

576

Számítástechnikai magazin

318,-Ft

KByte

VII. évfolyam, 12. szám, 1995. december

ÁLLJ
VAGY
TÖRÖK!

DESTRUCTION DERBY 2

- Fable
- Harvester
- Daggerfall
- Soviet Strike
- Virtua Cop 2
- Fighting Vipers
- Sherlock Holmes 2

M I K Ü L A S Z O K

A karácsonyi hajrá első két helyezettje a C&C: Red Alert és Privateer 2: The Darkening

ŐRÖKSZOMBAGYULÓ STÓLGÁLT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPEP + 1 CONTROL PAD 1999
 SNES DONKEY KONG SET 3999
 SNES ALAPEP + 1 CONTROL PAD + DONKEY KONG KAZETTA 3999

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

DOUBLE DRAGON V	9900	PUSH OVER V	3500
JAMES BOND JR	7900	THE UNTOUCHABLES	5900
KENDO RAGE	5000	X KALIBER 2097	8900
OPERATION LOGIC BOMB	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

BEANS & BUTTERD	7900	MICRO MACHINES	8900
BIG SKY TROOPER	11900	MORTAL KOMBAT 3.5 ULT	HVJ
BOODERMAN	12900	NBA LIVE 97	HVJ
BRUTAL	9900	NHL 97	HVJ
CAPTAIN COMMANDO	9900	OLYMPIC SUMO GAMES	6900
CHESKMATRY	6900	PARADISUS	8900
CUTTHROAT ISLAND	11900	PALM W/ TWINNIE	6900
DEEP SPACE 9	13900	POWER DRIVE	9900
KONG DOKEY KONG	12900	PRINCE OF PERSIA 2	13900
KONG DOKEY KONG 2	14900	REAL MONSTERS	9900
DONKEY KONG COUNT 3	10900	REVOLUTION V	2900
FORGOTTEN WIM J	11900	SEASIDE SURF	11900
F ZERO	7900	SEPARATION ANXIETY	12900
FIFA 97	HVJ	SMASH TENNIS	8900
FINAL FIGHT 3	13900	SUMRIS 2	12900
FINISH FIGHT	7900	SOCCER KID	9900
GNOL PATROL	7900	SPAWN	71900
HAGANE	7900	STARWING	7900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER CB KID	10900
INT.SUP STAR SOCCER	14900	SUPER MARIO ALLSTARS	9900
KILLER INSTINCT	9900	SUPER MARIO KART	7900
KIRBY'S DREAM LAND	11900	SUPER MARIO WORLD 2	12900
KIRBY'S DREAM LAND 2	12900	SUPER TURBIDOR 2	12900
KIRBY'S GHOST TRAP	6900	TIMECOP	6900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	TOYSTORY	14900
LOTT VIKINGS	9900	WEAPONLAND	12900
MEGA MAN X 3	12900	WORMS	12900
MEGA MAN X2	11900		

GAME GEAR

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPEP-JÁTEK NÉLKÜL 1199,-

JÁTEKOK

ALIEN 3	5900	NIGEL MANSELL	6900
ANIMANIACS	6900	OBELEX	3900
ASTRIX	6900	PINBALL MANIA	5900
BE 2	5900	PINOCCHIO	6900
BUGS Y	6900	RACE DAYS	6900
BUSY BUNNY	6900	REVENGE OF GATOR	3900
BURNER FIGHTER	2900	RAGER RABBIT	4900
CASTLEWALK	4900	STREET FIGHTER 2	6900
DONKEY KONG LAND	7900	SUPER BATTLE TANK	6900
DONKEY KONG LAND 2	7900	SUPER MARIO	4900
DONKEY KONG LAND 2	7900	SUPER MARIO 2	5900
EARTHWIM JIM	7900	SUPER MARIO 3	6900
GARFIELD	5900	TACZKI	6900
GARFIELD II	3900	TEENAGE MH. TURTLES	6900
KILLER INSTINCT	7900	TERESAAR	3900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	TETIS 2	3900
KIRBY'S DREAM LAND 2	6900	TOYSTORY	7900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	WATERWORLD	6900
MARIO POWERS	5900	WORMS	7900
MORTAL KOMBAT III	6900	WRESTLING	2900
MONSTER MAX	6900	WWF RAW	5900
NHK ALL STARS	5900		

GAMEBOY

HARDWARE

GAME GEAR SET: GB ALAPEP + 4 VAGY 1 JÁTEK HVJ

JÁTEKOK

CHESSE MASTER	3900	PRIMAL RAGE	7500
F1 FATAL FURY SPECIAL ED	8900	SONIC DRIFT RACE	7900
GAMEWORKS	4900	SPACE HARRIER	5900
MEGA MAN	4900	STARGLIDE	3900
OUT RUN	3900	VR TROOPER	7900
POWER DRIVE	7900	WIZARD PINBALL	8900
ROUNDER	5900	WWF RAW	5900

AMIGA

JÁTEKOK

BANISHE-A1200	4999	OUT TO LUNCH	2999
BLACKCRYP7	2999	PLAN 9 FROM OUTER S.	1999
BOB S BAD DAY	1999	PREMIER MAN 2 MULTI E.	2999
BRUSH THE LION-11200	2999	RAJLY CHAMPIONSHIP	3999
DARKSEED	3999	RISE OF ROBOTS A500+	4999
DENNIS ACA	2999	SECONDO SAMURAI-A1200	3999
DISPOSABLE HERO	2999	SEEK AND DESTROY	3999
FIELDS OF GLOORY	3999	SINGLEBOLF	3999
GLOOM ACA	3999	SHADOW FIGHTER ACA	2999
INDY HEAT	1999	SFERIS LEGACY ACA	4999
KICK OFF A GUA	2999	SUBWAR 2050 ACA	2999
KILLING GROUND A9A	6999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
LION KING ACA	4999	XTREME RACING	3999
MICROPROFESSOR GOLF	3999		

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOKI	999
RISOBOP 3	999		

KAZETTÁK

ACROBET	499	NIGHTSH7	299
ALEX 3	999	NILVA BABYTS	699
ARMALYTE	699	OUTRIN	699
BADLANDS	699	OUTRIN EUROPA	699
BLUE BARON	699	PHATOS	299
CALIFORNIA GAMES	699	QUAT TANK BUSTER	699
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	QUEEZY	299
CONTINENTAL CIRCUIT	699	RICK DANGEROUS 2	299
CRAWNOVIN	699	ROBODOC	299
DELTA	299	ROLDAND	299
DOUBLE DRAGON	699	SILKWOUM	1299
DRAGONS OF FLAME	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
FORGOTTEN WORLDS	699	SOLO FLIGHT	699
GAMES WRITER EDITION	699	ST DRAGON	699
GENAIN WINGS	699	STROPS 2	599
GO FOR GOLD	299	SUMMER CAMP	299
HEROES OF THE LANCE	699	SUPER SCRAMBLE	699
HUNTERS MOON	699	SWIV	999
LAST V8	699	TETRIS ES KIKOSI	699
LEO STORM	699	TIGER ROAD	699
MC DONALD LAND	999	TITANIC BLUNKY	699
MERCS	699	TURBO CHARGE	699
MICROPROFESSOR	699	TURRICAN	699
MULTIMIX VOL. I	299	WINTER GAMES	699
MYTH	699		

LEMEZÉK

POPEYE COLLECTION 999	HAMMERFEST	999
-POPEYE 1,2,3	HUDSON HAWK	799
POSTMAN PAT COLLECTION 999	JAMES POND	999
-POSTMAN PAT 1,2,3	JAMES POND	999
A KASTÉLY	JUDGE DREED	999
ACTION FIGHTER	LAST NINJA 3	999
ALIEN 3	LETHAL WEAPON	999
ARIAL	LICENCE TO KILL	999
BRUBAGO RALLY	LING LITE	999
BOOM	LOTUS ESPRIT	999
BUDDIKAN	MC DONALD LAND	999
CAPTAIN FIST	MICKY MOUSE	999
CHUCK ROCK I	NAROD POLICE	999
COMMANDO II	NEW ZEALAND STORY	999
CRAZY CARS 3	NEWCOMER	999
CREATURES	NO LIMIT	999
CREATURES 2	NORTH & SOUTH	999
DARTTHUGS 2	DIALES ATORMIZ	499
DARPMAN	OPERATION NEFTUN	999
DE HADH	PINK PANTHER	999
DOUBLE DRAGON 3	POLE POSITION F1	999
DYNASTY WARS	RAROD POLICE	999
EMPIRE STRIKES BACK	RAMBO 3	999
ENIGMA FURE	RETURN OF THE JEDI	999
F16 COMBAT PILOT	Roadrunner	999
FACE OFF HOCKEY	ROBODOC	999
FERRARI F1 CHALL	ROBODOC 2	999
FIGHTER BOMBER	ROLDAND	999
FINAL FIGHT	RUNNING MAN	999
FILMS 5 QUEST	SHADOW DANCER	999
FOOTBALL MANAGER 3	SHADOW WARRIOR	999
FORT APOLCALYPSE	SHINOBI	999
FOX FIGHTS BACK	SKULL & CROSSBONES	999
GAZZA 2	STAR WARS	999
GENEV AKE	GOLDEN AGE	399
GRAND PRIX CIRCUIT	STREET FIGHTER 2	999
GUNSHIP	STREET ROD	999

SUBURBAN COMMAND	999	TURBO CHARGE	999
SUPER MARIO	999	TURBO OUTDRIN	999
SYNOPSIS OF HONOUR	999	TURBO RACER	999
TENEMGE MINUA TURT.	999	TUSKER	999
TERMINATOR 2	999	USAGI	999
TEST DRIVE 2	999	VENEDITA	999
TETIS ES KIKOSI	699	WATER PUZZ	999
TIME MACHINE	999	WEST BANK	999
TIME SCANNER	999	WHO DARES WINS	999
TOM & JERRY 2	999	WHO DARES WINS 2	999
TOTAL RECALL	999	ZORHO	999

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPEP + 2 CONTROL PAD 19999

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	SOCKET	7900
DR ROBOTNIK'S MEAN M.	5900	SUBTERRANA	7900

PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2	7900	NHL 97	12900
ALLEN SOLDIER	9900	OTTFATHS	9900
COMO ZONE	9900	POCKACHATS	12900
BONAZIA BRIGS	5900	PINOCCHIO	12900
BUBBLE & BUBBLES	6900	PIRATES OF DARK WAT.	6900
CHESTER ODEAKH	9900	PITALL	7900
CRUIZIN	9900	POCKACHATS	12900
CUTTHROAT ISLAND	9900	PROBUSTOR	9900
DEEP SPACE 9	12900	REAL MONSTERS	9900
DESERT STRIKE	9900	REVOLUTION X	9900
DUSTY COLLECTION	9900	ROAD WASH	7900
DRAGONS RESURGENCE	7900	ROBODOC VS TERM.	8900
EARTHWIM JAM	7900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
ETERNAL CHAMPIONS	7900	SEA QUEST	7900
EX MUTANTS	6900	SEPARATION ANXIETY	11900
EDD SQUAD	7900	SHIRING FORCE 1	8900
FIFA 97	HVJ	SKELTON KREW	7900
GENERAL CHAOS	5900	SUMRIS	9900
INCREDIBLE HULK	6900	SUMRIS2	11900
INDEFINITE LAST C.	5900	SUNIC V2	12900
IZZY'S QUEST	11900	SPANKSTER	7900
JAMES POND II	5900	SPEEDY GOZDALES	9900
JUDGE DRED	11900	SPROUDRO	9900
KAWASUMI SUP. BIKES	9900	SPOT GOES TO HW.	11900
LEIGHT CRUSADER	12900	SUPER SHOMBARMS	11900
LION KING	9900	TAG MANIA	7900
LOTUS TURBO CHALL.	5900	TAZMADIA 2	9900
MARSUPIALIM	11900	TOUGHMAN BOXING	6900
MESA BOMBERMAN	7900	TOYSTORY	12900
MEGA MAN WILLY WINGS	11900	VECTORMAN	11900
MERCS	4900	VIRTUA FIGHTER 2	13900
MORTAL KOMBAT 3 5 ULT	HVJ	VIRTUA RACING	9900
MS PACMAN	7900	VIRTUAL BART	5900
NBA LIVE 96	12900	VR TROOPER	11900
NHL 96 HOCKEY	11900	ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900

