? A nagy kérdésre nekünk kell megkeresnünk a választ.

Mint látható, egy újabb Disney játékkal van dolgunk, amit ezúttal is a Capcom adott ki, s ez erősen meg is látszik rajta. Többszörösen déj új érzésem volt, ugyanis a játék úgy néz ki, mintha az Aladdin grafikáját a Mega Man játékmotívummal ötvözték volna. A Mega Manhez hasonlóan itt is több szereplővel találkozhatunk, néhol még lövöldözni is lehet, s ami a legjobb ötlet: Mickey útja során különböző ruhákat, eszközöket kap, amikkel más-más műveletekre lesz képes, mint például porszivózás. Sajnos a játék hosszúsága azonban messze áll a Mega Mantól, ugyanis mindössze öt pályát kell teljesítenünk, mindegyiken két főellenséggel. A játék tehát elég könnyű, ám a fiatalabb korosztálynak csak a csodálatos grafika miatt is tetszeni fog.

THE GREAT CIRCUS

THE GREAT
Starring Mickey & Minnie



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Weapon Lord

Az Ocean Weapon-Lordja úgy érzem nem sokáig fog élni az emlékeztünkben. Hogy miért? Valószínűleg tartom, hogy egy bizonyos anyagnál seink nem kedveli, ha neki fog egy küzdelemnek kezdő fokozaton, s már az első ellenfél sz. rá veri. Márpedig a WeaponLord ilyen. Az irányítás katasztrófális, hiába nyomkodjuk a gombokat, mivel az el-

lenfél egyfolytában püföli minket, a három framéből álló ütőseink meg se kezdi, így még csak nem is sejthetjük, hogy figuránknak mit akarna csinálni. Na persze - mondhatnák a készítő - ott a kézikönyv, olvassuk ki belőle, vagy induljunk VS módban. Kezdő fokozaton ráadásul még nincs megnyerés. Hogy lássunk valami érdekeset is, minimum Barbarian fokozaton kell indulnunk, ahol

örülhetünk, ha az első pár forduló után még a helyén van a fejünk. Csupán két pozitív dolgot találtam a játékban: az animációt nem számítva tulajdonképpen szép a grafika, valamint az is tetszett, hogy játék közben lenyisszanthatjuk ellenfelünk skalpját. Befejezésül pedig egy cheat: hogy Story Módban is választható legyen a hetedik karakter, Zarak, írjuk be kódszónak: AYA YBB BYA AAY YBY AAA, majd az "R" gombbal együtt szálljunk ki a menüből.



Állóképnek megteszi - sajnos a játék közel sem ilyen pazar.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

NINTENDO

ULTRA 64

Az utóbbi időkben elég nagy olvasói visszhangja volt a különböző Ultra 64-ről szóló cikkeinknek. A gép megjelenésével kapcsolatban például egy Belgiumba szakadt hazánkfi úgy nyilatkozott, hogy Zolee a legutóbbi számunkban enyhén szőva badarságokat írkált össze-vissza, mivel hogy állítólag Brüsszelben már kapható is a gép. Hát ehhez őszintén szőva mi nem tudunk hozzászólni, mi csak azokat az információkat tudjuk továbbra is, amit maga a Nintendo cég is megerősített: a Japánban immár **Nintendo 64-re átkeresztelt masina legelőször április 21-én lesz kapható, és 25.000 Yent kell érte leszurkolni.** A Japán megjelenés tehát ismét eltörlődött egy hónapot, ám az amerikai, illetve az európai debütálással kapcsolatban kedvezőbb hírek hallhatók: **az árral kapcsolatban továbbra is 200-250 \$-ról beszélünk, s úgy néz ki, hogy Amerikában már idén április 29-én kapható lesz, s megeshet - ezt még nem erősítették meg - hogy úgyanekkorra érkezik meg Európába is.** Ha a játékfelkészítők megfizetett munkával tudják tartani ezt az időpontot, immár semmi akadálya sem lesz a nagy durranásnak. Ha minden jól megy, a gép megjelenésekor kb. 5 játék lesz kapható hozzá, amiket persze hamarosan számtalan többi követ. A Japán verzió játék nélkül lesz kapható, az európai változathoz pedig előreláthatólag egy játék lesz mellékelve. Hogy melyik, azt még egyelőre csak találgathatjuk, bár úgy érezzük ez szinte egy esélyes dolog.

A SZÓBESZÉDBŐL VÉGRE VALÓSÁG VÁLIK

Nos, tehát újra "kézzelfogható" távolságba került az Ultra64 megjelenése, így hát itt az ideje, hogy izelhetőleg kézzelfoghatóbb dolgokról közöljünk néhány

mutatását ígérték, ám egyes pletykák szerint a többitől azért voltak csak videofelvételek láthatóak, mivel Mario sikerét nem akarták egy fikarcnyit se rontani.

Az új Mario-játék egyszerűen fantasztikus. **Mario kilépett a régi 2D-s világából, ám ezúttal nem csak egy grafikai effektusról van szó, hanem egy teljesen új forradalmi játékménetről.** A Bug! Saturnon ugyan már felmutattott hasonlót, ám itt a háttér még tökéletesebb, amit ráadásul a gép úgy forgat, ahogy épp Marióval fordulunk, s persze a különböző választható nézetek sem hiányoznak. Mindemel-



lett a terepen azt tehetünk, ami épp az eszünkbe jut: ugrálhatunk, úszkálhatunk, mélységek felett megkapaszkodhatunk stb...

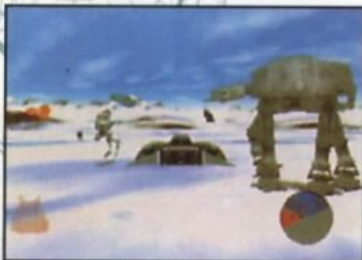
A játék a rakás újítás ellenére a Mariós veteránoknak még is ismerősnek tűnhet: megmaradtak a régi elleneségek, a mérges tekintetű kövek, de még egyes főelleneségek is. Tökéletesen illusztrálja ezt a képünkön látható Bowser, akit például elkapathatunk a farkánál, s jó messzire hajlíthatunk.

Sajnos itt most több részletre nincs hely, ám a játékra a megjelenésekor természetesen még vissza fogunk térni, hiszen ha minden igaz, a platformjátékok új császára van születőben.

STAR WARS - SHADOWS OF THE EMPIRE

Jómagam mindig lelkesedtem a Star Wars sorozatért, így nagy örömmre szolgál, hogy a LucasArts nem habozott kihasszanni az Ultra képeiből, s már áprilisra meg akarja jelenteni **Shadows of the Empire** című műveiket.

A játékból egyelőre csupán egy demó mutatnak be: ahol épp egy snowspeederrel repkedhetünk a Hoth felszíne felett a hatalmas AT-AT lépegetők között, amikhez még egész közel repülve sem tapasztalhatunk pixeleket. **A játék eseményei vannak az Empire Strikes Back és a Return of the Jedi között játszódnak, több régi ismerős szereplő is feltűnik: Jabba, Boba Fett, természetesen Darth Vader és még maga a Császár is.**



Start Button: Ezáltal a Start gomb egyedül maradt, a Selectre úgy tűnik nincs szükség.

Felső tűzgombok

C (azaz Camera) gombok: Mint arra a nevik is utal, a legtöbb 3D-s játékban ezekkel lehet majd a nézeteket váltani.

A, B gombok

3D Stick: ez az analóg joystickszerű dolog a legnagyobb újítás, melyet szinte új korszak köszönt a 3D-s játékokra. Erzékenysége ellenére hihetetlenül masszív, az agresszív játékosok sem tudják elnyúlni.

D-Pad

Memóriakártya: a kártyára High-score lista, játékállás menthető, de például autóversenyek esetében egész (később visszajátszható) verseny-részletek is rögzíthetők. A csatlakozó ezáltal az irányítóban kapott helyet. Az ötletet az adta, hogy a játékosok kialakíthassák a saját billentyűkiosztásukat, s ha esetleg átmennek egy haverhoz játszani, nincs más teendő, mint zsebre vágni a kártyát, amivel így bárhol a megszokott irányításonkkal játszhatnak.



lőtől: az **irányítóról, és a gép házáról.** Maga a gép doboza 260 mm széles, 190 mm hosszú, és 73 mm magas, tehát alig nagyobb a PlayStationnél: hihetetlenül kicsi dobozban hihetetlenül nagy erő lakozik. Az irányító valójában teljesen ugyanakkora, mint a SNES controlpadje, csupán a három "nyúlványt" kell még plusz hozzáképezni.

SUPER MARIO 64

A novemberi Shoshínka! show sztárja Mario volt, lévén hogy csupán vele, és a Kirby's Bowl félkész verzióival lehetett játszani. Eredetileg 10 játék be-

Ravasz: Kifejezetten szokhoz a játékokhoz, amik használják az analóg joyt.



Micro Machines 2

TURBO TOURNAMENT



gyorsan scrolloz-
za, s mellesleg az
irányítás is töké-
letes.

A játé-
ban eb-
ben a
válto-
zatban
is indul-
hatunk
egyedül,
ezen be-
lül játszhatunk

bajnokságot, vagy "párbajozhatunk", esetleg bevezethetünk a Super Ligába. Egy linkkabel segítségével játszhatunk egy haver ellen is, ám ezúttal ehhez nem is feltétlenül szükséges két GameBoy, szinte páratlan módon ugyanis játszhatunk ketten, egy GameBoyon, egy képernyőn, automata gázzal!

A játék tehát egy fantasztikus konverzió, szinte csak egyetlen lényeges dolog hiányzik belőle: a pályaeeditor.



A kazetta csak rossz
úttartás esetén okoz gondot.

A Micro Machines második epizódja, csakúgy mint az első rész, mára szinte minden gépre megjelent, így már éppen ideje volt, hogy napvilágot lásson a GameBoy verzió is.

Mint köztudott, minden idők legnagyobb költségvetésű filmje a tavalyi év WaterWorldje volt, ami immár fix, hogy nem hozott busás hasznot a készítőinek. A film a jövőben játszódik, amikor is a világot elnyelték az óceánok, az emberi túlélők tutajokon tengődnek, s a szárazföld létét csupán legendának tartják. Egy Enola nevű kislánynak viszont van egy tetová-lása, ami az állítólagos szárazföld helyét jelzi. Erről azonban értesül a főgonosz, Deacon is, aki a Jetbike-okkal közlekedő Füstölők bandájának a vezére, s aki tehát ennek köszönhetően eirabolja a lányt. Enolát pedig ugyebár csakis egyetlen ember, főhősünk, a Tengerész képes kiszabadítani...

A filmből készült játék GameBoy változata - aminek a jogát az Ocean kapta meg - legalább olyan halvány lett, mint maga a film. Ugyanazok jellemzők rá: ötletellen-

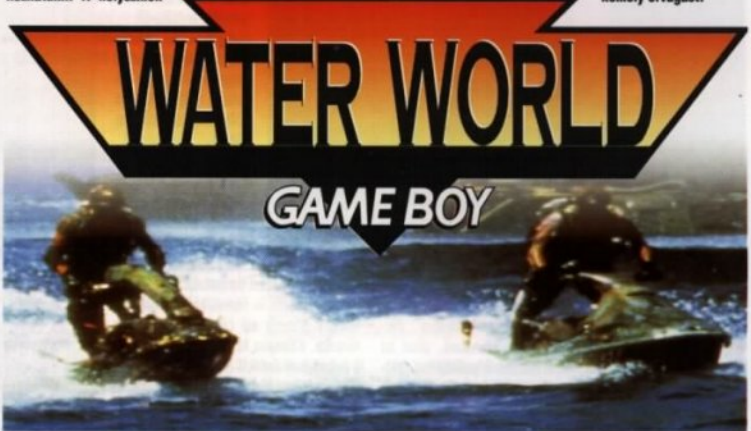
ség és analom. Mindössze háromfajta pályát kell teljesítenünk: tenger alatt kell úszkálnunk, a trimaránnal kell hajó-kázunk, s végül a zátonyon kell harcolnunk a Füstölők ellen. No persze ez nem azt jelenti, hogy ez könnyű feladat, hiszen a pályák elég hosszúak, s még főellenségekkel is találkozhatunk. A helyszínek

viszont roppant unalmasak: végig egyforma ellenfelek jönnek, s a háttérgrafika sem túl változatos. A játék csupán egy dologgal jobb a filmmé: a költségvetése minden bizonnyal csak pár ezer dollárra rúgott, így a várható sikertelensége valószínűleg senkinek sem okoz komoly érvágást.

ség és analom. Mindössze háromfajta pályát kell teljesítenünk: tenger alatt kell úszkálnunk, a trimaránnal kell hajó-kázunk, s végül a zátonyon kell harcolnunk a Füstölők ellen. No persze ez nem azt jelenti, hogy ez könnyű feladat, hiszen a pályák elég hosszúak, s még főellenségekkel is találkozhatunk. A helyszínek

viszont roppant unalmasak: végig egyforma ellenfelek jönnek, s a háttérgrafika sem túl változatos.