CD 32

JÁTEKOK

AIRA	3999	JUNGLE STRIKE	4999
ALFRED CHOKEN	2999	LAST NINJA III	999
ALLEN BREED ES OWAK	3999	LOTUS TURBO CHALL.	4999
BATTLE TOWNS	7999	PROCKSM	7999
BUBBA AND STIK	4999	MCHA	2999
CHUCK ROCK	3999	NIGEL MAN'S WORLD CL	4999
CHUCK ROCK II	2999	PREMIERE	3999
D GENERATION	3999	PROJECT X & F17	3999
DEEPCORE	2999	SFERIS LEGACY	4999
DISPOSABLE HERO	2999	STRIKER	4999
DRAPOS STONE	3999	SUPER METHANE BROTH	2999
FIELDS OF GLOORY	9999	SUPERTY PUZZ	1999
FIRE AND ICE	3999	SUPERFROG	2999
FLY HARDER	2999	SURF NINJAPO	2999
FURY OF THE FURLES	2999	TOP BEAR 2	2999
HUMAN ROVER	3999	TOYSTORY	12900
INTER KARATE +	999	UNVERSE	3999

CD ŪSÁGOK

PG GAMER-CD	1599	EGM2	999
PG FOMAT-CD	1599	GAME PRO	999
PG GAMES-CD	1599	DOZE	999
EGM	999-	PSX OFFICIAL (PSX)-CD	1999

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

AMIGA MOUSE 3999
 DISK BOX - 30 DB-OS CD LEMEZEKNEK 2999
 COMMANDORE JOY - 18 TUCSOK 2999
 COMMANDORE JOY + SUPERCHARGER 3999
 COMMANDORE JOY PAD - ACTION PAD 2999
 PC JOY - COMPTON/PRO 4999
 PC JOY - F15 FATALON 10999
 PC JOY - MASTER PAD 6999
 PC JOY - NAVIGATOR STICK 6999
 PC JOY - PHANTAZ 2 PRO PAD 4999
 PC JOY - POWER PAD 6999
 PC JOY - SPRINT PAD 4999
 PC JOY - SPRINT PAD 2 4999
 PC JOY - THRU-MASTER F-16 FLCS 4999
 PC JOY - THRU-MASTER PINBALL JOY 2999
 PC JOY - THRU-MASTER BUS 2999
 PC JOY - THRU-MASTER TOS 2999
 PC JOY - THRU-MASTER AL ACTION 7999
 PC JOY - TONAZOK 3999
 PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉP 3999
 PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PROS 3999
 PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA 3999
 PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZŐRKE 3999
 PC MOUSE - MUSEM MAT 399
 PC MOUSE - RAT MAT 3999
 PC THRU-MASTER GAME CARD 6999

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER 1499
 GAME BOY TÖLTŐTÖ ELEMEK 1999
 MD ACTION REPLAY V2.0 9999
 MD JOY - AKARIE JOYSTICK 7900
 MD JOY - ACTION PAD (6 GOMBOS) 2499
 MS JOY - CONTROL PAD 1999
 NES ACTION REPLAY 9999
 PSX ARCADE STICK PSX 9999
 PSX CTRL. PAD PSX V2 HOSSZABÓ KÁBEL 1999
 PSX CTRL. PAD PSX V2 HOSSZABÓ KÁBEL 1999
 PSX MEMÓRIA KÁRTYA 3999
 PSX OSSZOKÓ KÁBEL 6999
 SATURN CTRL. PAD - ECLIPSE PAD 5999
 SATURN CONTROL PAD - HYPER PAD 5999
 SATURN JOY - ECLIPSE STICK 9999
 SATURN JOY - SEVENWINDS 9999
 SATURN JOY HOSSZABÓ KÁBEL 1999
 SATURN JOY-ADAPTER 9999
 SATURN PISTOLY - ENFORCER 3999
 SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER 3999
 SEGA MEGA CD ADAPTER 3999
 SNES 6 JÁTEKOS TRÍ BAL ADAPTER 3999
 SNES ACTION-REPLAY V2.0 9999
 SNES CONTROL PAD 3499
 SNES JOY - ACTION PAD 2999
 SNES JOY - SPRINT PAD 3999
 SNES JOY - PHANTOM 3999
 SNES SCART - RKA KÁBEL 3999
 SNES SUPER COINVERTER 4000
 SNES GAME BOY 4999

ÚJ GENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD

6999,- HELYETT

MINDÖSSZE: 4999,-

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD

6999,- HELYETT

MINDÖSSZE: 4999,-

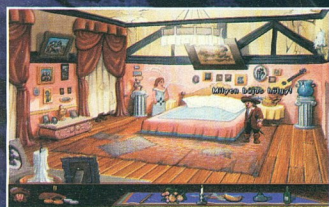
SOFTWARE

INFORMÁCIÓKÉRTE HVJ A 11-39-41-05 TELEFONSZÁMOT

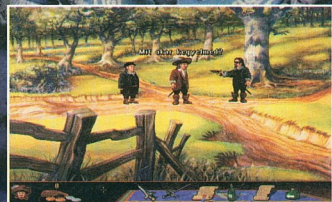
Touche!

The Adventures of the Fifth Musketeer

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



MEGJELENT
a népszerű kalandjáték
magyar szöveggel ellátott változata
az **576 KByte** gondozásában!



tartalom

VII. ÉVFOLYAM, 1

FIGHTING VIPERS - SAT9
DAGGERFALL - PC 13
DAYTONA C.C. EDITION - SAT16
VIRTUA COP - PSX 17
VIRTUA FIGHTER PC - PC19
TOSHINDEN - PC19
SMURFS 2 - SNES 23
DESTRUCTION DERBY 2 - PC24-25
DRAGONHEART - PC26
CHESSMASTER 5000 - PC27
NECRODOME - PC27
DONKEY KONG COUNTRY 2 - GB28
IRONMAN - GB28
SONIC 3D - MD 29
COMPLETE DAVIS CUP TENNIS - PC30
BADLAM - PC 30
MONSTER TRUCK MADNESS - PC31
EARTHWORM JIM 2 - PSX37
MOTOR TOON GP2 - PSX37
SOVIET STRIKE - PSX40
CRASH BANDICOOT - PSX44
C&C: RED ALERT - PC6-8
FABLE - PC10-12
TEAM F1 - PC14-15
SHERLOCK HOLMES 2 - PC20-22
PRIVATEER 2 - PC34-36
HARVESTER - PC38-39
HÍREK4-5
CINKELT LAPOK32-33
COMIX CORNER41
UFFI ÉN BESZÉLEK42
CSVEGŐ46-47

BADLAM - PC30
C&C: RED ALERT - PC6-8
CHESSMASTER 5000 - PC27
COMPLETE DAVIS CUP TENNIS - PC30
CRASH BANDICOOT - PSX44
DAGGERFALL - PC13
DAYTONA C.C. EDITION - SAT16
DESTRUCTION DERBY 2 - PC24-25
DONKEY KONG COUNTRY 2 - GB28
DRAGONHEART - PC26
EARTHWORM JIM 2 - PSX37
FABLE - PC10-12
FIGHTING VIPERS - SAT9
HARVESTER - PC38-39
IRONMAN - GB28
MONSTER TRUCK MADNESS - PC31
MOTOR TOON GP2 - PSX37
NECRODOME - PC27
PRIVATEER 2 - PC34-36
SHERLOCK HOLMES 2 - PC20-22
SMURFS 2 - SNES23
SONIC 3D - MD29
SOVIET STRIKE - PSX40
TEAM F1 - PC14-15
TOSHINDEN - PC19
VIRTUA COP - PSX17
VIRTUA FIGHTER PC - PC19



PRIVATEER 2: THE DARKENING

Profi alkotás, amibe egyesülnek az izgalmas űrbéli csatajelenetek, futurisztikus hangulat és kereskedelmi szimuláció.

34-36. oldal



COMMAND & CONQUER RED ALERT

Bekövetkezett, amitől titkon tartottunk: állati jól sikerült az új epizód úgyhogy semmi nem ment meg bennünket attól, hogy tiz rongyert becserezzük a gyűjteményünkbe.

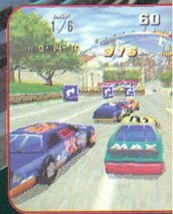
6-8. oldal



DAYTONA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

A játékkeretek után már Saturnon is hódít minden idők egyik leghangulatosabb autóversenye, amelyben a Hornetek mellett akár lóháton is versenyezhetünk.

16. oldal



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

ISSN 0865-8226

Nyomda: Zrínyi Nyomda Budapest (96 2543/12-66-22)

Felület vezető: Grasselty 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.

Lévelein: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjesztja a Hírkör Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

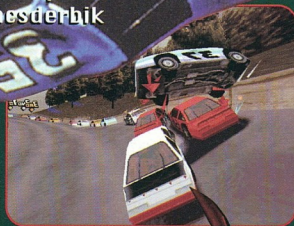
Előfizethető: 576 KbYe (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132.

DESTRUCTION DERBY 2

Az ellentétek harca a világ mozgatórugója. A rombolás az építés velejárója. A DD2 meg a romsoderbik legújabb mérföldköve.

24-25. oldal



CRASH BANDICOOT

A Kengyelfutó Gyalogkakukk hozzá képest Kismiska. Ha eddig nem volt a PlayStationnek kabalafigurája, akkor most megszületett a drága.

44. oldal

AKTUÁLIS

Hozott Isten mindenkit az 1996-os olimpiai év utolsó 576 Kbyte-jában! Ez az év persze nem csak az olimpiáról lesz nevezetes, hanem... De erről bővebben a Csevegőben. Addig is lássuk, mit dugdos zsákjában Télapu.

A legtöbb cég erre az utolsó hónapra sűrítette be programkiadásának 90%-át, úgyhogy volt választási lehetőségünk: fergeteges kínlat tapasztalható ez év végén. Elég csak egy pillantást vetni a tartalomjegyzékre és máris látható, hogy miről beszélünk. A második részek forradalmát éljük: a Command & Conquer, a Privateer, a Destruction Derby, a Virtua Cop, a Hupikék Törpikék és Sherlock Holmes is megfiált, és az utódok büszkén feszítenek szüleik mellett.

Már ezerszer kértétek, de mi mindig a megfelelő pillanatra várva halogattuk az 576-ban eddig megjelent programok listájának kinyomtatását, ugyanis mindig féltünk attól, hogy túl sok helyet venne el az újságból. Most elhatároztuk, hogy külön mellékletként jelentetjük meg - remélhetőleg sokak öröme.

Posztereinkre ismét három Electronic Arts játék került, ami nem véletlen. Az év végi hajrá kétség kívül e cég nevében telik el: 5-6 olyan nagy címmel jelentkezett az elmúlt hónapban, amilyenek kiadását mások 10 évre tervezik. Hiába no, a nagyhalak ideje következik...

A szoftverkiadásban manapság nem baba megy a játék: egy több éves fejlesztés sikere a 100%-os leteszteltségen, a minél több extra szolgáltatáson és a játék pozitív összehatásán túl legfőképpen a jó időzítésen múlik. Egy csúcsrajtóról piaci szituációban megjelentetett játék lehet, hogy minden szempontból felülmúlja éppen jelen lévő vetélytársait, de mire kijön, addigra már az emberek elköltötték szabad zsebtölgőiket egy másik produkcióra, ami két héttel korábban robbant be a boltokba. Eppen ez okból óriási taktikázás szokott folyni így év vége felé, hogy megéri-e bedobni a kisebb-nagyobb neveket a már a piacon lévő csápák közé, vagy érdemesebb 1-2 hónapot várni, amikor esetleg ez a mű válhat csapává. Ilyen taktikázásnak váltak áldozatává a következő nagy címek: **Deathtrap Dungeon** (Eidos Interactive), **Little Big Adventure 2** és **Dungeon Keeper** (Electronic Arts), **Starcraft** és **Diablo** (Blizzard), **The City of the Lost Children** (Psygnosis), **Monkey Island 3** (Lucasarts/Uigin), **Larry 7** (Sierra) - és még sorolhatnánk. De ne sírunkozunk, hiszen az idei karácsonyi felhozatal sem volt pite, inkább kukkancsunk be néhány elhalasztott kiadású játék fejlesztési kulisszatitkaiba...

BLIZZARD

A Warcraft I-II kiagyaltól hamarosan újabb két szenzáció várható: a nagynevű előd alapjaira épülő **STARCRAFT**, és a minden eddigi RPG-próbálkozástól elütő **DIABLO**. Az előbbi, bár nevének a Warcrafttel való kísérteties összecsengése alapján úgy sejthetnénk, hogy egy "orkok az űrben" játékról van szó, ennek ellenére messze túllép az előd erőnyein és teljesen új alapok



ra épül - a névválasztás inkább marketing-szempontokból alakult így. Már a grafikán is meglatátszik, hogy továbbléptek az eddig megszokott technikákon: a figurák izomet-



rikus 3D-ben mozognak és renderelt illetve textúrával borított felületet kaptak. Az egymással szemben álló felek egyései egymástól homlokegyenest különbözőnek, előző technológiai szinten vannak, más nyersanyagszükségletekkel rendelkeznek, más és más a harci filozófiájuk, így az egymás elleni küzdelem is megváltozott taktikáikat követel, mint a Warcraftben. Vannak fajok, akik szó szerint hangya módra szaporodnak: föld alatti üregekben élnek, lárvákat termelnek, és erősségük abban áll, hogy nagy csapatokat és többszáz tagú csapatokat tudnak alkotni. Azok a fajok, akik kisebb számmal tudják magukat képviseltetni, azok viszont inkább a technikájukat fejlesztik: vannak közöttük olyanok, akik ismerik a telepontot, az időutazást, az űrsiklót és az alakváltozást. Egyszóval nem fogunk unatkozni. A játék megjelenését márciusra haslasztották.

Talán még az előbbinél is ígéretesebb a **DIABLO**, amivel a csapat szerető átfór-málni a szerepjátékok mára kissé idejét-múlt arculatát és megfáradt hangulatát. Sokan azért fordulnak el a stílustól, mert túl bonyolultnak érzik a komplex szabály-rendszerrel és pontozási szabályaival. A Diablo túllép ezeken a korlátokon, és inkább a látványos akciókra helyezi a hangsúlyt - megtartva természetesen a HP-k, EP-k, meg mindenféleP-k jelentőségét. A földalatti labirintusokban, templomokban és alagútrendszerekben játszódó játékban egy hőst irányítunk, aki egy szál karddal indul küldetésére, hogy megszabadítsa zsi-



lőföldjét a Gonosz teremtményeitől és hatalmától. Ahogy egyre előbbre haladunk, új képességeket, fejlettebb fegyvereket, több mint 100 varázslatot és egyre több intelligenciát szerezhetünk, amire szükség is lesz, mert az ellenfelek is hasonló mértékben tölölődnek. A grafika letaglózó: izometrikus (enyhén döntött felső-) nézet, a 200-nál is több szereplő mindegyike kézzel rajzolt, majd 3D-ben renderelt, a hátterek



pedig a stílus legjobbjaiban látottakkal lépesszik. Több mint 100 végrehajtandó lépcsőből álló misziók, amelyek minden betöltéskor újra generálódnak, tehát gyakorlatilag végtelen számú játékmenetbeli lehető-

séget játszhatnak végig. A megjelenésére még vagy három hónapot várni kell - de megéri.

LUCASARTS

Ha van valami, amire még a legidősebb számítógépesek is felkapják a fejüket, akkor az a Monkey Island megemlézése. Amíg, aztán PC-n is végigvett a me-zőnyt, meghódítja a legfinnyosabb kalandorok szívét is. A második epizód kirob-banva sikerét aztán hosszú ideig nem kö-vette tett és már azt hittük, hogy örök-re lemondhatunk a folytatásról. De nem! Jövő év elején megjelenik a



THE CURSE OF MONKEY ISLAND, amely ugyanott folytatódik, ahol az előző rész, a Le Chuck's Revenge befejeződött. Em-lékezzetek: az MI2 végén láthatjuk, hogy a Le Chuck meggyilkoláskor ébredőz kisfiú álomhölgye Guybrush Threepwood. Az alkotók félelteszik Le Chuckot is, hogy a szerelmi háromszög minden sarka

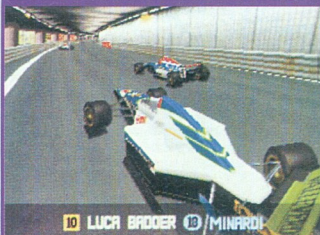


adott legyen és a kalóz ismét Guybrusht ostromolja szerelmével. A tűzrópattant menyecske szíve azonban másért dobog - adott tehát a konfliktus, már csak egy jó sztori kívánkozik köré. Nos, a kalandokban, ötletekben és buktatókban gazdag történetek kiagyaltása a Lucasartsnak eddig sem esett nehezére... A leg-újabb epizódban a '97-es trendeknek megfelelően CD-ről folyó párbeszédék, hífi hangzás, fél gigányi videóbejtszds és meghökentető történet elegye fog kibontakozni. Nem titkolt szándéka a fejlesztőknek, hogy a Full Throttlet fo-lyamatos videóbejtszdsait kombinálják az MI kalandokban bővelkedő sztorijával és a kettőből egy több mint 100 helyszínen játszódó, jőpár estét betöltő kalandjáték kerekedjen ki.

Sajnos ismételtelen eltolták a **DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT** kiadási időpontját, s ennek több oka is van. Első számú ok a Quake. Be kellett ismerniük a Lucasarts fejlesztőinek, hogy az id játéka mind a grafika minőségében, mind sebességben felülmúlta az általuk eddig elkészített rutinokat és grafikai elemeket, ezért teljesen új alapokra helyezték a kivitelezést. Az SVGA felbontástól is idegenkedtek eddig, de belátták a fejlesztők, hogy '97-ben már nem jöhetnek ki "fapados" megoldásokkal, még akkor sem, ha már maga a név biztosíték a sikerre. Szerencsénre elvetették a Rendition 3D-s hardware-kártyának, mint a futtatáshoz szükséges kiegészítőnek az ötletét is. Megtartották viszont - hála istennek - a Star Wars mondkorból ismert lények, fegyverek, tárgyak és helyszínek beépítését a játékba, az eredeti hangeffekteket és a legkülönfélébb nézeteket. A módosított tervek szerint a játék megjelenését a Star Wars filmtrilógia újakevert, speciális effektekkel feltuningolt változatának bemutatójára, május közepére datálják. Addig még egy fél év visszavan, úgyhogy reménykedhetünk...

EIDOS

A Forma 1, mint téma, úgy látszik kifogyhatatlan. Akadtak már menedzser-, és szimulátor variánsok, de



PC-n az olyan igazi játéktérmi hangulatot drasztó verzió olyan ritka, mint a fehér hópó. Most az EIDOS és fejlesztőgárdájuk, a Teque megpróbálkozik



a lehetetlennel és egy minden igényt kielégítő arcade változattal hozakodniak elő. A címe **POWER F1**. Annak ellenére azonban, hogy nem kell benne a sportgához érteni, hogy pillanatok alatt a pályán száguldozunk, a kocsik felettébb realisztikusan reagálnak a legki-

sebb gázadásra vagy fékezésre is, és a kanyarokban menhetetlenül kiperdulnek, ha örült módjára vágódunk be egy derékszerű kanyarulatba. A verseny eredetiségét fokozandó a fejlesztők a '96-os idény adatait, autótípusait, fal-festéseit és hirdetőit építették be a játékba, és persze a verseny előtti beállításokat, kisebb bütyköléseket itt is elvégezhetjük - csak sokkal jobban leegyszerűsítve, mint mondjuk a GP2-ben. Unikumként osztott képernyős üzemmódban is használható, de hálába kövte is nyomhatjuk egymás ellen. A legnagyobb erőssége azonban az a lenyűgöző sebesség, amit a teljes részletesség bekapcsolásakor is mutat. Megjelenését még idénre ígérték, de szerény véleményem szerint jó, ha jövő év első negyedében a polcokra kerül.

ACTIVISION

Az utóbbi időben kissé hátrébe szorult cég gondolt egyet és nem a csillagásra helyezte a legnagyobb súlyt, hanem inkább a szélesebb közönséget célozza meg legfrissebb repülőgépszi-



muldtorával, az **A-10 CUBA**-val. Vissz térnek a régi szép időket idéző vektorgrafikás, poligonos megjelenítéshez, ami még egy 486-oson is vígan robob és nem kell hozzá erőgépj, hogy ne csak állóképeket nézessünk, hanem a játékélménynek éljünk. A repülő "munkásságát" már bemutatta a Sierra a Silent Thunderben, de ez az új típusú megközelítés új megvilágításba helyezi az alapvetően levegő-levegő harcra kialakított gépet. A fejlesztők igen büszkék (a folyamatos, soha meg nem pihenő grafikán túl) arra, nagyon látványosan sikerült megoldani a robbanásokat: rípiytára tömő tankok, MiG-ek, amiknek a darabjai földre vagy a tengerbe hullva pont vernek fel, illetve hullámokat vetnek. A missziók változatosságára és felfelfogosságára egy példa: feladatult kapjuk, hogy adott idő alatt egy gerillacsoportot kifüstöljünk, akik valahol a Sziklás hegység egyik szorosába fészkeltek be magukat. Után arrafelé a terepen saját oldalunkon harcoló tankok a lázadókat egy másik csoportjával küzdenek. Aki ilyenkor segítségükre siet, annak anyyi: nem ez a feladat és az idő nagyon szűkre szabott. Amíg mi a másik csapattal szórakozunk, addig a nekünk kiszemelt gerillák elfoglalják bázisunkat és itt vége a történetnek: hülyék voltunk, mert nem a parancsot teljesítettük. Egyszóval az agyunkat is

használni kell majd, nem csak a joy-t húzogattni meg a klaviatúrát nyomkodni. Kiadására a lehető legrovidebb időn belül számíthatunk.