A játék csupán egy dologgal jobb a filmmé: a költségvetése minden bizonnyal csak pár ezer dollárra rúgott, így a várható sikertelensége valószínűleg senkinek sem okoz komoly érvágást.



A kép hüen tükrözi
a grafika színvonalát.

A Duck Tales 2-ről sok mindent el lehet mondani, csak azt nem, hogy forró anyag. Bizony már alaposan kihűlt, s joggal

DuckTales 2

kérdézhettek, hogyan kerül ez egyáltalán ide? A válasz végül is egyszerű: a minap az 576 Shopban a kezembe akadt, s mivel ebben a hónapban nem igazán volt említésre méltó platformjáték, miért ne nosztalgizhatnánk egy kicsit. Mellesleg mindeddig nálunk még nem is jelent meg a játékról semmi.

Ha esetleg a játék címe valakinek nem lenne kapásból ismerős, megemlíteném, hogy **természetesen a Kacsaemesőkről van szó**, amit vasárnap délutánoként nézhetetek, a főszereplő tehát itt is Dagobert bácsi. A játék lényege tömören fogalmazva: oldalra scrollozó pályákon kincseket keresve Dagobert pénztárcáját kell még vastkosabbra tölteni. A fő cél a pályák végi főellenségeket kinyírása, s így a



világ öt különböző pontjáról az értékes mőtárgyakat beszerzése, tehát valójában egy kincsvadászatra indulunk.

Utunk során segítségünkre lesznek a rajzfilmből már ismert szereplők, rajtuk kívül azonban csak a sétapálcánkra számíthatunk. Ezzel ugorhatunk rá az ellenségekre, ezzel működtethetjük a kapcsolókat, ezzel verhetjük szét a pénzesládákat, egyszerűen az lesz az egyetlen használati tárgyunk.

A grafika ugyan nem egy nagy durranás, de azért még elmegy. A játékmotort viszont elég szórakoztató, csupán egy hibája van: még esély fokozaton is iszonyú nehéz.



A rajzfilmből ismert szereplők fekete-fehérben.

HOLLYWOOD PICTURES

A filmvilág berkeibe enged bepillantást a játék, sőt a filmforgalmazás útvesztőibe is betévedhetünk segítségével!



Mozink bejárata. Innen léphetünk a városba, hivatalunkba és az archivumunkba illetve követhetjük nyomon mozink látogatottságát.



A tavaly év végén megjelent kereskedelmi szimuláció a filmszakma rejtelmeibe vezet el bennünket, ahol az üzleti érzékünk kipróbálása mellett a fantáziánkat is elereszthetjük, ugyanakkor ismert és kevésbé ismert színészekkel és rendezőkkel találkozhatunk (Stephen Spielberg, George Lucas, stb).

Célunk, hogy a kezdeti 20.000 DM készpénzünkkel és az 5 különböző nagyságú (800-500-250-100-70 személyes) vetítőtermeinkkel összeszedjünk annyi pénzt, amivel mi is készíthetünk filmet, s hogy idővel a legnagyobb világcégek közé emelkedjünk.

DE TÉRJÜNK A LÉNYEGRE!

A betöltés után nevet adunk a cégünknek, majd kiválasztjuk a nehézségi fokot, s a jobb clickre a mozi előcsarnoká-

ba kerülünk. Bal oldalon van az iroda, a nézőtérre nyíló két bejárati ajtó egyike felett az óra. A két ajtó közötti üvegkalkulációban ül a szende pénztárosnő, feje felett van a naptár. Jobb oldalon található az archivum. A képernyő felső részén a műsortábla olvasható. Fellette 4 adat látható, az első a pontjaink számát, a második a jelenlegi tőkémet mutatja, a harmadik, a felvett kölcsön törlesztéséről tájékoztat, míg a negyedik, egyben utolsó a filmkészítés kalkulációjához használjuk.

A kezdéskor a pénztárra kattintva beállíthatjuk a termek egyes előadásainak jegyárát. A mozhét csőtörtőktől szordáig tart, naponta 5 előadást tarthatunk. Az előadásokhoz először is filmet kell kölcsönöznünk. A pénztár alá clickelve kijutunk a városba. Könnyen tájékozódhatunk, mert a bennünket érdeklő épületek sárga színűek, kivéve a bank kék toronyházát. Mellette található a kölcsönző (Filmverleiher). Itt egy kevésbé bizalomgerjesztő alak vár ránk bő választékkal. Az egyes ikonok más-más műfajú filmet jelölnek. A film címére álla megkapjuk a film adatait (cím, rendező, főszereplő(k), a gyártás évét, valamint a kölcsönzési díjat (Gebühr), amely napra és terepre értendő, végül csillaggal jelölve a film iránti érdeklődést mutatja az arról írt kritikák alapján. A 6 csillaggal jelölt film a legjobb, de ilyen minősítést csak az új filmek kapnak. A csillagok lóvével lekopnak, ami a csökkenő érdeklődést mutatja.

A kiválasztott filmmel a hónap alatt menjünk vissza a moziba (Kino), ott az archivumba, ahol a film címére és a "Plan" feliratra clickelve eldönthetjük, hogy melyik teremben, mennyi ideig fogjuk vetíteni.

Az órát teljes sebességre állítva a nap végén megjelenik a napi összesítő (Tagesstatistik), mely az összes terem részletes adatait: nézőszám (Besucher), bevétel (Einnahmen) tartalmazza. Alul előadásoként kapjuk meg az összes bevételt, a kiadást (Unkosten) és a nyereséget. Ezekben az adatokban a kölcsönzés díja nem szerepel.



A filmgyártás egyik fontos állomása: a helyszín és az időpont kiválasztása.

A szerdai nap végén a hazai mozikban játszott 10 leg-sikeresebb filmről kapunk tájékoztatást. Az első oszlop a tárgyeheti, a második az összesített nézőszámot mutatja.

Az irodában találjuk a filmstatistikát. A Box Office az előbb leírt adatokat adja. Az All Time

WOOD REIS

Charts, a minden idők 25 legvalogatottabb filmjét, a High Score a 10 legnagyobb filmgyár pontszámát mutatja. Ide kell majd beverekednünk magunkat.

ÚTON A VILÁGHÍRNÉV FELÉ

Nyugodtan moizizhatunk mindaddig, amíg a tőkénk el nem éri a 2-2,3 milliót. Ekkor mehetünk a bankba, ahol 10-12%-os kamat mellett 4 évre kapunk kölcsönt, a pénzünk tiszteresét, havi törlesztésre.



A filmgyár. Itt állíthatjuk be a gyártásra kerülő film minden elemét és tulajdonságát.

A moziás közben gyakorta forgatókönyveket ajánlanak fel megvételre. Ha van rá pénzünk, mehetünk a filmgyárba, ahol megtaláljuk a film címét (Filmtitel), a szerző nevét, és a film kategóriáját (Filmgenre). Nekünk kell eldöntenünk, hogy a film mely korban játszódjon (Filmepecho), az őskortól (Urzeit) a távoli jövőig (Ferne Zukunft). Célszerű a jelen időt választani (Gegenwart). Ezután határozzuk meg a színhelyet (Drehort), illetve a kulisszákat. Ha megtettük, átme-

günk egy másik épületbe (Requisite) a kosztümökért. A következő utunk az ügynökségre (Agentur) vezet. A rendező (Regisseur) vagy a műfaj specialistája, vagy sokoldalú (Multitalent) legyen. Az ügynökség 0-9 pontban adja meg a rendező képességeit: feszültség (Spann), erőszak (Brutal), akció (Aktion), érzelme (Gefühl), szellemesség (Spass), erotika kifejezése (Erotik), kidolgozás, igényesség (Anspruch), drámai hatás (Drama) és a sikeresség (Erfolge). Ez

utóbbi igen lényeges szempont, a táblázat több színnel jelzi. Megtudhatjuk, hogy melyik filmet rendezte (Film), valamint a napidíját (Verhandlung). Ha elfogadjuk, az "Engagieren" pontot választjuk. A produceret hasonló módon, a rendezők közül választjuk ki, vele szemben azonban már alacsonyabb követelményeket támaszunk. A színészek kiválasztásánál a karakterről, az erőről, a komikumról, az ero-

tikai kisugárzásról és természetesen a sikeresség fokáról kapunk információkat. A szerződés megkötése a rendezőkéhez hasonlóan történik.

Statisztóriának választhatunk képzetlen (Zivilbürger), képzett (Statisten) statisztákat, vagy színészeket (Schauspieler). Döntünk a kaszkadőr (Stuntteams) és az operatőr csoport színvonaláról. Ez utóbbin nem érdemes spórolni. A filmzene megírásához zeneszerzőt választunk. Ő az egyetlen akinek fix összeget fizetünk. Ha sci-fit forgatunk, akkor az effektek kiválasztásához menjünk át a Special-Fx épületbe.

Visszamegyünk a filmgyárba, ahol a filmünk összetevőinek értékeit (0-9) kell meghatározni, a következők szerint: feszültség, helytállás, akció, szomorúság, öröm, szeretet, komikum, erotika, kidolgozás és drámaiság. Most már elindulhat a filmgyártás (Drehstart), s megtudhatjuk, mennyi lesz a tervezett gyártási idő. Forgatókönyvet mi is összeállíthatunk, ha a filmgyárban a Drehbuch feliratra cickelünk. 5 oszlopnyi szó áll rendelkezésünkre a film tartalmának megírásához. A gyártás akkor indulhat, ha meghatározzuk a film címét és műfaját.

A film elkészülte után megkapjuk a tételes elszámolást. Az előadás a következő pénteken 18 órákor lesz, itt megis-



A kelléktár. Filmünkhöz itt választhatjuk ki a színészek megfelelő ruháit, a kor stílusának megfelelően.

merkedünk a film terjedelmes kritikájával amelynek végén megtudjuk, hogy hány csillaggal minősítették. A következő héten jelenik meg a top-listás helyezés. Ezért pontokat és nézőként 2 DM-t kapunk. Január és szeptember között minden hónap első vasárnapján 20 órákor filmfesztivál van, ahol valamelyik filmünk díjat nyerve újabb pontokat hozhat. Végsköztét talán csak annyit: a játék nem grafikai megoldásai miatt, hanem inkább a komplexitása és életszerűsége alapján nyeri majd el a stratégiai játékok megszállottjainak tetsze-



A hivatalunk. Valójában kommunikációs centrum: állás mentés, töltés, pontszám, helyezés, beállítások helyszíne.



A filmkölcshöz. Gyakran látogatott hely, mozik részére kezdetben csak innen tudunk filmeket szerválni.

576 ÉRTÉKELŐ
HOLLYWOOD PICTURES
KADIA STARBYTE

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

PITE KORREKT KEMENY

ÖSSZEHATÁS
79%
KAZETTA

C64: LEMEZ
AMIGA: 500 1200 C032
PC: CD ROM



Los Angeles 2015. A háború az emberiség elpusztításáért már 20 éve tombol. Mi azon "szerencsések" közé tartozunk, akik túléltek a nukleáris katasztrófát, s most az azt követő kegyetlen, sötét időkben kénytelenek élni. Csak egyetlen

lehetőségünk van: segíteni John Connornak egyesíteni az emberiség utolsó túlélőit, s együtt ellenállni az önállósult robotok fenyegetésének. De felvetődik a kérdés: vajon képesek vagyunk végrehajtani ezt a nem könnyű feladatot?

VIRTUÁLIS VALÓSÁG

Emberünk mozgatása egyszerűen tökéletes. A Doom-ban például túl gyorsan haladhattunk a tájon, itt viszont 100%-ig érezhetjük, hogy gyalogszerrel vagyunk (de persze lehetőség van futásra is az Alltal). A fejünket, illetve a fegyverünket pedig - az egér-

Az atmoszféra megteremtéséhez a grafika után a hangeffektek járulnak nagyban hozzá. A lépcsőzajok mindenütt teljesen valóságosak: a betonon csoszogunk, az épületekben diszkrétan kopogunk, a vaslépcsők halkán megkondulnak a bakancsunk talpától. A szél súvit, a tüzek ropognak, a 17 különböző fegyverünknek teljesen egyedi hangzása van, s mindez ráadásul sztereóban. A zenére se nagyon lehet panasz, lévén hogy mindvégig a filmzene motívumait használták. Több mint 25 fajta 30-s modellezett, texture mapped ellenséggel

THE TERMINATOR FUTURE SHOCK

A világhírű film és az ugyancsak kasszasikert elért DOOM keresztezéséből izgalmas játék született.



Az utcákon a filmből ismerős jelenetek fogadnak: felborult autók, romos épületek.