UBI SOFT

Az apróbb korosztály percei következnek! Minden bizonnyal őket célozza meg a **STREET RACER** kiadója, hiszen nem tit-



kolt szándékuk, hogy a gyerköcök körében oly népszerű Mario Kart PC-s változatoként vonuljon majd be a játéktörténelembe portékájuk. Erre minden esélye meg is van, hiszen a játék hangulata, szereplői és az egész verseny annak kis-kis átírozott másolata. Vicces figurák



közül választhatunk, nagyon változatos hátterek előtt okorkodhatunk, és nem kell félünk, hogy 1-2 hiba becúsása esetén végleg lemaradunk és kezdehetjük elől a menetet. Példának okéért a Wipeoutban ha kétszer ütközünk az oldal-fallal, elszáll minden reményünk arra, hogy dobogóközbe jussunk. Itt nem úgy van: mindig beérjük az élbolyt, csak úgy na ügyesen kell manőverezni és akár az utolsó helyről indulva is első lehetünk. A játék, annak ellenére, hogy eléggé impresszív néz ki, 486-os gépekre lett optimalizálva (gyors scroll, döcögésmentes képernyőfrissítés), és a harddiszken is csak 3 megát foglal el. Az igazi durranás azonban a négyfelé osztható képernyő, amin négyen nyomulhatunk! Sőt, még azt is eldönthetjük, hogy legyen a képernyő felosztva 4 részre. Egyszerű, de nagyszerű! A boltokban jövő év elején lesz kapható.

**KELLEMES
ÜNNEPEKET
MINDENKINEK!**



Mi az új ezen a képen? A megfőrték is-tékélményt nyerne

"Nem látni a fától az erdőt". Azt hiszem, a Command and Conquer helyzetét ezzel a közmondással lehet a legjobban jellemezni. Manapság ugyanis annyira sok, szinte a megszólalásig hasonló program jelenik meg a piacon, hogy az eredeti folytatásait már szinte észre sem vesszük. Pedig itt van, és nagyon nyomul!



A kapaként köröző hajókat vörös repülőrajmádcaja.



A tranzitívonal komoly légitámaszpontját élve.

A játék a hetven-négy években játszódik, Európában. Tudósok kifejlesztik az időgépet, melynek segítségével egyikük visszautazik a múltba, és egy kőzögés segítségével elpusztítja az akkor még fiatal Adolf Hitler-t. Azt azonban nem tudhatjuk, hogy a megváltoztatott történelem során Szojjetunió vezetője, Sztalin tör világuralomra, hatalmas serege előzöni Kelet-Európát, és megállíthatatlanul tör nyugat felé. A pillanatnyilag még szabad országok összefognak, és összehasonlíthatatlanul kis hadi erőikkel szembeállnak a hatalmas tömegekkel.

A játékok a korábban megszokott sémahoz hasonlóan mindkét oldal hadseregét vezetve végigjátszhatjuk (legkönnyebben azzal választhatunk oldalt, hogy a megfelelő CD-t helyezzük be), mely azonban távolról sem jelenti azt, hogy esélyeink is azonosak lennének. A katonaság létszámában találhatunk hatalmas eltérést a készület ugyanis úgy érezték, hogy a szovjet seregek részére jelentős előnyt biztosító katonai egységek (úgy gyalogok, mint tankok, vízi járművek és speciális épületek terén) kiképzését és építését tet-

ték lehetővé, melyek helyes használata nem sok esélyt hagy az ellenfélnek.

Azt hiszem, a játék kezelésének alapjait nem kell túlzott részletességgel ismertetnem, mert ha valaki nem is ismerte a játék első részét, az egyik klón biztos, hogy megfordult kezei között, akkor pedig már nincs is mit magyaráznom. A játéktérben az egészről mindenki eligazodik, jobbat előbb látható az építkezések menüje, az energialellátás jelenlegi és szükséges szintjét mutató oszlopdiagrammal, az elérhető egységekkel, radartörvény építése után felül a térképpel, valamint a rendelkezésre álló anyaggal. Lássuk inkább azokat a változásokat, amelyek az első rész óta történtek, és melyek sokkal könnyebbé tették a kezelést.

VÁLTOZÁSOK AZ EDDIGIEKHEZ KÉPEST

■ **CSAPATOK KIALLÍTÁSA:** hogy a harc vé-

majd egyenként válasszuk ki az új tagokat, majd újra mentülük el az új felállást a CTRL + 1-4 gombokkal.

■ **KÖNYVJELZŐK:** a térképen

RED

EZ AZ ÉV SEM TELIK EL

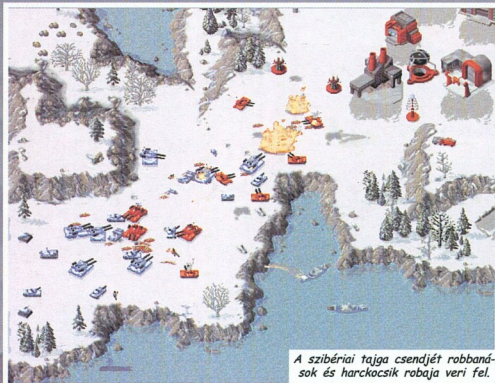
összesen négy helyszínt menthetünk el, a CTRL + F9-F12 gombok segítségével. Előhívásukhoz nyomjuk meg az F9-F12 billentyűket.

■ **FORMÁCIÓK:** néha fontos lehet, hogy az elmentett csapatok ne csak a létszámot

■ **VÉDELMEZŐ MÓD:** embereink alapfelállításban csak akkor támadják meg maguktól az ellenfelet, ha az a közelükbe merészkedik vagy tüzet nyit rájuk. Az egységek kiválasztása és a Q billentyű megnyomása után azonban járőrözésre szőzhatjuk fel embereinket, akik tehát mozognak, keresik és leküzdik az ellenfelet. A parancs addig érvényes, míg más utasítást nem adunk nekik.

■ **ERŐLTETETT TÜZELÉS:** néha szükség lehet arra, hogy embereink olyan épületekre vagy területekre tüzeljenek, amely nem tartozik az ellenséghez. Az egységek kiválasztása után a CTRL + bal egérgomb megnyomásával kijelölhetjük ezt a célpontot, amelyet embereink tűz alá vesznek, akkor is, ha jelenleg nincs ott semmi, vagy ha az ellenfél éppen hátulról tüzel nyit rájuk. Az utasítás addig érvényes, amíg más nem parancsolunk.

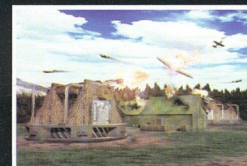
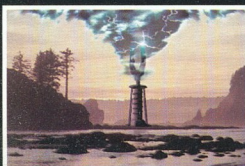
■ **ELTÁPOSÁS:** már a korábbi részekben is észrevettük, hogy legnehezebb járműveink képesek ellenséges egységek eltaposására. Most azt szándékosan is megtehetjük, az egységek kiválasztása után az ALT + bal egérgomb segítségével, így adhatunk területet, vagy ellenséges egységeket is; az első esetben az ott felbukkanó embereket. Veszítünk el időt, de az a másik esetben azt a bizonyos egységet hajkurássza. A tank addig próbálkozik, míg el nem pusztul,



A szibériai tajga csendjét robbantások és harcokcsik robaja veri fel.

ben ne kelljen folyton újra kijelölgetni a korábban (általunk) összeállított és jól bevált csapatokat, azokat elmenthetjük, és később bármikor előhívhatjuk. A kívánt egységek kijelölése után nyomjuk meg a CTRL + 1-4 billentyűket, így mentve el az összeállítást. Ha őket később ismét össze akarjuk hívni, csak nyomjuk meg a megadott szám billentyűjét, és kész is vagyunk. Ekkor azonban a kép nem ugrik azonnal az egységekre, ehhez nyomjuk meg a számot az ALT nyomvatartása közben. Ha a csapatok újabb egységeket szeretnének csatolni, tartsuk nyomva a SHIFT billentyűt,

tartsák, hanem egy bizonyos elferedezésben várják a harcot (például a rakétások hátul állnak, az erős, védelmező tankok mögött). Ehhez egyszerűen nyomjuk meg a csapat kiválasztó billentyűjét, majd az F gombot. Egységeink megpróbálnak sorokba rendeződni, annak megfelelően, hogy milyen helyzetet foglaltak el egymáshoz képest akkor, amikor a csapatot megalkottuk és elmentettük. Így természetesen sokkal hatékonyabban használhatjuk az általunk kiválasztott védekező és támadó stratégiákat.



AND QUER ALERT

LÁGSZÁNCIÓ NÉLKÜL!

minden gyalogost vagy azt a bizonyos kiválasztottat el nem pusztítja, vagy más parancsot nem kap.

■ **OSZLOJ:** az előző parancs elleni védekezés. A kiválasztott gyalogosok az X gomb hatására véletlenszerűen futkosni kezdenek, így elég hatékonyan elkerülően az eltaszást vagy egyéb támadást. A futkosás közben a korábban kijelölt célpontot azért továbbra is lövik, így nem csökken hatékonyságuk. A gond csak az, hogy az "oszlást" csak egyszer hajthatjuk végre, majd megállnak. Így folyamatosan nyomkodni kell az X-et a védettséghez.

■ **STOP:** ha elhamarkodottan autunk ki egy parancsot, vagy azóta ellenünkre változott a helyzet, a kijelölt egységek az S megnyomására megállnak.

■ **KISÉRET:** egyes, értéke-sebb egységünk mellé rendelhetünk testőrséget, akik folyamatosan követik és védelmezik. Ehhez jelöljük ki a kíséretet alkotó egységet, majd ALT + CTRL + bal/alt-tírással adjuk meg a védendő személyt, vagy járművet. Vigyázzunk, mert a túl nagy kíséret ronthatja a támaszpontok, vagy ha körbeveszik a járműveket a gyalogosok, teljes értékűen megsemmisíthetik azt.

■ a HOME gomb megnyomásával a kiválasztott egységet vagy épületet hozhatjuk a képernyő közepére.

■ a H billentyűvel bázisunk központi épülete, az építőegység kerül a képernyő közepére.

■ az E megnyomásával a képernyőn található összes egységet kiválasztjuk, egy elsőprő roham vagy visszavonulás indításához.

■ az N segítségével végleglegesegethünk összes

épületek teljesítménye nő, ha többet építünk belőlük, tehát gyorsabban szerelik össze a járműveket:

SZÖVETSÉGES

ERŐK:

■ **kikötő:** hajók építésére és javítására szolgál.

■ **pillbox és álcázott pillbox:**

gép fegyverrel felszerelt, sülyesztett űrhely, melynek második változata erősebb páncéltal rendelkezik, és terepszíne miatt szinte észrevétlen maradhat.

■ **technológiai centrum:** fejlettebb egységek építésén kívül a GPS műhold építése is ennek létrehozásával válik lehetővé. Ha az elkészül, automatikusan pályára is áll.