AZ ATMOSZFÉRA

Egy teliholdas éjszakán Los Angeles romos utcáin találok magamat. Körülöttem leomlott épületek, kiégett autók, rethadásnak indult tetemek, csupán a szél zúgását hallom. Amint elindulok, halkán csoszognak a surranó, a rég nem takarított utcakövek, majd pattogó tűz mellett haladok el. Hamarosan furcsa hűgás üti meg jobbról a fületem, oda fordítom a fejem: alig pár másodperc maradt, hogy lézercélszó géppisztolyommal befogjam a felém közelítő drone-t. A fegyver hangosan csattan fel, a drone pár golyó után nagy detonációval robban fel. Folytatom az utamat, felkapatok egy félig leomlott épület tetetjére, s körültekintek a kopár vidéken. Nehéz küldetésnek nézek elébe...

Nos ezzel a kis élménybomba mellett csupán egy dolgot akarok éreztetni: hogy a játéknak van HANGULATA. Ezúttal a Bethesda kitért magától. A nagyák kidolgozása a Doommal is felveszi a versenyt: a terep szép, részletes, a realisztikus fényhatások nagyot dobnak a hangulaton. A becsapódó lövedékek megvilágítják a környezetet,

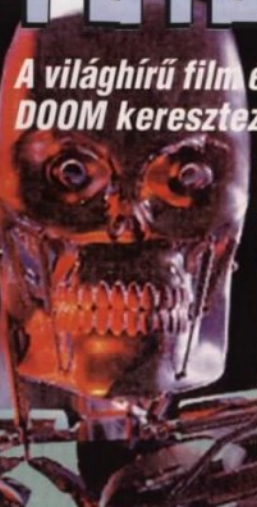


Az akció során különböző járművekbe szállhatunk be.

ha felrobbantunk egy roncsot, a lobogó tűz világsággal borítja be a környező falakat. A még ép házakba, a szétrombolt üzletekbe beléphetünk, a romokra felmászhatunk, egyszerűen szinte mindent megtehetünk, ami az eszünkbe jut.



A hagyományos fegyverek látványosak, de nem túl hatásosak.



A közeli detonáció súlyos sérüléseket okoz.



rel való irányításnak köszönhetően - olyan gyorsan és arra forgathatjuk, ahogyan és amerre csak akarjuk. Az összhatás tehát már gyalog is tökéletes, pedig még nem szóltam a járművekről. Felülhetünk ugyanis egy HK vadászgépre, vagy a filmben is látott dzsipre is, ahol csak úgy mint ott, mi is egy fedélzeti géppuskával lövöldözhetünk. Az autó, és az űrhajó szintén könnyedén irányítható, s mindezekhez hozzá kell még tenni, hogy az ellenség is eszméletlenül jól van mozgatva. A már ismerős ellenséges



A lörképezés szuper: az egész fillezel, árnyékolt poligonokból áll.

robotrepülőket amint felénk fordulnak, szinte már úgy érezhetjük, mintha tényleg beléptünk volna a filmbe. Az igazi szenzáció pedig még hátra van: a játék rendelkezik virtual I/O-val, tehát akinek van egy virtuális sisakja (a Victor Maxx és Forte VFX1 típusokat támogatja a program), annak tényleg teljes lesz a virtuális valóság.

találkozhatunk, 19 akciódús szintet kell bejárniuk, a készítőik mindegyikhez legalább 2 óra játékidőt valószínűsítettek. A Doom és a Terminátor rajongói tehát készüljenek: kemény csatára számíthatnak.

576 KÍVÉRTÉKELŐ

THE TERMINATOR KÍVÉRTÉKELŐ

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZTHATÁS 92%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: VGA CPU: 486DX2

CD-1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

COMBOK ÉS EGYÉB TESTRÉSZEK

"Helló Skacok! Minket a nyugvó, alvó, a "kődös jövőben szuszakoló" Long Life Data Disc érdekel. Légyszíves, derítsetek ki róla valamit és írjatok! Sokan megrohmozottak, s elárasztottak engem ötletekkel. Ugyanis a lakótelepen én vagyok a szóvivő, a többiek túl félénkek ahhoz, hogy írjanak. Próbáltam őket lebeszélni az ötletekről, mert a felmerülő problémák (gondolok C64-nél például a memóriahiányra) gátat hagynak maguk után, és ezt átugrani nagyon nehéz! De NEM lehetetlen! Én személy szerint a Basic nyelv minden tulajdonságát, csinját-binját, logikai részeit el-sajátítottam, de a gépi kódú programozás valahogy nem megy. Ezt könyvből nem lehet megtanulni, csak sok újszeri próbálkozás és nagyon jó logikai készség mellett. (...)

Visszatérve az ötletekre, könyörögtek (mármint a többiek), hogy közöljem le az Ö ötleteiket is. Most Sanyira és Lacira vagyok kénytelen dönteni ezt az ötletengert. Na, most pedig következzenek a többiek által összeállított ötletek a Long Life Data Dischez:

- minden szereplőnek más a vége (azaz, ha végigviszi a játékot);
- többen megerősítették és megfontolták a kivégzés ötletét (vannak közöttük jó számítógépesek is - csak, hogy tudjátok);
- lehetnének combok a/a Killer Instinct (nem tartom jó ötletnek);
- sok új ember (közöttük lehetne nő is);
- új, átfogozott csomagolás;
- nem baj, ha kb. 2x annyiba kerül;
- nyújtson felhőtlen szórakozást;
- körmérkőzési táblázat (a kézi-könyvben);
- megjelenés az 576 KByte-ban;
- fröcsögjön a paradicsónlé (magyarul: vér).

Eddig ennyi. Remélem tudnak változtatni az előző levél és ennek a levélnek az ötleteiből. A levelet akár Zolee is berakhatná a Csevegőbe, habár meggondolandó. Várjuk leveleket, vizlát: IZOMTRIKÓ, alias Csere Krisztián a szóvivő, és a többiek: Csere Krisztián, Gulyás Gábor, Szuter Csaba, Szentes Balázs, Szentes Péter, Bellák Balázs, Nádas Attila, Szabó János, Halász László, Sárecz Elemér, Madarász Ödön, Orsós Piffta, Timanyira Rongyubba, Kotoriba Warriors (Dj. Cigány), Légy Lala, Kotor Annamária, Obszcén Név, Dj. Alladin, QKA MC, Richie PI, Kozso, Jeejee, MWB, MC Hamburgler, Hoót Dög, Cool cica, még egy obszcén Ödönke, Dudás Lola, Bogyós Macalino.

VANNAK, AKIK SZEMÉLY SZERINT NEM AKARTÁK MEGNEVEZNI MAGUKAT. EZEK VÁLASZTOTTÁK MAGUKNAK BECENEVET, ILLETVE ÁLNEVET!"

Kedves Izmotriko és Kompániája! Meginterjúvoltam a Long Life ké-

szítőit, akik átnyalazva az ötleteket a következőképpen összegezték véleményüket: Data Diskről elvileg lehet szó, de két dolog nem értenek. Egyrészt a combokról nekik nemes női testrészek jutnak eszükbe, nem pedig egy C64-es verekedős játék, az az ötlet pedig, hogy minden szereplőnek más legyen a vége, nem értelemezhető. Melyik vége? A feje, vagy a lábikrája?

SZÁRNYAS TIPITAPI RITA

"Tisztelt 576 KByte! (Rebel 2 kódok és az újévi jókívánságok következik, köszi, a folytatás pedig emígyen szól!) Balczer "B" Baláznak a véleményével (absolute zero) nem értek egyet. Nekem ugyan nincs gépem, de ha valaki nem tud Pentiumot venni, az ne akarjon az újságon változtatni és ne is ócsárolja azt. Lehet, hogy számára a technika, meg az újság külseje az elérhetetlenséget jelképezi, de ha már ez sem tetszik, inkább az után nyúljon, "ami elérhető!"

- Ha barátságos hangra akar találni Mr. B, talán körül kellene nézni és haverokat keresni, nem pedig egy újságtól elvárni mindent!

- Mindenki többet szeretne megtudni egy GAME-ről, szíves fotókat látni róla, értelmes, részletes leírást, nem pedig 48, vagy 576 oldal fekete-fehér baráti csevelet, hasra pusztít és olyan okoskodó, gyerekszbahányos majmok leveleit, mint egyesek.

- Ha kuckó kell, szóljon Papp Ritának az úr!

- Egy gyereknek meg van ama szükség, hogy az ő kedvenc lapját, ami telis-tele van színes fotókkal, tuti tippel, kafa Zolee csevegővel, megmutathassa a kishitű JOYPAD-os, stb. haverjainak, és azok elfehéredjenek, mint a jegesmaci. Nem pedig arra, hogy mások kiröhögjék őt, mondván pl.: Milyen dedós ez a B, már 96-ot írunk, ő meg csak azt a szar, homoszexuális, kép és színmentes, baráti csevelet olvassa, hát nem nevelteség?

- A betét szuper. Bár nekem csak néha adatik meg gép elé ülőm és esetleg használom is. Aláírás: L - THE HOOPHERO"

Szasz HoppáHős! Úgy lenyomtatd B-t, mint a 19 forintos Antal József bélyeget! Szegény eléggé el lesz szontyolodva, de hát szelávi. Csak Papp Ritus meg az a rühes Tipitapi Dinója meg ne tudja, mert még a végén megjelentetnek egy újabb slágergyanus felvételt Bénégyzet a vég-



CSEVEGÉS

zetem címmel. Hallom, jól fekszik a betét. Még szép! Extravékony, nedvszívó, egészségsügyi szempontból tesztelt, csak éppen szárnya nincs.

MIJJEZAHÜLYESÉÉÉG?

"Kedves Zoleekám! Én vagyok az drágaságom, Magdi néni. Azért irok, mert szomorú esemény történt. Fájdalommal tudatom Veled drága Zoleekám, hogy szeretett lányunk, unokánk, dédunokánk Tumor Rozi, 81. életévében meghót. Rozika (ahogy mi nevezük), nagyon szeretete a lekváros buktát és az 576 KByte című számítástechnikai magazint. Én nemrég, egész pontosan 6. hó 23-án meglátogattam a háztömbtől 200 méterre lévő újságost és az attól 100 méterre lévő pékárust. Rozikának, Isten nyugosztalja, vettem a 81. születésnapjára a fent említett újságból egy példányt a hírlaposnál és vettem egy negyed lekváros buktát. Az a fránya 576 olyan drága vót, hogy nem maradt pénzem egy egész buktára. Zoleekám, tudod milyen nehéz 11.000 Ft-ot beosztani egy hónapra? Na mindegy, tehát ott tartottam, hogy vittem nagy sebbel-lobbal (a jégen elcsúsztam, mert egy hülígán beakasztott hátulról - azóta mindig arra megyek -, és akkorát estem, hogy vértett a fejem. Ez vót a seb. Érted ugye édes egyetlen arany bogárkám! Tehát vittem az ajándékot Rozika szülinapi szúrjára, ahol ott vót már 6 öregember.

Nem tudom mit csináltak Rozikámmal, de az nagyon sikingatott. Az egyik melleleg foglalkozott vele,



cikkek, mi csak hagyományosan csináltuk, oszt is-tenem.

Na most már zárom soraimat, mert kezd fájni az agyam, oszt nincs másik belőle. Vigyázz magadra! Millió pusztit küld nénikéd: Magdi”
Ki a fene maga? Bár azt hiszem, a megoldás a következő levélből kikövetkeztethető (már csak azért is, mert egy borítékban érkezett a

akkora esélyek). A Teremtésről pedig csak annyit, hogy én leragadtam annál a kérdésnél, hogy melyik volt előbb: a tyúk vagy a tojás.

ÜZENŐFÜZET

Dr. Jánosi Gergelynek, a DangbirD Multimedia Studios hagyatékát kezelő jogi személynek üzenem, hogy DangbirD elhullásáért semminem felelősség nem terhel. Egy kicsit azért sajnálom ezt a jómadarat, hiszen a véret adta a Csevegő táplálásáért, de sajnós olyan terjedelmű elemzéseket és verseket irt, amit még az Élet és Irodalom öblös hasábjai sem birtak volna el. Hogy azonban ne tűnjek halátlannak, kérem tisztelt doktor úr, küldjön el Vészmadár hagyatékából egy maximum 10 soros költeményt (biztos akad e szorgos ember/madár hátrahagyott töredékei között ilyen terjedelmű is), és én a végtisztesség jegyében leközlöm azt. Hallod DangbirD? Ne dobd már fel a talpad! Nincs temetéshez illő ruham.

Astronautnak köszönöm a búvésztrükköt, a Murphy törvényeket, a Wing Commander novellát, meg az egyik átlagos napjának naplóját. Csak egy valamit árulj el nekem, Úrhajós kollégám: hogy szeret-heti egy ilyen értelmes és sokoldalú ember David Hasselhoffot? Még a béjvacs csajok oké, de hogy az a nyálzuhatag?! Bocs, biztos csak féltékenység mondatja velem...

Molnár Ferencnek üzenem, hogy írói vénáját díjazni fogjuk (nem esik messze az alma a fájától; a családban már volt egy híresebb tollforgató). Kérlek, hogy írd meg néhány hosszabb ismertetőt, de nagyobb hangsúlyt helyezz az ötletekre és tippekre, mint a kezelésre, ami úgyis le van írva a kézikönyvben. A WC1 teszt tök baró lett, csak így tovább! A Berényi család (Bence, Manó, Tündét és Zsoltot) mindenestül pusszantom. Macskátok nincs?

Vucsis Viktornak azt üzenem, hogy bekerült. Mondjuk ebben nagy szerepe volt a leveléhez mellékelte képek is. Hogy mit ábrázolt, azt nem bírja el a nyomdafesték, de a kíváncsiak kedvéért elárulom a telefonszámot, ahol a kép tartalmát bő lére eresztve kifejtje egy szőke női hang: 00-1-809-474-4704.

Béniézetnek és bagázsának üzenem, hogy Magyarország mútrágya-felhasználásának éves szintű ismerete, trágyafajták szerinti lebontásban, a hazai termőterületekre vonatkoztatva igen fontos tudnivaló. Jómagam az OKTV-n ezzel a témával radiroztam le a zsűrit a katedrálól. Főleg akkor estek be az asztal alá, amikor a szerves eredetű trágyafajták ismertetésekor meg a kutyagumifelhasználásról is voltak naprakész adataim. Régi szép idők...

VEGŐ

egy másik hörgött, meg gimnasztikázott, a többiek pedig csapatba verődve, vergődve verték a dákójukat (én is szeretek billiárdozni) meg egymást ilyen szöges bőrökkel (biztos mazoisták vótak). 5 perc múlva Rozika felsikoltott aztán elterült a padlószőnyegen. Utána fel sem kelt. Az orvos azt mondta, hogy az izgalomtól szívrohamot kapott szegényke.

A 6 papa eltekert a házból (biciklivel vótak), én meg gyorsan papot hívtam, hogy Rozika ne jusson a pokolra. Estefelé megjött a pap, én pedig megkínáltam a testemmel, de nem volt rám vevő. Talán soknak találta az éveim számát, vagy a pénzt, amit kértem. Azt mondta, hogy a kántor a templomban sokkal olcsóbb és jobban csinálja. Erre én otthagytam csapat-papot és hazatekertem egy lopott biciklivel. Vittem az 576 KByte-t is. Rozikának úgysem kellett már. Az utcán az egyik huligán azt mondta, hogy Terminator vagyok, élő szövet a fémvázon. Na mindegy. Az én koromban már nem törődik az ember ilyen sértésekkel.

Siettem haza, hogy elolvassam az 576 KByte-ot.

Jaj Zoleekám! Az újság egy erkölcsifertő. Pornóképek, meg minden egyéb. "Olvas belém", az vót odairva az egyik laza erkölcsű lány képe mellé. Meg az, hogy "Forró", meg az, hogy "Elmesélem a titkaim". Hova sülyyedt a világ! Hát mondd meg nekem Zoleekám, milyen emberek azok akik ilyen kéjnedvektől csöpögő lapot kiadnak? Ejj-hajj. A mi korunkban még nem vótak ilyen élvezkedési

kettő...). Mindig sejtettem, hogy nagyapám Sherlockról magyarul-tott Áprilira.

"Helló Zolee! P.U.E.K.! Egy kicsit elkéstem, de nem baj. Ma este is eluralkodott rajtam a pesszimizmus, ighát tollat ragadtam, h. levélbe öntsem, ami a szívemet nyomja. Irni akartam az élet értelmetlenségéről, a világ teremtéséről, a világban elfoglalt helyünkről, de nem sikerült. Ez a negyedik levél, amit írok. Az első három szét kellett tennem, mert nem tudtam megbirkózni a monumentális feladattal, világról alkotott képemet kifejtsem, mindenre kiterjedően.

Ezért most csak tömören: az élet pénz nélkül szar, de ha van pénz, akkor is értelmetlen. Mit hagyunk hátra halálunk után? Semmit. Na jó. Más vizeket ezetek, mert már majdnem kést ragadtam, hogy felvágjam az ereimet. Zolee, ha teheted, menj el a könyvtárba és kölcsönözd ki P.W. Atkins Teremtés c. könyvét. Ezt minden embernek el kellene olvasnia. A világegyetem keletkezésével foglalkozik, természetesen tudományos szemszögből. Bebizonyítja, hogy nincs Isten, vagyis, hogy nem kellett a teremtéshez külső isteni kéz. Huhh. Ez nyersre sikeredett. Aláírás: Ádám a transzvesztita (csak a nagy meg ne tudja...)”

Hiába, a nemiség a családod címere. "Nagyanyád" levélből kitűnik, hogy ennyi idősen sem tagadja meg magától a mindennapi BETEVŐT, de te sem szenvedsz hiányt semmiben (fiúk is, lányok is: igazad van, kétszer

A huszadik század végén újabb gazdasági válság söpört végig a világon. Egész nemzetek váltak fizetésképtelenné és hatalmas bankok jelentettek csődöt. Az összeomlást csak néhány mammutvállalat kerülhette el. Az egyik ilyen az M.R. volt. Az M.R. felvásárolta a Microfirmet, egy kis szoftverfejlesztő céget és ahogy az lenni szokott, a régi vezetőket azonnal szőke eresztette. Néhány év múlva egy új fejlesztő jelent meg Shadowhawk néven a piacon, Snark Hunter című játékának demójával. A program annyira jó volt, hogy mire a végleges változat elkészült, már mindenki ezzel játszott. Aztán március 15-én 12 óra 1 perccor az összes számítógép és ennek következtében minden közlekedőeszköz és erőmű leállt. Természetesen a bajt a Snark Hunterben elrejtett vírus okozta és senki nem tudta, kik készítették a programot. Shadowhawk pedig előlépett a névtelenségéből, hogy fegyverrel átvége az uralmat a Földön.

A volt nagyhatalak persze nem nézhették tétlenül, hogy egy örült felborítsa a világ rendjét, s így gyorsan létrehozta egy közös hadsereget, amelynek vezetőjéül minket szemeltek ki. A dolgunk elképesztően nehéz lesz, hiszen a szövetséges csapatok Közép Amerika egész kis területét birtokolják, az ellenfél pedig hihetetlenül gyorsan terjeszkedik. Szerencsére a háborúban néhány szövetséges segítségére is számíthatunk: a végső győzelemhez rengeteg kis csapatot kell megnyernünk, talpalatnyi területért kell megküzdenünk, s szorítanunk egyre hátrébb a lázadókat.

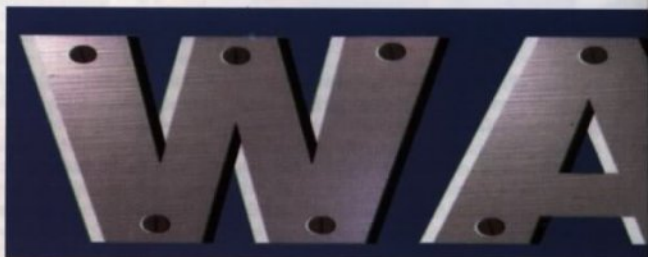
Az egyes pályák előtt egy rövid eligazítást kapunk a csinos Clarke őrnagytól, majd megjelenik a Föld térképe. Ezen szürke jelzi a semleges területeket, narancssárga a mi terjedésünket, a többi szín pedig az egyes katonai tömböket.

gombbal a gyártott egységek számát adjuk meg (leáll a termelés, 1 vagy 5 egység, illetve folyamatos termelés).

Főhadiszállás (Command Centre): Ez a legfontosabb struktúra, hiszen a csata megnyeréséhez ellenfelünk hasonló épületét kell lerombolnunk, vagy ha ilyen nincs, összes épületét megsemmisítenünk. Itt megtudjuk, hány katonánk van és mennyi volt eddig a veszteségünk. Innen indíthatunk útjára kőeket, szabotázs akciókat, valamint megadhatjuk, mennyit köl-



T H I S M E A N S



A játék jó, de kilóg a MICROPROSE futószalagról lekerülő csúcjátékok sorából.

Játék közben a képen a harctér egy kis részletét látjuk. A terep épületeinket és katonáinkat körülvevő része kicsit világosabb a többinél. Csak az itt zajló eseményeket követhetjük, ami az árnyékos részen történik, arról semmi információt nem kapunk. A jobb felső sarokban lévő ábra a teljes terület térképét mutatja. A kinagyított részt mozgatni vagy ezen a térképen vagy a kép szélén a jobb egérgombot lenyomva tudjuk. Ahogy a kurzort mozgatjuk a terület fölött, a kép alján a nyíl alatti dologról olvashatunk információt. Ez épületek esetén azok neve, állapota, valamint az, hogy mit gyártanak éppen és mennyi nyersanyag szükséges még a munka befejezéséhez. Katonák esetén ezeken túl az egység páncézatának (Arm), lövegejének (Dam) és sebességének értéke látszik. Ha valamire rákattintunk, jobboldalt az egység típusától függően további információk, valamint az egységet irányító gombok jelennek meg.

ÉPÜLETEK

Amikor egy épületet kiválasztunk a jobb szélen alul az irányító gombok, felette pedig néhány információ tűnik fel. Ha az egység termel valamit, itt látjuk hogy mit csinál (Production), mennyire hatékonyan teszi ezt (Efficiency - minden elkészült épülettel vagy katonával egy százalékkal nő) és mennyi ideig tart még ez a művelet (Minerals to Go). Ha az egység embert, élelmet vagy energiát szolgáltat, itt két oszlop látszik. Az egyik az összes ilyen típusú egység által előállított darabot, a másik pedig a jó működéshez minimálisan szükséges darabszámot mutatja.

Jobboldalt a legfelső két gombbal elindítani, illetve leállítani tudjuk az épületek munkáját. A Quota

tűnk ezekre a tevékenységekre. A kőek ellenes csapatokat állíthatnak át a mi oldalunkra (Gather Information), illetve akadályozhatják a szállításokat és megsemmisíthetik az épületeket, katonai egységeket (Sabotage). Természetesen ez sok pénzbe kerül, s minél többet költünk

ezekre az akciókra (Intelligence Spending), annál nagyobb lesz a vállalkozás sikerének valószínűsége. Eközben persze az ellenség is hasonló akciókba kezd, ami ellen védekeznünk kell. A Counter Intelligence gombbal az erre fordított összeget adhatjuk meg.





EANS

R!



Kaja (Food Sources): természetesen a sok embernek rengeteg élelemre van szüksége, különben a népesség gyorsan csökkenni kezd. Minden embernek egy egység kajára van szüksége. Az itt termelt kaja mennyisége attól is függ, milyen területre építkezünk.

Nyersanyag (Mineral Sources): az ásványi anyagokra minden építkezésnél és új katonák kiképzésénél szükségünk lesz. Az anyagokat a bányákban (Mine - csak ásványi anyagokban gazdag, piros X-szel megjelölt területen építhetjük fel, de nem kell út közelében lennie) termelhetjük ki és vasművekben (Steel Mill) tárolhatjuk a későbbi felhasználásig.

Energia (Energy Sources): minden épület és jármű üzemeltetéséhez energia kell. Olaj, szél és naperóművet építhetünk, s mindegyik termelését befolyásolja az építkezés helye.

Gyárak (Factories) Ezek az épületek termelik a hadsereget. A barakk katonákat, a többi pedig járműveket gyárt. A gyárak között hatékonyságukban van különbség. A barakkban az Assign Officer gombbal

egy kiválasztott katonát léptethetünk elő. Ehhez kapcsoljuk be a gombot, majd amikor jobboldalt megjelenik az új rang, nyomjuk le a gombot a barakkon és le nyomva vigyük a kiválasztott katonára. Ha megnyomjuk a gyár támadás gombját, minden kikerülő egység támadó módban indul útra. Uganyígy az új katonák célját is megadhatjuk: Gombnyomás a bázison, s nyomva tartva jelöljük ki a célt.

Bunker: támadások alatt nyújt védelmet az embereknek. A támadónak először az épületet kell lerombolnia, a bennlévőkkel csak utána foglalkozhat. Az embereket az egérgombot nyomva tartva vihetjük be ide.

Ágyútorony (Gun Turret): megerősített páncéltalattal körülvett, automatikusan működő löveg. Radar: a belátható területet növeli.