■ **felhő generátor:** csak több játéko-



Egyedül a technika vívmányaival szemben. Esélyünk egyetlen a nullával.

gíllal, és így tovább). Észrevétlen tud maradni, csak az űrkutya szimatolja ki.

■ **tolvaj:** finomítóba vagy silóba érve ellopja az ott tárolt anyagiakat felét.

■ **mémók:** az eredeti játékban megszokott szerepe mellett saját épületeinket is képes pillanatok alatt helyreállítani. Egyes olcsóbb épületek nem tud azonnal elfoglalni, ilyenkor kiadható neki a rombolás utasítása is, és ha a falak már legyengültek, lehetséges, hogy el tudja foglalni. Ezután az újjáépítési költségei természetesen minket terhelnek.

egységünkön, így bizonyos, hogy nem feledkezünk el egyikről sem.

■ több játékos hálózaton keresztül történő játéka esetében lehetőség nyílik szövetségek kötésére is. Ha kiválasztjuk a kívánt társ egységet, és megnyomjuk az A billentyűt, a hálózaton játszó minden tagja rövid értesítést kap arról, hogy mi szövetségre léptünk valakivel. A szövetségesek használhatják egymás szervizelőmáseinak, helikopterleszállított, és így tovább, valamint nem támadják meg egymás egységeit automatikusan. A szövetség felajánlása azonban csak egyirányú, tehát kölcsönös miniváltozó a másik félnek is fel kell ajánlania azt.

■ szintén több játékos esetében használható az F1+F8 gombokkal történő üzenés is, mellyel megmondhatjuk a magunkét hálózati ellenfeleinknek.

ÚJ EGYSÉGEK ÉS ÉPÜLETEK

Lássuk, melyek azok az egységek és épületek, melyek a szokásosak mellett (ermű, barakk, és a többi) rendelkezésünkre állnak (zárójelben jegyzem meg, hogy a harci



Patak mellett nem jó lakni...

A partmenti naszdó heves tűz alá veszi a város bázisát. Harctársa nem marad el.



sos harcban van értelme, ugyanis ennek hatására az ellenséges egység elvonulása után a bázisunkkal fedő fekte feljára üszszáll, elfedve az ott folytatott tevékenységünket.

■ **chronoszféra:** egyáltalánlan valahova teleporthatjuk, rövid idő múlva visszatér. Egységeikkel nem működik, és a túlzott használata sem ajánlott.

■ **álcáépületek:** ugyanígy néznek ki, mint egyes fontos épületek, de semmi funkciójuk is páncéljuk nincs. Reméjük be lehet velő csapni az ellenfelet.

■ **orvos:** ez a gyalogos egység gygyterület, és automati-

kusan gyógyítja társait.

■ **kém:** információit gyűjt-het ellenfeleinkről (hány egységgel rendelkezik, éppen milyen épület felhúzá-sába kezdett, hogy áll anya-

■ **Tánya:** kommandós hölgy, nem mi döntünk bevetéséről, hanem az a küldetés fajtájától függően automatikusan.

■ **AT aknatelepítő:** tank elleni aknákat hordoz és telepít, szám szerint ötöt. A szervizegységben tölthető fel készlete.

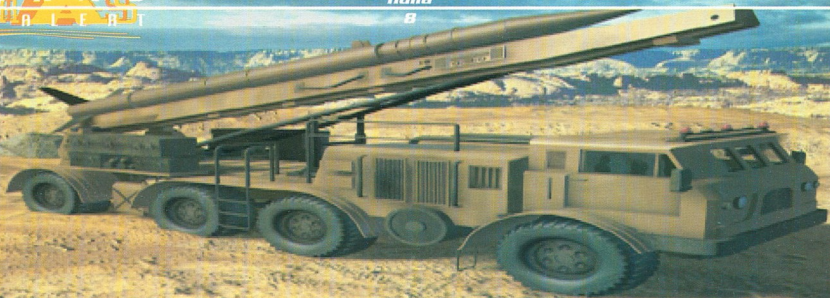
■ **mobli felhő generátor:** mint telepített társa, csak teherautóra szerelve. Egységünk közé helyezve elrajt ellenfeleink szemé elől a szakasz pontos összetételét. Ajánlott több ilyen egység indítása, álcázásuk, mert mire ellenfeleink felfedezi az igazi offenzívát, rengeteg időt veszíthet.

■ **harci moterosónak:** könnyű gépjárművel és tengeraltjárókat elleni bombával felszerelt egység.

■ **romboló:** az előbbi nagy testvére. Rakétákkal harcra légi, vízi és szárazföldi egységek ellen, tengeraltjárókat dupla bombával küld le.

■ **cirkáló:** a lassú halál. Hihetetlenül erős és extrém nagy hatótávolságú ágyú-





val egész bázisokat képes percek alatt lerombolni. Tengeralattjárók ellen nem védett, a többi hajóra hagyatkozik.

■ **GPS műhold:** fellovása után energiafelhasználás nélkül felfedi az egész térképet.

■ **hangimpulzus:** ha egy kémünk belép az ellenséges tengeralattjárók bázisára, az összes víz alatti hajó feltűnik egy rövid időre a térképen.

■ **LST:** léggépmánk tank, öt egységet képes vizen keresztül szállítani.

SZOVJET EGYSÉGEK ÉS EPÜLETEK:

■ **“sintérlételep”:** harci- és őrkutyák képzőtelepe.

■ **kikötő:** LST és tengeralattjáró egységek szervize és összeszerelő műhelye.

■ **repülőter:** a különböző harci- és kémrepülőgépek gyártásához szükséges. Egy pályán csak egy gép működhet.

■ **technológiai centrum:** a Mammoth tank és a Tesla gömb építéséhez szükséges.

■ **tűztorony:** telepített lángszóró, mely gyalogosok csoportja ellen és járművek ellen is hatásos, ha elpusztul, igen nagyot robban, károsíthatja a környező épületeket is.

■ **Tesla gömb:** elektromos kisülésekkel pillanatok alatt elpusztítja a gyalogosokat és járműveket. Gyakorlatilag az első rész lézérágyúival azonos.

■ **SAM állás:** légvédelmi rakéta.

■ **vasfüggöny:** egységeinket és épületeinket egy ideig sérthetetlené teszi.

■ **rakétasiló:** atomtöltetű rakéta indítóháza innen.

■ **harci kutyák:** a szabotőrök elleni legjobb védekezés. Gyalogosokat egy harappással megöl.

■ lángszóró katona.

■ **AP aknatelepítő:** teljesen hasonló szövetségi társához, de aknái gyalogosok ellen hatnak.

■ **V2 rakétaindító autó:** két rakétájával a legtöbb épületet képes azonnal elpusztítani, de igen védtelen (főleg mozgó egységek ellen), és lassan tölt újr.

■ **MRJ:** mobil radarzavaró egység, igen nagy hatótávval.

■ **Mammoth tank:** rakétákkal és dupla ágyúval felszerelve mindenteljes ellenséges egység ellen hatásos, és szinte elpusztíthatatlan.

■ **tengeralattjáró:** csak hajók ellen hatásos, tüzeléshez fel kell emelkednie a felszínre.

■ **YAK:** elég lassú, de gyalogosok ellen igen hatásos repülőgéppel: dupla gépfegyverrel rendes pusztításra képes.

Ha békét akarsz, készülj a háborúra.



Működésben a Tesla gömb.



■ **bombázó:** lassú szállítóegység, mely ejtőernyősök és ernyős bombák ledobására képes.

■ **ejtőernyősök:** egy gépbe ötven férnek, leérkezés után a gépfegyveres gyalogosoknak megfelelően viselkednek. Bárhol ledobhatóak, felfedezetlen területeken is.

■ **ernyős bomba:** a szőnyegbombázás eszköze. A gyalogos ellenfeleket megpróbálnak kitérni előlük.

■ **Kémrepülőgép:** kamerájával képes gyorsan felfedni az ellenséges területeket.

■ **MIG:** hűkereső rakétáival és nagy sebességével kiválóan alkalmas páncélozott egységek leküzdésére.

A játék további változása az, hogy bevetelünket többféle forrásból biztosíthatjuk. Ez valójában azt jelenti, hogy a közönséges érc mellett (mely elég nagy mennyiségben és gyakoriságban fordul elő) drágaköveket is találhatunk, igaz elég ritkán. Erteke azonban sokkal nagyobb, mint az érc, így nem árt, ha inkább ezt favorizáljuk, ha nyomlra akadunk.



A hegyoldalba települt bázis viszonylagos védtettségét élvez a gyalogos hámadókkal szemben.

c&c red alert Kiadja: Virgin



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTÉSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBON A

Nem találunk szavakat.

96%



IMMÁR SATURNON IS HÓDÍTANAK A PÁNCÉLOS VIPERÁK!



A szexis testtartással Candy talán zavarba akarja hozni Pickyt?



A csajok hajbakapok

Szerencsére mindeddig ahány sikeres Sega automata megjelent, annak mindig elkészült a Saturn konverziója is. A Fighting Viperszel is egy újabb ilyen áttérítést gazdagodott a Saturnos repertoár, még hozzá egy újabb kitűnő verekedős játéknak.

A játék a már jól ismert Virtua Fighter stílusában készült, sőt mi több, ugyanazokon a rutinokon alapszik, hiszen a fejlesztőgárda ugyanaz az AM2. A cég ezúttal is minőségi munkát végzett, pedig nem volt könnyű dolguk. Más 3D-s verekedős játékoktól eltérően ugyanis a FV küzdőterét rácsok, illetve falak veszik körül, melyek elég sok pontigot emésztettek fel, főként ha hozzátesztjük, hogy ezek a falak a menet végén ripityára törhetnek. Ezen kívül az FV karakterei ráadásul páncélzatot viselnek, amik szintén szétlöbörögnek, s ilyenkor a szanaszét rangkódó törmelék is elég sok pontigot igényel. A sok pontigot pedig ugyebár több számítási eredményez, a több számítás pedig lelassuláshoz vezet. Vagy legálábbis vezetne, ha amatőr munkával lenne dolgunk, ám eről szerencsére szó sincs, az akció roppant gyors. A szereplők kidolgozására szintén nagy gondot fordítottak. A páncélzatok, azaz a merev anyagok ábrázolása remekül sikerült, a végeredmény maigért beszél. A karakterek egyedi vonásokkal rendelkeznek, Candy - a leginkább kedvelt női szereplő - hajós potikája például még egész közelről is hibátlan. A VF2-höz képest ráadásul itt most kifinomultabb

light-sourcing technikákat alkalmaztak. Jane boxingjében például állandóan változik a fény, a négy sarokból felváltva világítanak a reflektorok. Az ember az ilyen apróságokat észre sem veszi, pedig programozás szempontjából elég kényes feladatok. Mivel a falak és a páncélzatok adták a játék fő arcosságait, azaz az egyediségét, természetesen ezeket mind át kellett hozni Saturnra is. Sajnos azonban a VF2 által is használt magasságbontásban ez már nem volt lehetséges. Ezúttal tehát kénytelenek voltak a felbontást minimálisan redukálni, ami azonban senkinek nem fog szemet zavarni.



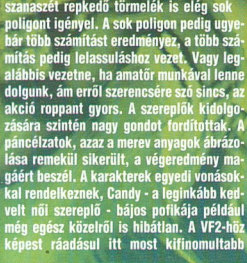
Sanmon "becsüsi" amit ezúttal a farizmai falnak



Takiat nem izgatja, hogy a panda védejt állat.