Fal (Wall): a fontos területeket védhetjük vele. Rakétasiló (Missile Silo): innen rakéttal lehetünk fel, ami az ellenség egységeinek nyomkövetését segíti. Először mindig egy rakétát kell gyártanunk, majd ha ez elkészül (egy villogó piros pötty jelzi), dönthetünk, hogy mire használjuk fel. Ha felvüünk egy műholdat, két új csik jelenik meg. Az egyiket saját, a másikat ellenségünk műholdainak számát látjuk. Rakétát csak a főhadiszállás ellen használhatunk. Elég pontatlan fegyver, ezért csak végső esetben vessük be. Eléne véde-

Laboratórium (Research Centre): a tudósok itt fejlesztik ki és tesztelik új találmányaikat. Az itt látható négy gombbal új páncél, motor, löszer és építő szerkezet fejlesztését kezdehetjük meg.

Szerviz (Supply Depot): a csatában megsérült egységeket javítja meg és látja el felszereléssel. A Repair Buildings a legközelebbi romos épület megjavítását, a Repair Mobile pedig a sérült járművek helyrehozását kezd meg. Ha egy kiválasztott egységet akarunk megjavítani, kattintsunk a szervizen, majd lenyomott gombbal menjünk a hibás épületre vagy járműre.

Hangár (Airfield): a helikoptereket és repülőket a földön itt tárolhatjuk. Hangár nélkül nem építhetünk ilyen egységeket. Az itteni három gombbal építhetünk bombázókat és kétféle vadászgépet. A három Scramble gombbal pedig útjukra indíthatjuk az éppen itt állomásozó gépeket.

Lakótelep (Population Centre): seregünk bővítéséhez nélkülözhetetlen, hogy legyenek emberek, akik a gyárakban és a földön dolgoznak. A lakosok száma határozza meg a katonák maximális számát és a termelés gyorsaságát is. Az első lakótelep megépítéséhez kattintsunk a főhadiszállásra, majd a gombot nyomva tartva vigyük a telepeseket az új helyre. Ha jó helyet találunk (ez egy a birtokunkban lévő út mellett kell legyen), a mozgó keret zöldre vált. A kiválasztott helyen kezdetben egy 1000 fős sátorátor jelenik meg, mely az idő múlásával 25000 emberes felhőkarcolóvá növi ki magát. Amikor valamelyik telepre rábökünk, jobboldalt pillanatnyi lakóink és a katonák fenntartásához szükséges emberek száma látszik.





Sivatagi akció, utánpótlás nélkül. Teljesítése szinte lehetetlen.

dakkal lehet, hiszen a rakéta a magasban a holdat mérí be, s azt semmisíti meg a bázis helyett. Mid (Bridge): ha a hidhoz vezet út, köhíd köszül, egyébként egyideiglenes valami fából. Csak víz fölő lehetjük.

KATONÁK

A katonákat hat szám jellemzi: Visual Range - hány egység távolságra látnak, Hit Points - mennyi sérülést viselnek el, Weapon Damage - mekkora sérülést okoznak, Speed - sebesség, Armour - páncélzat és Reload Time - a fegyver újratöltéséhez szükséges idő. Ebből az elsőt a kiválasztott egységet körülvevő piros kör, a többi pedig az alsó sorban megjelenő felirat jelzi. Az újratöltés idejét, a megölt ellenfelek számát és a tapasztalatot (Rank - a célzás pontosságát és az okozott sérülés súlyosságát) módosítja) jobboldalt a térkép alatt találjuk. Az alatta lévő gombok közül az Attack minden közeledő ellenfelet megtámad, a Retreat pedig visszavonul, ha veszélyt észlel. A Lock Targetre egységünk addig támadja célpontját, amíg vagy ő vagy az ellenség megsemmisül. A Cease Fire ezt a parancsot törli.

Ő (Scout és Scout Bike): fegyver nélkül ember, akiknek egyetlen feladatuk a látható területek kiterjesztése és az ellenséges katonák és épületek fedezése. Itt a Designate Tile gombbal megvilágíthatjuk az ellenség egy egységét, így segítve a tüzéréket a pontosabb célzásban. A Shadow Mode hatására örök érvényűen követi a kiválasztott ellenséget.



Ez a vírus telelős mindent.

Mérnök (Engineer): a lakótelepeken kívül ők építenek minden épületet. Nincs fegyverük és páncéljuk is gyenge. Épületet csak sík, út melletti területre tehetünk, melyet teljes egészében látnak és nem ácsorog rajta senki (kivéve a bánya, a fal, az ágyútorony). Ha egy romokkal vagy fakkal teli területre visszük, automatikusan elkezd megtszítani a terepet.

Teherautó (Dump Truck): nyersanyagot szállít a bányák és a vasmű között (ilyenkor megkeresi a legközelebbi saját bányát). Ezen túl föld- és aszfaltozott utakat épít, amivel a közlekedést és a terjeszkedést gyorsíthatjuk. Útak építéséhez először várjuk meg, hogy a bányában telepakolják a járművet, majd kapcsoljuk ki a bányászatot (Mining Mode) és új utakat az építendő út elejére. Ezután válasszuk ki az út típusát és jelöljük ki az út végét. Ha menet közben elfogy a nyersanyag, visszamegy a bányába feltölteni a rakteret.

Csapat szállító (Military Truck): katonákat és tüzér egységeket szállít. Legtöbb hat egység fér fel rá.

Teherautó (Construction Vehicle): az építkezéshez szükséges anyagokat szállítja, így felgyorsítja az épületek befejezését. Hegyek között rosszul halad, így ott nem érdemes használni.

Csapat szállító: a Jeep 1, az Armoured Personnel Carrier 6 ember vagy löveg szállítására alkalmas. Mindkettő fegyverrel és páncéllal is felszerelt jármű. Repülőgépek: ezeknek az egységeknek csak a kifutópályán adhatunk parancsot. Ezután vagy végrehajtják a parancsot és visszatérnek vagy felövik őket.

Tüzér egységek: ezek egy része saját járművel rendelkezik, míg a többit valamilyen szállítóeszközre kell húzni.

Ezeket túl még jó néhány egység van, de ezek csak a hat jellemzőben különböznek egymástól és használatuk teljesen normális.

IRÁNYÍTÁS

Egy katoná irányításához először egy gombnyomással ki kell választanunk. Ezután lenyomott gombbal vigyük a célkeresztet az új helyre. Ha ez üres terület, katonánk odamegy, ha ellenség, megtámadja. A katonák többségét befolyásolja a terep minősége. A katonák típusuktól függően tulajdonképpen négyféle fegyvert használnak: sima lövedéket, páncéltörőt (pl. Bazooka, Marines és minden Hover), robbanóanyagot (amely egyszerre több ellenfelet is megsebesíthet, pl. tüzerek, bombázók) és ibren repülő lövedéket, amellyel akadályok mögé is belövelhetünk.

Ha egyszerre több egységnek akarunk parancsot adni, a bal gombot nyomva tartva jelöljük ki azt a téglatapot, melyben a katonák vannak. Ezután az egyik katonát kiválasztva az egész csoportot az előző módon irányíthatjuk. A csoport kijelölése megszűnik, ha rábökünk valami másra.

A csapat feladata hasonló, de tartósabb formációt alkotnak. Létrehozásához fogjunk meg egy egyedülálló katonát és vigyük rá a csoport valamelyik tagjára. A csapat vezetője a legmagasabb rangú katoná lesz, az ő figurája villog, a többi pedig két árnyék veszi körül. A magasabb rangú tisztokat körülvevő katonák főnöküktől kapnak egy kis tapasztalatot (azaz pontosabban lőnek és jobban védekeznek), de ez a csoport feloszlásakor elvesz. A már megismert parancsokat a vezetőnek adhatjuk ki. A formációban álló csapat sokkal hatékonyabban harcol, mint az önálló katonák. Az emberek felállítását a Change Formation gombbal változtathatjuk meg (itt rengeteg új gomb jelenik meg, melyek használatát teljesen egyértelmű). A Disband gomb a kiválasztott katonát veszi ki a csapatból, a Disband All pedig az egész csapatot feloszlítja.

TIPPEK

A játék elején csak néhány épületet és katonát gyárthatunk, s ahogy egyre előrébb jutunk, úgy jelennek meg az újabb és újabb dolgok. Amikor egy épületet találal ér, elkezd füstölni. Amikor a 75 százalékát szétlövük, működés-képtelenné válik, s mindaddig nem termel, amíg meg nem javítjuk. Lerombolt épületeket már nem lehet javítani, ezeket újja kell építenünk. A romokon keresztül elég lassú a közlekedés, ezért a szemetet érdemes a mérnökkel eltakarítani. A katonák rangját a képen fejjük fölötti színek jelzik (egy köcsök - hadnagy - sárga csillag - generális).

A csatátér egy négyzetátlóval kis területekre van osztva. Az egységek mozgás közben e négyzetek között mozognak, s mindaddig nem lehet módosítani az előző parancsot, amíg a katonák a soron következő négyzet közepébe nem értek. Menekülés esetén az egység maga választ egy célpontot, amely elég távol van minden ellenféltől. Ha a Lock Target parancsot nem szüntettük meg, menekülés közben is löni fogja ellenfelét.

Az alacsonyabban szálló repülőkre nem csak a légvédelem, hanem minden egyenes lövsíre képes katoná is tud tüzelni. Igaz a levegőbe lövődöz katonákat fentről is könnyebb eltalálni.

Egy romos területet leggyorsabban a tüzerekkel tudunk elfoglalni. A Designate Tile után tűz a katonán és lenyomott gombbal jelöljük ki a céletterületet. Mivel ezek az egységek pontatlanul céloznak, előtte saját katonánkat vigyük el a közelből.

A főhadiszállás leállító, indító, támadó és védekező gombja az összes katonára vonatkozik, azaz minden katoná megáll, folytatja mozgását, stb. A mérnök leállító gombját megnyomva a teljes építkezést töröljük. Ha már az épület egy része kész van, valamennyit visszahajthatunk a ráfordított nyersanyagból. Az építkezést ideiglenesen leállítani a Quota kikapcsolásával tudjuk.



Cassandra mellett nehéz a feladatra összpontosítani.

Általában nem áll le a termelés, ha valamihez nincs elég nyersanyag (például élelem). Amikor azonban a vasműben elfogynak az ásványi anyagok, minden gyártás leáll.

Bizonyos pályákon az ellenség vezetője is megjelenik a katonák között. Ilyenkor általában a pálya teljesítéséhez őt is meg kell semmisítenünk.

A stratégiai játékok szerelmeseinek fantasztikusan telet az elmúlt évszázad. Aki pedig már megunta - ha van ilyen egyáltalán - a Command & Conquest és a Warcraft 2-t, annak most a MicroProse kedveskedik egy újabb anyaggal. A program jó, de azért kilóg az MP futászálogról lekerülő csúcs játékok sorából. Ennek egyik oka az, hogy igazán új ötletet nem találtam benne. A megszokott dolgokat tökéletesen valósították meg benne, de aki a Civilizationon nevelkedett, az bizony többet vár. A grafika szintén nem nyugdított le. A mintegy 10 képpontnyi figurák szinte teljesen észrevehetetlenek, élvezhetetlenek. Nem értem, hogy ehhez miért kellett a Windows memóriazabáló technikáit bevetni. A képernyő görgetése egy kicsit lassú, így egy nagyobb harcúterem a csapatok irányítása is körülményesnek tűnik (a jobb egérgombbal való görgetés teljesen használhatatlan, hiszen csak üres területeken működik, egyébként pedig egy a tereptárgytól függő menü jelenik meg). Mielőtt azonban valaki azt gondolná, így ezt a programot nem érdemes kipróbálni sem, annak megismételtem, a játék jó, csak a MicroProse-től vártam többet.

576 KByte ÉRTÉKELŐ
THIS MEANS WAR KIALAK: MICROPROSE

grafika: [Progress bar]

hang/zene: [Progress bar]

kezelhetőség: [Progress bar]

kihívás: PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 80%

C64 LEWIZ KAFFETA

AMIGA 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX66 CD: 1 ZENE: SB SBPRO VGA: VGA 20MB 40MB

KÖRKÉRDÉS V2.0 "A VÁLTOZÁS SZELE"

Ez a lap az ára mellett lehetne jobb is. Igazad van! Azonban az előbbi az előállítási költségek határozzák meg, az utóbbin pedig mi is szeretnénk változtatni. Kérjük, észrevételeiddel segítsd a lap színvonalának további emelését. (A kérdéseknél a rögzített válaszokat értelemszerűen húzd alá, vagy karikázd be.)

1. Neved, címed:..... Életkorod:.....

2. Milyen géptípus(ai)d vannak?
.....

3. Tervezed-e új gép vásárlását az idén, s ha igen, milyen típusút?

Nem tervezek

Igen, mégpedig:

4. Milyen típusú játékokat kedvelsz?

lövöldözős kaland akció stratégia szimulátor sport egyéb

5. Milyen neked tetsző filmet láttál az utóbbi időben (írd le 2-3 címét)?
.....
.....

6. Milyen zenét favorizálsz?
.....

7. Mióta vagy a lap olvasója?

1990-től 2-4 éve 1-2 éve 1 évnél rövidebb ideje

8. Milyen rendszerességgel olvasod a lapot?

előfizetek rá csak akkor veszem, ha jó program van benne ha van pénzem, akkor megveszem

9. Az általad vett (előfizetett) lapot rajtad kívül hányan olvassák?

10. Inspirál-e az újságban megjelenő leírás az adott játék megvételére?

igen gyakran részben nem

11. Egy általad játszott, de a sajtóban eddig még nem ismertetett régebbi játék leírása jelent-e számodra élményt?

nem igen, mert esetleg új fogásokat tanulok igen, mert érdekel a játék értékelése

12. A lap jelenlegi formátumán (nagyság, oldalszám, tartalom) változtatnál-e?

nem, mert így jó, ahogy van változtatnék

13. Min változtatnál?
.....
.....

14. Melyik variációt választanád?

Maradjon a lap eredeti formájában (48 oldal + melléklet)

Kéthetente 24 oldalas szám, összességében kissé drágábban

Maradjon meg a havi megjelenés, de megújult designnal, nagyobb formátumban, új rovatokkal, több infóval, de változatlan áron

15. Szívesen olvasnál riportot híres gyártó cégekről, vagy nevesebb játékok szerzőiről?

igen csak ha nem csökken a programleírások száma ezek nem érdekelnek

16. A csomagküldő Szolgálat listája milyen segítséget ad?

felkelti az érdeklődésemet gyakran vásárolok segítségével

feleslegesen foglalja a helyet a lapban

17. Milyen konkrét ötleteid lennének a lap színvonalasabbá tételéhez (rovatok, témák, játékcímek)?
.....
.....
.....

Kérjük, hogy válaszodat március 5-ig feltétlenül add postára. Köszönjük, hogy támogattál bennünket döntéseink meghozatalában, hálából cserébe poszter hegyeket és póló dombokat sorsolunk ki 30 olvasónknak.

REJTVÉNY!



PRO PINBALL - THE WEB VERSENGÉS 5 EREDETI CD-ÉRT!

Mostani számunkban találhattok egy bővebb összefoglalót a közelmúltban megjelent flipper-szimulátorokról. Abban megismerhetitek minden idők egyik legpazarabb flipperét, a PRO-PINBALL - THE WEB-et, melyet nemrégiben jelentetett meg az EMPIRE INTERACTIVE. Kérdéseink is a stílushoz kapcsolódnak:

1. Mikor bukkantak fel az első flippernek nevezhető játéggépek?
a. '50-es években b. '60-as években c. '70-es években
2. Sorolj fel legalább 3 flipper-szimulátort, lehetőleg nem ugyanattól a cégtől. Bármilyen gépre és bármikor megjelentet is írhatsz (C64-től a konzolokig).
3. Írj egy versikét, amelyben a következő szavak mindegyikét felhasználod (ragozni lehet):
flipper, gomba, pöckölő, gurul, anyós, zabál, huszas, azanyját, haver, árkád

A díjakat a kiadó cég ajánlotta fel: 5 eredeti PRO-PINBALL - THE WEB CD és egy a játék emblémájával ellátott rövidujjú pólót. Ez utóbbi az eddigi legfrankóbb, amit valaha reprezentációs célokra kiadtak. Egyszerűen szép.

...ÉS MÉG EGY KIS MEGLEPETÉS!

Másik rejtvényünk sokkal általánosabb, de legalább annyira bőkezűen bánunk az ajándékokkal, mint a flipperes játéunkban. 5 darab személynörködtető pólo a jutalma annak az 5 szerencsésnek, aki helyesen válaszol az alábbiakra:

1. Ki írta az eredeti Frankenstein történetet?
2. Ki volt Marco Polo?
3. Mi a lemming?

Computer PANORÁMA

MEGSZOKOTT SZÍNVONAL, MEGÚJULT KÖNTÖSBEN!
Számítástechnika haladóknak. 1996-ban új rovat: CP-forrás, benne: CP-suli a Nemzeti Alaptantervre építve; minden, amit az Internetről tudni kell; shareware; olvasói programok, tippek, trükkök
Havonta mágneslemez-melléklettel!



MULTIMÉDIA MAGAZIN MINDENKINEK!
Negyedévente: multimédia- és audiolemez ismertetések, piaci információk, tesztek, játékleírások, CompuServe és Internet, a multimédia elmélete, háttér, hírek, információk ...
CD-ROM melléklettel, amelyen megelevenedik a magazin



WINDOWS PANORÁMA

ABLAK A PC-VILÁGRA, MÁR KÉTHAVONTAI!

Tippek, trükkök; programismertetések lépésről, lépésre; hardver a Windowshoz; szoftvertesztek; multimédia; játékbemutatók; hírek, újdonságok.

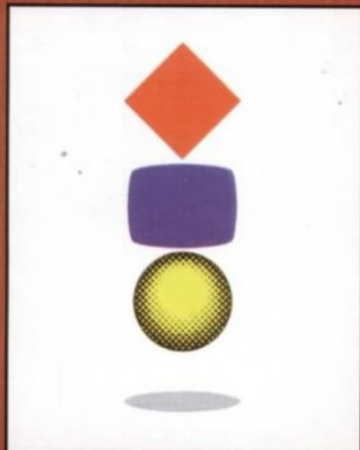
Minden szám mágneslemez-melléklettel!

MIÉRT ÉRDEMES ELŐFIZETNI A CP LAPJAINRA?

1. Előfizetve Ön mindig időben, biztosan, utánjárás nélkül jut a kiadványainkhoz.
2. Biztosítja magát az inflációból fakadó áremelés ellen.
3. A legolcsóbban kapja lapjainkat.
4. Két vásári különszámunkat is díjmentesen juttatjuk el Önhöz.
5. Ön előfizetve havonta sorsoláson vesz részt, amelyen év végéig összesen több mint félmillió forint értékű ajándék talál gazdára.
6. Minden hónapnak megfelelő számú előfizető visszanyeri a még hátralévő előfizetési díját (májusban például öt előfizetőnek írunk jóvá 7-7 havi összeget).
7. Ön bármely lapra előfizetve automatikusan Computer Panoráma klubtaggá válik, így egyéb kiadványainkat 10 százalékos kedvezménnyel vásárolhatja meg, illetve...
8. ... egyes üzleti partnereinktől – vásárlás esetén – további kedvezményeket élvezhet. A kedvezményekről folyamatosan tájékoztatjuk előfizetőinket.
9. Diákigazolvány felmutatásával a Computer Panorámára 30 százalékos szuperkedvezménnyel fizethet elő iródnkban.

...és arról még nem is esett szó, hogy a Computer Panoráma kiadványai egyszerűen megérik az árukat.

Megrendelem 1996-ra	Csak díjmentes mutatványszámot kérek
a Computer Panorámát, 4788 Ft-ért (12 szám)	<input type="checkbox"/>
a Windows Panorámát 2770 Ft-ért (6 szám)	<input type="checkbox"/>
a CD Panorámát 3920 Ft-ért (4 szám)	<input type="checkbox"/>
(Megrendelés esetén postautalványt, jogi személyek átutalása esetén számlát küldünk)	
Név:	
Postacím:	
Bankszámlaszám:	
(Cégszerű aláírás):	
A megrendelést a következő címre kérjük elküldeni: Computer Panoráma Kiadói Kft., 1388 Bp., Pf.: 96/60. Telefon: 322-4248, telefax: 322-1032	



3DO

R O V A T

A minap a Híradót nézve egy különös bejátszásra figyeltem fel: két "jópota" amerikai srác azt a szórakozást találta ki magának, hogy egy autóból a járókelőkre lövöldöztek festékgátrónes pisztolyal, s jókat derültek a halálárammúlt áldozatokon. Az egészet ráadásul videóra vették, így gyártva maguk ellen a bizonyítékokat. Nos, mindezt most csak azért emlitettem, hogy ebből is látható, hogy mi az, amit az amerikaiak a legjobban szeretnek csinálni: lövöldözni. Az American Laser Games az elsők között volt, aki ebben nagy üzletet látott, így a cég neve mára már egybeforrt a full motion videón alapuló lövöldözős játékokkal. Tulajdonképpen nem is kell ahhoz 3DO-val rendelkeznie senkinek, hogy ezeket a játékokat kipróbálja, hiszen ezek a játékok valójában a játéktérben az igaziak. Csak hát ki gyázi azt zsetonnal? Igaz, az ALG játékaik megjelentek más gépekre is, mint például PC-re vagy MegaCD-re, még is az első gép, ami majdnem arcade minőségű átiratokat tett lehetővé, az a 3DO volt.

És ha már itt tartunk, tennék egy kis kitérőt az M2-vel kapcsolatban. Az M2 ugyanis - mint azt már korábban emlitettük - már alapkészítésben képes lesz MPEG-et lejátszani, tehát ezek a játékok a jövőben nemhogy meg fogják közelíteni a játéktérmi változatokat, hanem a botrovdalés képükkel 100%-ig ugyanazt a hatást fogják nyújtani. Csak érdekességként emlitem meg, hogy az M2 még arra is képes lesz, amire jelenleg csak a legmodernebb videobereendezések: a videofilm futása közben a képernyőt teljesen morfolhó, különböző alakzatokhoz texture borításoként használni, s mindent 32-bit-es RGB színpalettával, 640x480-as képfelbontással.

AZ ALG SIKERSZTORI

Az American Laser Games 1990-ben tört be a játéktérbe a **Mad Dog McCree** című művükkel, melynek sikere nyomán persze hamarosan újabb játékok születtek. Négy évvel később, a 3DO megjelenésével egyidőben kezdtek el foglalkozni a hazavihető változatokkal, melyekhez rögtön egy - a már a játéktérbe is ismerős - fénypisztolyt is mellékeltek. Ezel újabb hatalmas közönséget nyertek meg, hiszen akinek mondjuk a játéktérben egy-egy elhibázott lövésnél vörösödött a feje a körülötte állók határozásától, immár otthon bármilyen testhelyzetből, nyugodt körülmények között válhatott revolverhőssé. A pisztoly egyetlen szépséghibája az elosztó Y kábel hiánya volt, mely nélkül nem lehetett másik játékost csatlakoztatni, márpedig ezek a játékok sokkal könnyebbek, ha ketten játszószék. Hamarosan persze az újabb pisztolyoknál már ezt a csorbat is kiküszörülték. Igaz azonban hogy a PAL verziókkal még mindig akadnak gondok, ugyanis az eddig megjelent szoftverek nem képesek kezelni a PAL pisztolyt, tehát jobb híján marad a szörnyű lassú jopyad, vagy - ha megtehetjük - egy NTSC gép vásárlása.

Az ALG játékokat kitünő atmoszféra, és a nagy adag humor jellemzi. Viszont sehol sem tapasztalhatunk vérességet, aminek mondjuk az erkölcsi normák helyett inkább technikai okai lehetnek, hiszen hogyan nézne ki, ha valakit fejbe lövünk, és a hasából fröccsen ki a vér. Na de ne legyünk telhetetlenek. Most pedig lássuk, milyen anyagok jelentek meg eddig a cég gondozásában.

MAD DOG I-II

Mint ahogy már emlitettem, a Mad Dog volt az első, ami meghozta a sikert, hiszen ki ne szeretne Clint Eastwooddó válni, s olyan potárra lövöldözni, amilyeneket utoljára



csak a Jó a Rossz és a Csúfban láthattunk. Igazi western környezetben írthajuk a rosszfiúkat, akiket valódi színészek személyesítettek meg. Hát kell ennél több? A játék második része, a **The Lost Gold** hozta az előd pozitívumait, sőt még tovább is lépett, mivel a cselekmény már nem csak egy szálon fut, hanem több helyen szerteágazik.

CRIME PATROL

A Crime Patrol máig a kedvencem, itt egy kezdő zsuru bőrébe bújhatunk, majd ha nem mond csödöt a céltzótudománunk, nyomozókká, majd kommandósokká léphetünk elő.



Persze hogy idáig eljussunk, rengeteg bűnözőt kell likvidálnunk, s még a civilekre is vigyáznunk kell, akik véletlenszerűen bukkannak fel, így okozva nekünk kisebb

idegrohamokat. Ennél a játéknál már nem mondhatni, hogy szükmarkúan bántak a büdzsével, hiszen van például autós üldözés, ahol a sofört kilöve a gyönyörű limuzinból nyomban roncsolhalmz válik. A Crime Patrolban ezen kívül elsőként volt tapasztalható a felsőbb korosztály megcélzása: az első partnerünk például egy nő, s a későbbiekben még egy sztriptizbárba is betevődünk.