Raxel gitárját valószínűleg újra kell majd húroztatni.



A páncél mégül domború idomok kerülnek elő.

A játékban 8 karakter közül választhatunk, melyek közül - sokak öröme - három nőnemű is akad. A legkedveltebb kétségtelemül a kislányos külsejű Candy, de mondjuk elég csinos a görkoris Brace is, az erősebb testalkatú Jane pedig leginkább az Aliens 2 Vasquezére emlékezteti az embert. Az erősebbik nem képviselői között a legkülönbözőbb alakokat találhatjuk. Van például egy heavy metálos srác,

Raxel, aki a gitárjával cseplél az ellenfeleit, vagy ott van a legáltalább szereplő, Picky, aki a gördeszkájával hadakozik. Vannak persze még rejtett karakterek is! Ha végigvesszük a mezonyt választhatóvá válik B.M., az aranypáncélos főnök is, valamint beraktak a játékba egy idétlen pandamacskót is. Ezeket kivül Candy népszerűségére tekintettel az alkotók - szintén cheatként - elkészítették Candy néhány más öltözékcsere változatát is.

Az akció a hagyományos módon, fordulónként zajlik. A falaknak köszönhetően azonban nincs kiesés a ringből, sőt - néhány pankrációs stílusú ugráshoz - fel is lehet mászni a kerítésre. Mindegyik karakternek vannak extra erős ütéseik. Ezeket sorozatosan alkalmazva törhetjük szét az ellenfél páncélzatát, melyet eltávolítva az sokkal sérülékenyebb lesz. A páncélzatok alsó és felső részből állnak, ezeknek az állapotát pedig az energiacsíkok mellett láthatjuk. Ha már villog valamelyik rész, akkor baj van az adott szereplőnél.

nem is kevesebb a hasonló stílusú játékoknál. Megfelel a kor követelményeinek, némileg előrelépésnek mondható a VF2-höz képest. Mindezek ellenére azonban én például kevesnek találtam a karakterek számát, az akcióit pedig túl könnyűnek. Rövid gyakorlás után meg lenne nehezebb fokozaton sem jelentet különösebb kihívást, így véleményem szerint a program nem biztosít játékelményt túlzottan hosszú távra. Jó ötlet volt viszont, hogy megnyerésként "fotókat" kapunk az adott karakterünkről, igaz azonban, hogy a Tekken 2-ben már Silicon filmeket is nézhetünk.



fighting vipers
SATURN

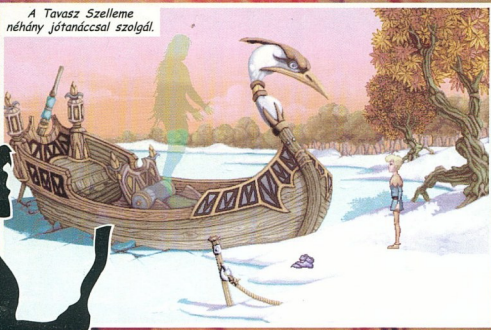
Kiadja: SEGA

89%

Egyebet tekintve - tehát például az opciókat számba véve - a játék nem több, de

Fable annyit tesz: Fabula. Na nem kell megijedni, nem az utazóriportertről van szó a trilliomodik beszámolójával, hanem egy érdekes kis meséről, amit a PC-nk segítségével játszhatunk végig. Úgy tűnik, a közel rajzolt kalandjátékok ismét divatba jöttek, hiszen most a Fable is ezek számát gyarapítja. No ha nem egy óriásésg játékról van szó, mégis egy dolog biztos: kellemes színeket a kalandjátékok palettáján. A háttérképek szepre megrajzoltak, s SVGA-ban tündökölnek, a szereplőknek pedig minden egyes mozdulata animálva van. Az irányítás elég egyszerű. Nincs kontrollpanel, csupán egy pontert irányíthatunk, s a tárgyakra ráállva, a jobb gombbal választhatjuk ki, mit akarunk vele csinálni, amit aztán a bal gombbal hajthatunk végre. Az inventory-t is hasonlóképpen hívhatjuk elő, ehhez a hősinkre kell mutatnunk. Az újszerűség azonban nem erre érhető, hanem arra, hogy ha valami fontosabb tárgyra klikkelünk, a gép kirajzolja egy keretbe a tárgy kinagyított képét, s ezen vizsgálódhatunk tovább. Nos, akkor csendet kérünk, következik a mese:

A Tavasz Szelleme néhánny jótanáccsal szolgál.



Hol volt, hol nem volt, még az Operációs-tengeren is túl, létezett egy Balkhane nevű varázslatos vidék, amelyre azonban hamarosan a sötétség erői szálltak le. Az országba idegen lények, a Mecubarzok érkeztek, akik a civilizációt akarták elhözni erre az elfelejtett vidékre a bölcsesség nevében. A "Nagy ösök" szent tudásának az erejé-

is. Azonban alábecsülték a Mecubarzok éberségét, akik iszonyú bosszút álltak. Hatalmas robbanások rázták meg a vidéket, amik a planétát nagy részre szakították. Az egyiket a jég, a másikat a köd, a harmadikat a víz, végül a negyediket a tűz uralta. A nagy biredalom élére a négy összeesküvő került, akiket örökké démonokká változtattak, s mielőtt a Mecubarzok távoztak a planétáról, náluk helyezték el a nagy varázslatos ékköveket. Az összeesküvés értelmű szerzője, Ismael azonban nyomtalanul eltűnt, soha többé nem látták.

Mindezek óta már több évszázad telt el. A Balkhane-iak a világtól elzártnak, a robbanandókötő óvakodva a város falai mögött, az örök fátyban élnek. Most azonban egy új reménységű csillan fel: a falu bölcsé tanácsára egy Quickthorpe nevű tapasztalatlan ifjú úgy döntött útnak indul, és elkerüli a négy ékkövet, melyek visszaállíthatnák a rendet Balkhane-ban, és nép ismét szabadon élhetne.

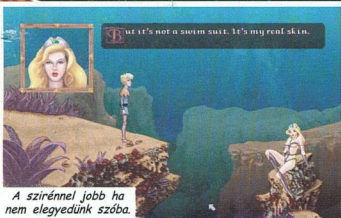
A FALU BŐLCSÉJE

Eddig tartott a mese, innenőtől mi vehetjük át Quickthorpe irányítását. A falu bölcsét kérdezzük ki mindenről, így kapunk tőle egy meddát. A város mellől feltette, északnak induljunk, majd a folyónál ne a hídon, hanem a köveken keljünk át. Így végül Welda, a boszorkány házához juthatunk, ahol vizsgáljuk meg a ház mögötti lejárót, majd nyissuk ki, és menjünk le. A pinceből csupán a kötelet és az arany szobrot vigyük el. Nyissunk be Weldához, a közben megjelenő szellemem pedig használjuk a medálunkat. A boszorkány szobájából csak a zsák madáredelelre lesz szükségünk. Most már elindulhatunk a városról keletre vezető úton, amiről először is déli felé, a befagyott tóhoz térjünk le. Itt vizsgáljuk meg a halon a székot, mire egy tündérszerű lény, Simbelle-

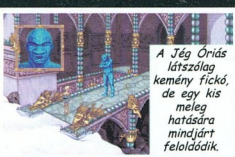
ne, a tavasz szelleme tűnik elő. Beszéljünk vele, kérdezzük ki mindenről, mire egy üvegömböt nyújt át nekünk, amit felvéve magunkkal vihetjük ott. Menjünk vissza az útra, s a szoborral felszük ki a vámot szedő útonállót. (Nem használni kell rajta, hanem a Give utatsással QDAADNI!) Innen ismét északra induljunk, majd a kútnál használjuk a csőrőn a kötelet, és másszunk le. Lent Simbelle szellemével világitunk és vizsgáljuk át a földön lévő kis kupacot. Egy kötélabának az egyik tele kerül elő. Menjünk jobbra a hasadékbá, ahol egy újabb kupac alatt megtalálhatjuk a fábla másik felét, s összeilleszthetjük őket. Ez továbbhaladva egy barlangba ér-

Tűn

kezünk. Innen a kis lyukon keresztül - ahol a fény szűrődik be - távozhatunk. Visszajutva az útra még ne menjünk északra, hanem visszafelé, keletre. Így egy öreg fához jutunk, mellett egy fátokkal, amin egy manó üldögél. Adjuk oda a szarkánkat a madáredelel, majd vizsgáljuk át a fészket. Az útonálló nyakláncra kerül elő, amit vigyük vissza neki, mire az egy pár kesztyűt ad cserébe. A megfagyott harcosoknál ássuk ki az út mellől az ódon pajzsot, majd menjünk vissza a tónközhöz és vizsgáljuk át. Egy titkos kar váll láthatóvá, amit meghúzva az öreg fa oldalán egy ajtó nyílik ki. Menjünk be, majd ott vizsgáljuk át a csontvázakat. Az egyik újjáról egy gyűrűt húzhatunk le, amit azonban ne próbáljunk meg viselni. Inkább húzzuk fel a kesztyűnket, és szedjük le a egyet a kábító hatású gyümölcsökből. Most térjünk vissza a rejtett ösvényen keresztül a barlanghoz, aminek az ajtaja ezúttal nyitva áll. Ha nem akarunk találkozni a barlangot lakó óriással, gyorsan bújunk el a bokrok mögé. Miután elment, és újra elterlaszolta a bejáratot, másszunk be a kis lyukon. Vizsgáljuk át az ágyát, a párna alatt egy kulcsot fedezhetünk fel. Ezzel nyissuk fel az óriás ládáját, és vigyük el egy üveg olajat. Távozzunk, s immár északra forduljunk az úton. Hősünket bánditák támadják meg ám ne lődjünk (a helyes válaszok: I'm on...)



A szírnél jobb ha nem elegyedünk szóba.



A Jég Óriás látszólag kemény fickó, de egy kis meleg hatásra mindjárt feloldódik.



A város kapuját egy Dzsinn őrzi.

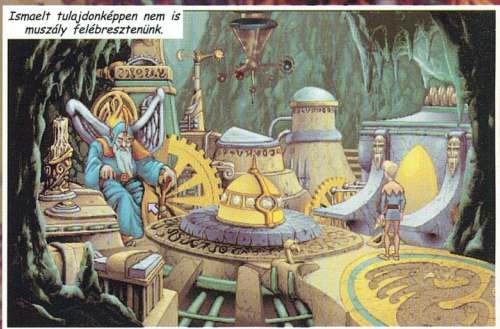


A Kigyó Démon itt már az utolsókat sziszegi.



első összeesküvével Koreezsal, a Jég Őriással találkozhatunk. A természete ne riasszon el minket, hanem öntsünk rá egy kis olajat, amit a fáklával gyűjtünk meg. Az őriás sikeres felolvasása után lépünk be a kastélyba. A szállal poltrozzuk fényesre a pájszot, és tükrözzük el vele az őriás trónusát őrző fényugarat. Vegyük fel az aranykucag mellől az első ékkövet, a smaragdot. Ettessük meg az őriás matráját a gyümölcsünkkel, mire az készségesen elszállít minket a Kód birodalmába.

Ismaelt tulajdonképpen nem is muszáj felébresztünk.



rálány varázsdobja így már nem fog elkábitani minket, mire az dühében ott-hagyja nekünk a hangszert. Menjünk tovább az őriáspókhoz, akinek túllök-jünk egyet a hallókészülékkel. A pók eltakarodik, mi pedig a csontvázat át-kulatva egy kulccsal gazdagodhatunk. Most doboljunk egy kicsit az őrnek. Miután elpilledt, vizsgáljuk át, és ve-gyük el tőle a kulcsot. Vegyük fel a lándzsáját is, majd nyissunk be a toronyba a kulccsal. A gyík szobájából

ahol a szalma között keresgélve némi pénzt találhatunk. Nyissuk ki a városkaput, ehhez a hidon lévő kapcsolókra kell a megfelelő sorrendben ráállnunk. (A sorrend: baloldali, alsó, felső.) A városban elsőként a könyvtárat látogassuk meg, ahol Izion, a könyvtáros már értesült a kiszabadított tündérről és a jöveteleinkről. Hogy behívonyítsuk a személyazonosságunkat, adjuk oda neki a gyík könyvét. Erre megkapjuk tőle a Mecubarzok kulcsát, valamint egy

ADIG

Értesít a fantasy környezetben

Would you...), hanem adjuk oda a főnöknek a gyűrűt. A gyűrűn valami halálos átok lehetett, ugyanis a gazdák nyomban holtan rogyik össze. Vegyük fel a törőt, és a sált a hullá fejeiről. Északra egy nagy hegy állja az útunkat néhány beszélő sziklarefjével, ám ha felolvassuk a kötblánkat, egy földrend-gés nyomban elűnteti őket. Először jobbra a hegy tetejére menjünk, ahol a megfagyott katonától vegyük el a kénes fáklyát, majd csak ezután próbáljunk meg a kastélyba bemenni. Itt az

A KÖD BIRODALMA

Egy hatalmas fatornyó tővébe érke-zünk, amelyet egy gyíkserű katona őriz. Csak jobbra, a mocsár felé tudunk menni, ahol majd az apró híd alól ve-gyük fel a döglött oposszumot. Ezt a "csesemégét" ajándékozzuk oda az őr-nek, mire az egy használhatatlan halló-készülékkel ad nekünk. A készüléket át-vizsgálva két földugró kerül elő, ezeket a kis hídra teyük a föllükbe, s immár nyugodtan továbbmehetünk. A gyíkki-

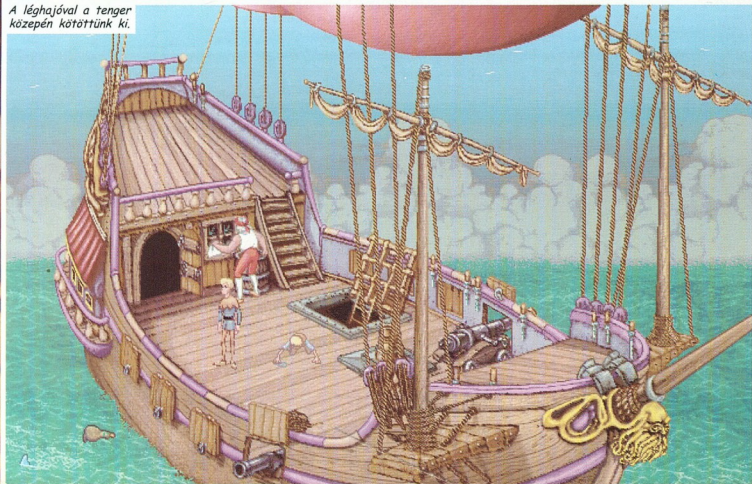
gyívük el a baltát, a függöny mögül a könyvet, a ketrec alól a pedig a pokrócot, majd a csontvázról elvett kulccsal eresszük ki a ketrecből a tündért. Miután elbeszélgettünk Irisszel, egy kis varázsport kapunk tőle. Irány most a lépcső, fel a hegyre. Útközben egy rakás vázára figyelhetünk fel, ezek közül vegyük fel a vizet telt, majd sétáljunk a városhoz. A várost egy dzsinn őrzi, ezt tüsszünk el a varázspart a vízben feloldva. A baltával betörhetünk a már rég nem használt gondnoki szobába,

másik kulcsot, aminek a rendeltetésé-ről fogalma sincs az őrnek. Mi azon-ban hamar kideríthetjük: szabadság el vele a tér közepén felancoló sárkányt. Nyissunk be a templomba, s maris szembe találjuk magunkat a második összeesküvével, Angorral, a Kigyó Dé-monnal. Hajítsuk bele a gyík lándzsá-ját, s már is miánk a koronájából ki-pottnyogó gyémánt. A terem sarkában, a csontváznakál találhatunk meg némi pénzt, majd távozzunk. A térre kilöve nyissunk be balra, a sárkánycsalád-hoz. Vegyük el a sárkánygyerektől a nyalókáját amikor éppen nem szo-pogtatja, majd irány a léghajó. Beszéljünk a kapitánnyal (Do you...; The Engul-fed...), aki 15 aranyért hajlandó is a szolgálatunkba állni, ám ennyi pénzünk nincs. A nyalókával vegyük rá a hajósinast, hogy írja át a menettari-fákat tartalmazó táblázatot, aki már ezt közben meg is tette. Fizessük hát ki a kapitányt.

A VÍZ BIRODALMA

A hajóval a tenger közepén horgony-zunk le, ugyanis mint a kapitány el-mondja, az általunk keresett erőd a tenger mélyén található. Meg kell tanulnunk a víz alatt lélegezni, amire a megoldás a kapitány kabinjában talál-

A léghajóval a tenger közepén kötöttünk ki.



Izion könyvtárában sajnos az adult szelekció épp feljött az alatt áll.





You get used to it after while, it's the prisoners I feel sorry for, it's like an oven in those cells.

Izzasztó egy melő a Styx őrzése, ám a Kaszás már megszokta.

ható varázstekercs lesz. A varázslathoz azonban még szükség lesz egy varázskőre is, amit a kapitány kis ládikájában találhatunk. Ennek a kinyitásához egy tolvajkulcsot kell készítenünk: vegyünk ki a párna alól a hajút, s hajlítsuk el. Nyeljük le a megszerzett követ és olvassuk fel a tekercset. A varázslat immár működik, ám egy cipa áldatköze a hajó mellett. Másszunk le a hajótestbe, és vegyünk el a hátsó hordókból egy húsdarabot. Nyissuk ki az üzemenygartartályt, és mérgezzük meg a folyadékkal a húst. A cápának viszont jó a szaglás, így óvintézkedésként húzzuk rá a bűdös zoknit a kapitány kabinjából, s csak azután adjuk neki oda. Vessük a vízbe magunkat. A tenger fenekén néhány csikóhalba botlunk akikkel beszélve (It feels...; I really...; I'll take...) kapunk egy kis hinárt, amit vigyünk észak felé, az erőd mellett dolgozó kertész-ráknak. A kertész halája jelölül nekünk ajándékozza a kedvenc ősját, amit akkor vigyünk is el. Ezután a ké-szűnk segítségével nyissuk ki a koralloknál és a szírénnél az összes kagylót, így három gyöngyszemhez jutunk. A szírénnel ne álljunk le társalogni! A gyöngyökkel menjünk el a nagy kagylóházhoz, és kopogtassunk be, majd ajánljuk fel a teknősök öket. (Could I...) Miután beinvitált minket a házába, adjuk neki oda a három gyöngyöt, cserébe egy Kincses tärképet kapunk. Menjünk a rajta megjelölt helyhez (az első tengeralatti helyszínhez), s assunk a jelzett pontnál. Elő is kerül egy Kincsesláda, amit ismét a tolvajkulcsunkkal nyissuk ki. A kincsekkel vesztegessük meg a barlangot őz Khor, majd ve-

A Meduzát egy kis trükkkel kell eltakarfanunk az útból.



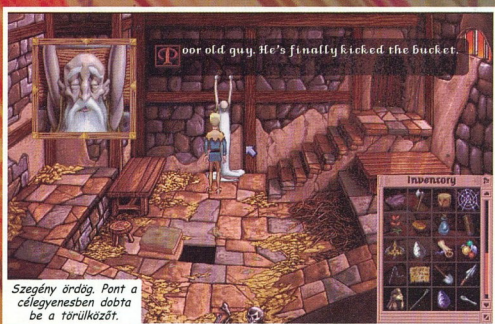
gyük fel a lándzsáját és a sisakját. Lépjünk be a barlangba. Egy lifthez érke-zünk, amivel azonban egyelőre csak a Kőd birodalmába jutnánk vissza, ezért inkább menjünk tovább. Egy kisebb labirintusba érkezünk, ami azonban nem túl bonyolult. Ebben a labirintusban megtalálhatjuk a fűbszáz éves isma-elt, ám ott hagyjuk békén. Keressük in-

Íme egy Tűz Démon, aki nem bírja a tüzet.



You're not one of my guards. What are you doing down here?

kább meg a pajszert, majd a zárt ajtót, és törjük fel az imént felvett szerszámmal. Az ajtó mögött a harmadik össze-ekszöv. Vivernt, a Meduzát találjuk, aki tulajdonképpen maga kéri hogy öl-jük meg. Törjük ki az üvegpadlót Khor lándzsájával, mire az új beszippantja a Meduzát. Vegyük fel a zafírt, s kap-csoljuk át a furcsa kezelőpultot a kart. Ezzel átváltottuk a már látott lift irá-nyát, amivel immár lefele ereszkede-



Szegény ördög. Pont a célegyenesben dobta be a törülközőt.

tünk. Ut közben azonban elakad, így a fele utat eljöttönyövel kell megteennünk, aminek a prókórát használjuk.

AZ ÁRNYAK BIRÓDALMA

Az Árnyak birodalmába jutottunk. Beszéljünk a kapuval, és adjuk ki magun-

csenjük el az állványáról a rubint. A katakombák között felfedezhetünk egy üres rekeszt, ezen keresztül távo-zhatunk. Visszajutottunk a lifthez, amit hívjunk le a kar segítségével, és liftez-zünk fel.

Immár megvan mind a négy kő, amiket azonban még véletlenül se vigyünk el Is-maelnek, ugyanis a gonosz varázsló összejátszott a falu bűbszével. Helyezük inkább a követek a Mecubarok kulcsá-ba, s nyissuk ki vele azt az ajtót, amit a Meduzánál láthattunk. Az ajtó mögött fu-turisztikus pilótaszékeket találunk, amik közül azonban csak a középső működik. Kapcsoljuk be a karfáján a gombot, és helyezzük magunkat kényelembe. Ez utóbbit a duplán, azaz az egeret elenged-ve mi magunk is megethetjük, ám annyit el-árlhatok, elég meglepő a végkifejlet. Ha egyáltalán annak lehet nevezni.



Wah, well, what have we here? Az öreg teknős mindenféle cseccsebecset gyűjt.

fable Kijadja: Telstar

486DX
8MB RAM
SVGA
2xCD
SB.GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATHOSSÁG
ZENEBONA

Művés grafika, kézzel rajzolt háttér - csak a sztori gyengécske.