SPACE PIRATES

A Space Pirates a jövőbe röpít minket, nagyjából olyan stílusban, mint a Star Trek tévésorozata. Ez utóbbi a játék kivitelezésére is értendő, ugyanis az akció leginkább műtermekben folyik, ahol néha amint egy halott összesesik, a díszlet elmozdulása tapasztalható. Itt egyébként egy űrharcost alakítunk, aki a gonosz Talon Kapitánnyal és a kalóz hordájával veszi fel a harcot, akik a véd-



telen nő túsul ejtésétől sem riadnak vissza. A kapitány megsemmisítéséhez kristályokat kell összegyűjtenünk, amik egy szuperfegyvert fognak működtetni.

DRUG WARS

Ez a játék voltaképpen a Crime Patrol folytatása, itt azonban már egy mindeur elszánt, tenyérbemészó képű, dél-amerikai kokainbárával kell leszámolnunk. Az akció iszonyú nehéz, sokszor távolli, alig észrevehető garzicókkal kerülünk szembe, ráadásul egy-egy rész elég hosszú, tehát a gyakori halálozásnál a bejárt terület már a könyökünkön fog kijönni. Pozitív változás azonban, hogy még több csajszi, és még több humor ékesíti a játékot.



ERKEZESI OLDAL

ABSOLUTE ZERO

PC

A Domark a legújabb Absolute Zero című művüknek ki se tudtak volna ötleni találébb nevet, hiszen ez egyben a játék értékelésének is tekinthető. A Domark az Amiga hőskorába repíti vissza a kedves játékos, sőt még annál is visszább, hiszen az akkori játékokhoz legalább elég volt egy A500-as, az ő remekművükhöz pedig most - az élvezhető sebesség érdekében - egy Pentium szükségeseltetik.



De lássuk miről is van szó: hófódte tájakon küldetés-ektől függően szánkázhatunk, repkedhetünk, s persze lőni kell az ellenséget. S mindez milyen kivitelezésben? A saját járművünknek csupán vektoros vázát láthatjuk, a texture mapped grafikának tehát se híre se hamva, igaz legalább az ellenség filizett poligonokból áll. De milyen ellenségek? Meghatározhatatlan formájú vicik-vacokok tüzelnek ránk az égből, a becsapódó lövedékek nyomán pedig a robbanást tüpárnaként felvillanó vektorcsökök szimbolizálják. Ráadásul még a hangokról nem is szótlan: mindenféle pittyeség, plimpákolás, csupán a digitalizált szöveges emlékeztet rá, hogy '96-t írunk. Úgy látszik, Domarkéknál még nem vették észre, hogy nem elég, ha csak a menüket korszerűsítik és az egészet SVGA-ba rakják - valamit a játéknak is nyújtania kéne.

THE SMURFS

PC

Az Infogrames most két kitűnő számítógépes társasjátékkal lep meg a fiatalabb korosztályt a Hupikék Törpikék és Asterix kalandjait feldolgozva. A Törpikéknek természetesen ismét a gonosz Hókuszpók tör borsot az orra alá, mégpedig úgy, hogy elrabolja és varázslattal elaltatja Törpiliát, hogy így csalja csapdába a többi törpöt. Hat másik törp azonban kifigyeli, miben mesterkedik a varázsló, s azonnal Törpépához sietnek. Törpépa hamar meg is találja a megfelelő ellenvarázslatot: a Teletranszportmurfót. Ahoz azonban, hogy sikerüljön visszateletranszportálni Törpiliát, a varázslatnak hátfele összetevőt kell begyűjteni. Ez lesz tehát a dolgunk: először is hat törp közül választathatunk

(maximum négyen indulhatunk), és így Törpifalváról elindulva az úton különböző kihívásokon vehetünk részt, s ezeket teljesítve találhatjuk meg a keresett dolgokat. Többek között például egy bányában kell kocsikázunk, máshol meg Kelep hátán kell a szembejövő madarakat kerülgetni. Minden egyes ügyességi rész után a következő játékos veszi át az irányítást, természetesen az nyer, akinek elsőnek sikerül begyűjtenie a kért anyagokat. Az egész olyan grafikával és audióval készül, mintha csak a rajzfilmet néznénk, a feladatok roppant ötletesek, s mindezekhez ráadásul könnyű kezelhetőség társul: a játékok például még installálni sem kell.

ASTERIX

PC

A törpikék Hókuszpókjához hasonlóan Asterixnek is meg van az állandó "jövője", aki ki más lehetne, mint a hatalmas Római Birodalom feje, maga Julius Caesar. Az egész Gall Provincián ugyanis csak egy kis falu akad, ami még mindig ellenáll a hódítóknak, s ez természetesen Asterixék otthona.



A falu főnöke nemtetszésének ad hangot, hogy Caesar megtiltotta, hogy átéljék a határokat, így tehát hat jól ismert hős közül választathatunk, ki fogja a különböző provinciákról begyűjteni a tárgyakat, s ezzel bebizonyítani, hogy számára nincsenek határok. Ebben a játékban is összesen négyen indulhatunk, ám itt még jobban ki van hangsúlyozva, hogy társasjátékról van szó, hiszen az egész játék egy mezeire osztott táblán zajlik, s hogy mennyit haladunk - mint egy dobókockánál - az a véletlenen múlik. A cél: a különböző provinciákat ábrázoló mezőkre rálépni, s azokról - a feltett kérdésekre helyesen válaszolva - a nehézségi szinttől függően meghatározott számú tárgyat beszerezni. Itt is rengeteg jópofa ügyességi játékkal találkozhatunk: többek között gerelyt hajthatunk, kalóztámadásban vehetünk részt, s persze a jól ismert szereplőkkel is találkozhatunk, mint például a halálussal, aki nem bírja a kritikát. Ezeknek kívül persze csapadék is leselkednek ránk, melyek hatására kimaradunk egy-egy körből, ám ezeket ha van varázslatunk, semlegesíthetjük. A játék minőségileg teljesen megegyezik a Törpikékkel: szuper grafika és hang, és egy rakás humor.

SHELLSHOCK

PC

1997-ben járunk, persze nem sokat változott a világ - polgárháborúk dúlnak mindenfelé, melyeknek ártatlan civilek esnek áldozatul, milliók éheznek, csakhogy az elnyomók minél több fegyvert tudjanak felhalmozni, a megőrléstől való félelem nélkül az atrocitások mindennaposak. A hatalmas lévők a tétlenségüket a politikával és a bürok



rációval leplezik. Erre azt is mondhatnánk: nincs igazság a Földön... De akkor még nem találkoztunk a "Da Wardenz" nevű csapattal. Nos, a Core Design ShellShockjában ennek a Da Wardenz nevű csapatnak a tagjává válunk, akik előtt csak egyetlen cél lebeg: harcolni a terrorizmus, az igazságtalanság, és a korrupció ellen. Ezt pedig csupán egyetlen módon tudják elképzelni: az M13-as Predator tankjuk segítségével. Ez a tank persze valójában csak egy kitalált valami: hiszen egy ember el tudja irányítani, tornya nincs, a csöve csak előre tud nézni, mindemellett ráadásul az ellenséges tankok likvidálásához egyetlen jólirányított lövés elegendő. A csatákat vészettől gyorsan mozgatót 3D-s texture mapped környezetben vívhatjuk, valószínű terepen, vérpezsdítő, közvetlenül a CD-ről szóló muzsika és baró hangeffektek mellett. A játékot frankó Silicon Graphics jelenetek tarkítják, például a meghalás is olyan mint az MTV-n egy videoklip. Az "akcióhősök" tehát készülhetnek, ráadásul akár nyolcra is egyszerre, ugyanis a hálózati lehetőség is biztosítva van.

THE SPERIS LEGACY

PC

Sajnos jelenleg egyértelmű tendencia, hogy az Amigát egyre kevesebb softwarecég támogatja, s arra sincs nagyon remény, hogy ez a közeljövőben megváltozzon. Egy cég azonban rendíthetetlenül kitart a Nagy Őreg mellett: a Team 17. Legújabb, Speris Legacy című játékukat A1200-asra és CD32-re fejlesztették. Egy gyönyörű kivitelezésű RPG-ről van szó hatalmas bejárható - s mindemellett szépen kidolgozott - tereppel, egy rakás különös - köztük ellenséges és barátságos - szereplővel. A történet a már jól ismert séma szerint alakul: a gonosz Gallus Herceg megöli bátyját, Kale-t, hogy magához ragadja a királyi jogot. Már csak Kale gyerekkori barátja, Cho marad az útjában. Cho előtt tehát itt a lehetőség, hogy bebizonyítsa valódi értékét. Nem várhatja meg, míg Gallus felkutatja őt, helyette inkább felveszi a harcot Gallusszal, s ezzel Speris földjét egyszer s mindenkorra megszabadíthatja a fenyegető veszélytől... Ez lesz tehát a vállalkozó kedvű játékos feladata.





RAVEN I



2278-at írunk, a Földet egy idegen faj, az **Armídok** igiták le, és tartják uralmuk alatt. Egy valaha erős osztály, a **Humanoid Armídok** hanyatlásnak indultak: az uralkodó arisztokráciájuk korrupció, romlottá vált, **könyörtelen vezetőjük új hódításokat tűzött ki célul**. Elsőpró offenzívát indítottak a Föld ellen, melynek technikai főlénye váratlanul érte a földieket: gyorsan egyesíteni akarták a fegyveres erőiket egy ellentámadáshoz, ám az Armídoknak volt még egy titkos fegyverük. **Gordon Dark**, a Dark Vállalat - a Föld legjelentősebb fegyvergyárának - feje, az Armídok szövetségesevé vált, s **a Föld jelentős fegyverrel a hódítók közére juttatta**

Commander sorozatra hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt csupán egy cselekményszál van, az űrhajós részek pedig roppant leegyszerűsítettek. Azoknak tehát, akik nem tudják kivárni a WCÁ-ét, addig unaloműző gyanánt feltétlenül ezt a játékot ajánlanám.

A KÜLDETÉSEK

A játékban mi az emberiség utolsó reménye, a **Földi Lázadó Erők kötelékébe tartozunk**, mi személyesítjük meg a legjobb pilótájakat. Háromféle küldetéssel fogunk találkozni: pre-renderelt grafikájú űrhajós lövöldözős részekkel, real time-os űrhajós missziókkal, és végül néhány helyen hatalmas Battle Mecek pilótaszékébe ülhetünk.

Segítőtársunk gyakran csak útban van.



LASER GUN 0400



Füstöljük ki a kollégát!

Ezek közül Dark büszkesége a Raven volt, egy katonai űrbázis, mely egyben a kulcs a Föld irányításához. **A Raven ugyanis egy repülő erődtámasz, a legmodernebb kutatólaborral és orvosi felszereléssel ellátva.**

HÉZAGPÓTLÓ?

Nos, ez a kis történet a **Mindscape** legújabb űrakkciójához, a **Raven Project**-hez tartozik.

Halálos hajsza a Golden Gate Bridge-től a Marsig.

A játékban tehát a műfajához illően csupán egy dolgunk lesz: irtani az idegenek hajóit és létesítményeit. A játék azonban nem csak egy egyszerű szokványos shoot'em up, hiszen **különböző fajtájú és célú küldetéseket, gyönyörű pre-renderelt grafikájú űrhajós átvizelőképsorokat, és korrekt minőségű digitalizált videojeleneteket találunk a CD-n**. Az egész tehát leginkább a Wing

Az interaktív lövöldözős részek - bár ezekből csak kevés van - csakúgy mint az átvezető jelenetek, fantasztikus minőségűek, a fényeffektusokat és árnyékhatásokat már a tökélyre fejlesztették. Itt persze csak egy célkeresztet tudunk irányítani, tehát a szépség a játékelmény rovására megy. Ám nem csak az űrrepülőket kell ezeken a helyeken kilőni, felderítés esetén például a keresett ellenséges objektumokat a jobb egérgombbal kell befognunk.

Az űrhajós részekből van a legtöbb. Az űrben játszó csatákon kívül repülhetünk majd a Mars, a Hold, vagy a Föld felszíne fölött, de megesik, hogy még az óceán alá is le kell ereszkednünk. A hajókban négyféle fegyver: két lézer, és két fajta rakéta áll a rendelkezésünkre.



A sérülékeny Guppy-t a rátámadó "hiénáktól" kell megvédenünk.



PROJECT



A hatalmas Battle-mecheket az ellenség fel-tűnéséhez megkö-zeltetéshez fogjuk használni. Valójában ezek a részek hasonlóak az repkedéshez, ám itt persze nem emelkedhetünk le-fel, s érdekesség, hogy fegyver gyanánt a robotunk öklét is használhatjuk. (Bár úgy érzem nem sűrűn fogjuk.)

A TAPASZ-TALATAIM

A játék leginkább a cselekményszál egyhangúsága miatt marad el a már említett Wing Commander sorozattól. A videojelenetek állandóan csak abból állnak, hogy az Armid flotta vezére közli a lesújtó híreket Zartukkal, a vezetőjünkkel. A polygonos részek igaz elég

nak", tehát lehetőleg mindig egyszerre csak egyre, az éppen befogott hajóra koncentráljunk. Az üzemanyag fogyása pedig egyszerűen röhej. Gondoljunk bele: megvagyunk bízva egy teherhajó kísérésével, s egy-

amikor kifogyott az üzemanyagom, persze egyetlen ellenféllel sem tudott végezni. Ezen kívülráadásul csata közben állandóan nekiütköztem, így mikor már felidegesedtem, megesett, hogy az ilyen küldetéseket az ő likvidálásával kezdtem.



Az eligazítás roppant egyszerű és szemléletes.



A Marson az Armidok rejtegetnek valamit.

egyszerűek, ám csúnyának nem mondhatóak, és a küldetések is változatosak. Ami ezeknél a részeknél a legjobban idegesített, hogy az ellenséges hajók pilótáit mintha Japánból delegálták volna, ugyanis garantálhatom, hogy senki sem attól fog meghalni, hogy kilőtték a hajóját, hanem attól, hogy **minduntalan belérohán az ellenség.** Egy fontos dologra felhívnam a figyelmet: az ellenséges hajók, ki tudja miért, de folyamatosan "gyógyul-

szet csak a csata közben kifogy a nafta, s a továbbhaladó hajó hiába vár a segítségünkre. (A megoldás itt egyébként az, hogy minél gyorsabban végezni kell az ellenséggel.) Az az igazság, hogy némelyik küldetést nagyon ki kell számítani, némelyik pedig neveltségesen könnyű.

A nagyobb csatáknál sokszor kapunk egy segítőtársat is, ennek azonban én nem sok hasznát vettem. Néha ugyan hathatósan tüzel az ellenfelet, de amikor a legjobban kéne, például

Minden hibája ellenére azonban a játék tetszett, némelyik színész tehetségtelenségét leszámítva a videojelenetek, főleg a maszkok profi kivitelezésűek. Az egész játékon egyébként sajnos egyfajta gyengülés, talán a készítő elfáradása érezhető: az elején még a legapróbb részleteket is hosszabb animációk kísérték, míg a játék végén szinte csak egy THE END feliratra teltett.

576 ^{KB} ÉRTÉKELŐ

RAVEN PROJECT ^{KIADJA} MINDSCAPE

grafika	██████████	
hang/zene	██████████	
kezelhetőség	██████████	
kihívás	██████████	
PITE	KORREKT	KEMÉNY

ÖSSZTARTÁS **82%**

C64: LEVEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 1MB VIDEO: VGA CPU: 486DX
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



ANGEL DEVID

3023. Paradise city. A halál, erőszak, öngyilkosság mindennapos. Senki sem figyel már oda. A rendőrség a korrupció melegágya, de akadnak kivételek. Kivetett, közveszélyesnek mondott igazságosztók. Akik a maguk törvénye szerint akarnak élni és törvénykezni. Kétlábbon járó rögtönítélő bíróságok ők. Ha valaki az ő szemükben vádlott: büntetése halál.



Ritkán látni erre felé földön járó autót. Ma már mindenki repülő kocsikon vagy mifeneken jár. Az ember amióta elrugaskodott a földtől, utálkozva lép vissza rá. Persze ha bajba kerül, akkor ide menekül. A holdon és a marson lévő kolóniák között dúló harcok végén a marsiak mind ide menekültek. Saját törvényeik szerint akartak élni, s e törekvésük rengeteg konfliktushoz vezetett. Például a földön már betiltották a génebeszétet, ám a Marson ezt előszeretettel alkalmazták - s a nézeteltérések komoly összecsapásokba torkoltak. A rendőrség szinte tehetetlen, az érdekszövetségek kusza hálója szinte kibogozhatatlan. Akad néhány ünneplőt hős, aki saját törvénye szerint rója a várost - s szembeszáll ellenségeivel és a rendőrséggel. Rövid élet jut nekik osztályrésül.

MÁR MEGINT...

Már megint azt hiszi egy cég, hogy elég 4CD-t megtermelni remek animációkkal, hozzácsapni valami történetet, magával a játékkal pedig nem törődnek - nem gyúriák össze kellően az alapanyagot. Sajnos így van ez az Angel Devidnál is. Tényleg remekek a true color nagyfelbontású animációk, de az a "valami" hiányzik a játékból. Az animációk háttereit korrektül kidolgozták, a szereplők se "lőgnak" ki belőlük. Aprópó szereplők. Lassan eljön az az idő, hogy a játékleírások mellé rövid kritikát kell csatolni a színészek játékaról, a film rendezéséről. A hangok türhetők, de sokszor kicsit elkeverték őket: elnyomja a beszédet a zene, vagy az egyéb hangok. Állóképeknél pedig ugyanazt a rövid hangfajlét játsza le egymás után. Ez vizcsöpögésnél még hagyján, de a bárzeke kicsit idegesítő így. A gépigeny a true color animációkhoz képest alacsony: egy 66-oson már jól érzi

magát a program. Persze az is igaz, hogy a képek interlacek, azaz minden második sor hiányzik, és a domináns szín fekete a játékokban.

A Játékokat végig saját szemszögből látjuk, s az irányítás meglehetősen egyszerű: a képernyőn látható nyílal mozoghatunk, s az alul lévő panelről érthetjük el az egyéb parancsokat. A nagyító ikonnal vizsgálhatunk meg tárgyakat, a zöld akármire kapcsolva kapjuk meg a mozgatóikat. A menüpont alatt találjuk a mentés/töltés/kilépést, a optionra kattintva pedig beléphetünk az I-netbe, ahol emberekről kérhetünk információt, vagy az inventorkba. A villogó PDA gombra kattintva személyes asszisztensnő tűnik fel a képernyőn, s hasznos tanácsokkal halmoz el. Beszélgetésnél háromféle módot választhatunk: agresszív (ördögfej), normál és kedves (fej glóriával). Lehetőleg fegyverünk legyen mindig kéznél, mert sokszor kerülünk tűzharcba - és ilyenkor a sebesség számít.

Íme egy vastüdő és némi műartéria a XXII. századból.



Az egyetlen helyszín, ahol nem a fekete szín dominál.



TEHÁT: KIK IS VAGYUNK?

A játékban egy nyomozót alakítunk, aki egy plasztikai beavatkozás után Angel Devid, a híres gengszter arcát kapja, aki rettegott törvénszegő, félig cyberpunk, és némi génebeszétnek is álvette magát. Amolyan szikár gyilkológép. Kalandjaink - a csúnya üldözés tragikus vége után - egy kórházban kezdődnek, ahol a plasztikai sebész beavatkozása után ébredünk, s egy kikent



hamarabb hűvöse tenni. Az űrhajóban egy cim-chip kártyát és egy lézerkard-szerű valamit találtam. Ez utóbbit sehol sem sikerült használni. A sikátorban egy klan tagjával futunk össze, aki cseppet sem szimpatikus és ráadásul van metro kártyája - tehát le kell löni. Menjünk le a metróbá, s máris jöhet a 2. CD.

A Death seven halálbárba egy - feltehetően - régi ismerős csábit be. Vigyünk egy italt a hölgynek, majd beszéljünk el vele, lehetőleg kedvesen. Mielőtt odaadná biztonsági kártyánkat, egy "aranyos" játékszert ad: egy bombát, melynek a kombinációját 5 másodperc alatt kell kitalálni - mivel hat lehetőség van, nem ördögösség. Miután megkaptuk a kártyát, irány a csatornanyílás, gyorsan menjünk le, mielőtt a cyberdogok rántádnak. Lent vegyük fel a lámpát, majd induljunk el hátrafelé, s menjünk a rácshoz. A szaglászó cyberkutyaiba engedjünk egy sorozatot. Menjünk visszafele, egészen az ajtóig. A kártyával és a WC-ben olvasott kóddal nyissuk ki, majd menjünk be, s nézzünk a TV-re. Erre megjelenik egy hölgy, aki feltehetően Angel barátja lehet, mert személyes chipkészletét Angel itt őrzi a hűtőben. Rövid beszélgetés után vegyük el a chipkeket, majd távozzunk. Kutya nincs, tehát bemehetünk a "templomba", ahol God-ot megtoldították

Hétköznapi utcakép 3023-ból. Ennyi.



aki bekísér Angel egyik lakhelyére, ahol egy robot hasában egy kártyát találunk. Vegyük magunkhoz, majd menjünk le az utcára (aki szeretné megnézni a játék talán legszebb részét, esetleg egy lengén öltözött hölgyet, vagy egy öngyilkosságot, az nézen el a múzeumba!), s keressük meg a COM terminált. Helyezzük be Angel egészségkártyáját, s miáltal olvassuk az adatait, megjelenik egy árult motoros, aki egészen odavan, hogy velünk találkozik. Zavarjuk el, majd üljünk a motorjára, helyezzük be Mr. Digit kártyáját, s menjünk oda. Mr. Digit látni se akar, úgyhogy menjünk inkább a csatornába,



Vajon mit rejt a gyilkos robot hasa?



A közlekedés egyik módja a taxi - igaz a repülő taxiból.



nővér babaarca első élményünk. A nővér nem sokáig mosolyog ránk: amint Angelt véli felfedezni bennünk, elrohan erősítésért. Nincs sok idő gondolkodni, mielőtt hiedre tesznek, ugorjunk ki az ablakon, majd másszunk le a tűlétrán. Lent induljunk el a sikátorba - esetleg beszéljünk az öreg csövessel, s keressük meg Ely-t, aki tudja kik is vagyunk valójában, s egy pisztolyt ad nekünk. Induljunk előre, egyenesen a bárba. Bent Angel egykori barátnője a csapos, lépünk fel vele agresszíven, mire sikerül kicsikarni tőle egy hitelkártyát. Lehetőleg ne bámészkodjunk a hitelkártya közelképén, hanem vegyük kézbe a fegyvert, s amikor a hölgy arcul pisztolyt szegez ránk, lehetőleg mi legyünk a gyorsabbak. A férfi WC-ben található számot vessük fel - szükség lesz még rá. Kilépve a bárból keressük meg az egy saroknyira lévő holo-girl show-t, ahol kockázzunk a jobb oldali gépen. Miután bankot robbantottunk, megjelenik Mr. Digit, elismerően néz ránk - biztos benne, hogy valamit manipuláltunk az előbb - s átadja a névjegykártyáját. A fúton továbbbátálva egy űrhajó ereszkedik elénk egy fura robottal - mivel semmi kedves szándék nem vezérel, jobb mi-

egy l-lel, s a pénz imadátát harsogja egy pap az űres tereben. Sokmindent nem tudtam itt csinálni, mivel rögtön szivrohamot kapott a pap, ahogy meglátott. Ugorjunk be Mr. Digithez, aki Angel video-chipjét lejátssza nekünk. A holofilm a polgármester meggyilkolása látható. Természetesen Angel volt... Kijöve Digitől egy banda vesz körül. Fussunk keresztül a személtérakra (az ajtókat a kártyával nyissuk), s így sikerül megmenekülni. Épp egy taxi karjaiba futunk - szálljunk be, s élvezzük az utazást. Jöhet a 3. CD.

Ügyesen lefelől bennünket a rendőrség, s dutyiba dugnak. Szerencsére egy bolond öreg is kerül mellénk, aki kirobbantja a falat, s így megmenekülhetünk. A kórházban kérjük ki az orvosi lapunkat, amit Angel eü. chipje alapján állítanak ki. Ezután menjünk a raktárba, nyomjuk meg a halálfejes ládát, mire továbbmehetünk. A bunkerben valami veterán katonát találunk aki azonosítani tudja a 3. chipet: katonai chip, melyen Paradise city megsemmisítésének terve látható. Lépünk le, s menjünk fel a lifttel az emeletre, ahol az utunkba álló robotot intézzük el. Segítségünkre siet egy másik,

s a ráccsal szembeni ajtót nyissuk ki az imént szerzett kártyákkal. Jöhet a 4. CD, a vég.

Igazi "interaktív" befejezés következik: néhány pisztolylövés, s bejutunk a Főgonoszhoz, s rajtnak áll Paradise city sorsa: mi is felrobbanunk, elmenekülünk egy űrhajóval, vagy megmentjük a várost. Elgondolkodtató a "helyes" befejezés, mivel van benne valami, hogy nem nagy kár egy ilyen városért. Én azért megmentettem.

576 ÉRTÉKELŐ

ANGEL DEVOID KÍADJA: MINDSCAPE

grafika	egy	három	öt	hét	kilenc	max
hang/zene	egy	három	öt	hét	kilenc	max
kezelhetőség	egy	három	öt	hét	kilenc	max
kihívás	egy	három	öt	hét	kilenc	max
	PITE	KORREKT	KEMÉNY			

ÖSSZTARTÁS **68%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 5MB VIDEO: VGA SVGA CPU: 486DX66 CD: 4 ZENE: SB SBPRO BUS: IRLAND ADLR