82%

kat a Mumusnak. (The Boogie Man) A csel bejött, ám csak félig, mivel a kapu őrei rögtön behöröngöznek min-tek, a hamis azonosításuk miatt. Ve-gyünk fel a kupát és a Kanalat, majd vizsgáljuk meg az ablak alatti falat, s törjük ki a laza követ a kanállal. Az alagút egy másik cellába vezet. Beszéljünk a kibilincselт vénséges sor-sársunkkal, aki sajnos pont ekkor fogja feldobni a talpát. Atvisszávala fura módon megtalálhatjuk nála a cellája kulcsát, ám az itteni zár sajnos már teljesen elolvadt a hőségtől. Szere-ncsére azonban a mi cellánk zárja ép, s még nagyobb szerencse, hogy ugyanaz a kulcs nyitja. Miután kijutottunk, be-széljünk a kapu őreivel (Could I...), akik annyira ostobák, hogy kérszínkre át is nyújtanak nekünk egy ID kártyát. Távozzunk balra, a leszakadt hídnál pedig a lándzsánkat használjuk az át-keeléshez.. A Kaszásnál töltjük meg a kupánkat egy kis lávával, majd igazol-juk magunkat az ID kártyával. A költö-nös kompszerkezettel ezután átkelhe-tünk a Styx felett, és ráakadhatunk az utolsó összeesküvőre, Chaxre, a Tűz Démonra. Mondjuk neki, hogy csak né-zelődünk (Just...), majd öntünk a szőnyrre a lávát. Miután elpártolt,

DAGGERFALL

EGY KÜLÖNÖSEN SÖTÉT ÉS KOMOR ÉJSZAKA...

...Urile Septim, Tamriel császára magához hivott. A beszélgetés csak hárman voltak jelen: a császár, a birodalmi mágus és jómagad. "Gyűjts meg a fátylát" szöjt a császár, s a mágus egy vakító lánggal égs fátylát gyűjtött. "Senkinek sem kell tudni találkozásunkról" folytatta a császár. Gondterhelt, kopasz fején olykor-olykor megcsillant a fátyla fénye. "Amiért így késői órák iderendeltétek, annak oka Lysandus, Daggerfall Királya. Lysandus, aki évekkkel ezelőtt elesett a harc mezején, de



jutott el hozzá ez a levél. A tartalma igen szentimentális és magánjellegű. Nem lenne szerencsés, ha rossz kezekbe kerülne a levél. Nagy szolgálatot tennél vele ha megtalálnád a levelet és megsemmisítenéd."

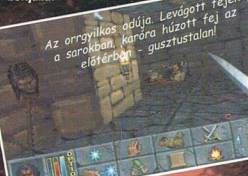
KEZDÉSKOR...

Új játék kezdetekor termé- szete- sen a karakter generálás következik. Elsősor egy törékeny ki kell jelöl- nőd, hogy hon- nan való vagy (ez határozza meg a fajot, számsá- d), majd ezt követően a karakter osztályt kell meghatáro- nnod. Ez két úton történhet: vagy ki- választás az osztály- ogy listáról (felső vá- lasz), vagy fel- lész né- hány kár-

VICZETTŰL NAGY VESZETTŰL NAGY!

ges (primary), fő (major) és mellék (minor) tulajdonságokra is el kell osztani néhány pontot. Ajánlott a Spellword osztályválasztá- s, mivel kitűnő harc- és varázslás egyben, s könnyű kezdni vele. A képernyő alján, jobb oldalt a karakter area látható, amire kattintva a karakter- lap jelenik meg. Fentről lefelé: Név, faj, osztály, hár- szűk s é

előnyvel jár. Ha betérsz egy új városba, keresd fel az új szervezeteket, csekkolj és légy be. Egy kicsit szevez az mihamarább, s a külföldesid során összeharcolt csuccokat vid el eladni a legközelebbi városka boltjába.



A varázserőknél saját varázslatot kreálhatsz. Ilyenkor, ha a varázslat neve elé egy S jelet teszel, az eredeti ár 25%-ért kapod meg. Ha I jelet teszel elé, naponta egyszer szabadon elhíheted azt a varázst.

A gyors fejlődés érdekében vonulj el egy fogadóba, varázsolj, pihenj, vásárolj, pihenj stb. Alrás előtt löj el egy Detect enemy varázst, és ahol a legjobban forog az iránytű, ott a legbiztonságosabb az alvás.

Ha bizonyos vagy benne, hogy jócskán van kincs a következő áldozatalodnál, varázsolj egy szerencsenövelő varázst, s a kincseknek akár a fele is varázstárály lehet.

A városokban éljentele éremes egy open doors varázssal kinyitnia boltokat, és kirárolni a rakta- r. A poletochro viszont NE nyúljál.

A titkos ajtók nem is olyan titkosak - ugyanis jelezve vannak a térképen.

Hogy lehet elfogni egy lelket? Minde- nek előtt egy fura szerkezetre van szüksé- g, amit a varázserőben lehet kapni - nomog egy félekre. Fígyelj az ellenfelek hangjára, hogy honnan jön! És vigyázz az ajtóknál, ne túl közelről nyisd ki őket.



lelke nem ta- lált még nyugalmra. Néhai birodalm- ban kisér, és bosszúval fenyeget. Nem értm, hogy egy egykoron oly becsületes és hűsége emberből halála után hogy lehet így gonosz szellem - csak valami átkokra gondolhatsz. A Te feladatod lesz kideríteni a valóságot, s minél gyorsabban megoldani a problémát. És még va- lami... Néhány évvel ezelőtt egy levelet küld- tem Lysandus királyoknak... Állítólag soha nem

désre, ami alapján a játék kiválasztja a személyiségednek leginkább megfelelő osztályt. Ezt követően hasonló módszerrel kell eldönteni, hogy milyen háttérrel rendelkezik a karaktered, milyen másodlagos képzettségűek vannak. Végeztél arról kell választani a karakternek, nevet kell neki adni, és el kell osztani a bónusz pontokat a tulajdonságok között (erőll -eroll- el lehet újat dobni az értékekre). A tulajdonságok magyar megfelelője: STR - erő, INT - intelligencia, WIL - akaratere, AGI - agilitás, SPD - sebesség, END - állóképesség, PER - egyéniség, LUC - szerencse. Miután elosztottad a pontjaid, az elsődle-

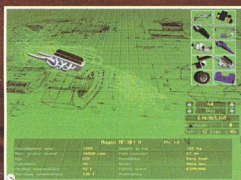
ges tapasztalati pont a következő szint eléré- séhez), arany, kimerültség, egészség, teszt- bírás, Affiliations - azon szervezetek helya- rai, melynek tagja vagy. Skills - egyéb tulajdonsá- gok (primary - elsődleges, major - fő, minor - mellék, misc - különleges). Inventory - a tárgylistád, Spellbook - varázskönyved, Log - jelenlegi kalandjaid leírása, Notebook - jegy- zettfüzeted.

NÉHÁNY TRÜKK A KEZDETEKHEZ

Pénzred orszlánsrészt éremes bankban tar- tani. Kamatozik, nem lopták el stb. A csehek és szervezetekbe való belépés szinte csak

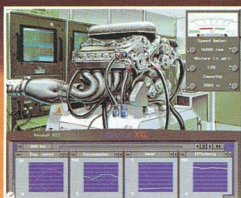
daggerfall **Kiadja: Virgin**
 PC: 486/66, 8MB RAM, 2xCD, VGA, 5B
88%

Már mindenki a MicroProse Grand Prix Managerének második kiadására várt, amikor az Electronic Artsól szép eszendőn megérkezett a TEAM F1. Bár a program nem egészen friss, annyira jó, hogy muszáj beszámolni róla. A német szerzőpáros ugyanis annyira komplett, a Forma 1 minden területére kiterjedő szimulációt hozott össze, melyhez hasonlóval még nem találkozunk. S ha ehhez még hozzá tesszük a 640*480-as grafikat, és magának a versenynek sok játékot meghagyva 3D-s animálást, akkor biztosan letehetünk benne, igazi győngyszemre leltünk.



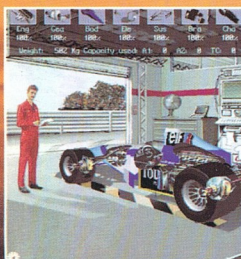
A KEZDETEKNÉL EGY FONTOS DÖNTÉS ELÉLLTÁNK...

...vagy átveszünk egy már létező csapatot (annak dolgozóival, szerződéseivel, szállítóival), vagy teljesen nulláról kezdünk el egy új birodalmat építeni. Ez a második kegyetlen feladat, hiszen pénz és hírnév nélkül senki nem áll szóba velünk, nincs szponzorunk és minden alkatrészt többé kerül. A feladat viszont sokkal érdekesebb és az esetleges eredmény is sokkal nagyobb dícsőséget jelent.



A játék nehézsége elsősorban a csapat választástól függ. Ezan túl az Easy Difficult a kezdők rendelkezésünkre álló parat, az Authentic (minden csapat az elmúlt év eredményeinek megfelelő árát képviseli) a Balmaced (zannas szintű) indulnak) pedig az ellenfelek erősségét határozza meg.

Kis világnak ideje a nehézségi szinttől függő sehsége, folyamatosan talál. Egy nap 8 órát dolgozhatunk, ami számunkra legfeljebb 11 percig tart, úgyhogy minden döntésünkkel legezünk kell. Ha nem eszelünkünk időben, még a verseny rajtját is lekészhetjük, s ez kamaly veszteséget jelent egy a szponzorok pénzéből élő csapatnak. Más szóval az idő pénz. Munkánk orozatlanszét egy hatalmas, négy képernyős beható irodában végezzük. Itt a tárgyaló és az elő-



tér között a jobb gombbal, a szobák két vége között pedig a képernyő legfelsőre mutatóva mozoghatunk. Ha innen bárhova belépünk, vissza a jobb gombbal jutunk.

ELŐTÉR

Makett: Ahogy a csapat növekszik, a szükséges vált épületet bővítenünk kell. Az építkezés alatt emberek rosszabb hatékonysággal dolgoznak, ezért érdemes a vakációra időzteni.

Pólo: Bevételünk egy részét ajándéktárgyak értékesítéséből szerezhetjük be. Itt megadhatjuk a tárgyak árát vagy a várt hasznot. A szponzor nevével viselő ajándékok olcsóbbak, mert ezek árának felét a támogató adja.

Páncélszekrény: Bevételünk és kiadások. Fennmaradásunkat halálozhatja meg, hogy a lap alján pozitív vagy negatív összeg jelenik-e meg.

Tervrajz: Fejlesztés egy F1 autót kb 3000 apró részből áll, s a statisztikák szerint ezeknek csak a 1 százaléka használják fel a következő idényben. A hiányzó 2870 alkatrészt vagy minden évben úrra kell vésőrnünk vagy saját fejlesztésekké kell pótolnunk.

A fejlesztés csapata ma 40 főből áll. Új embert a menedzser csomagjában feladott apróhirdetésre is vehetünk fel. E csapat hatékonyságát számunka től a főmérnök képességei és az emberek lojaltsága határozza meg. Ha nincs speciális utasításunk, a Konstruktor a saját ötleteit próbálja meg keresztülvinni.

A Budget gombbal az egy idényben fejlesztésre fordított összeget adjuk meg. Az összeget növelni bármikor lehet, de eszünkintekente csak egyszer, az év elején. Egy projektet minél kövessebbet kültünk, annál tovább tart és kisebb a siker valószínűsége. Ha nincs elég pénz, a főmérnök minden munkára engedélyt fog kérni (ez persze rontja a csapat morálját), tal csak pénzrelt viszont az egész irányítás kiszezik a kezünkből.

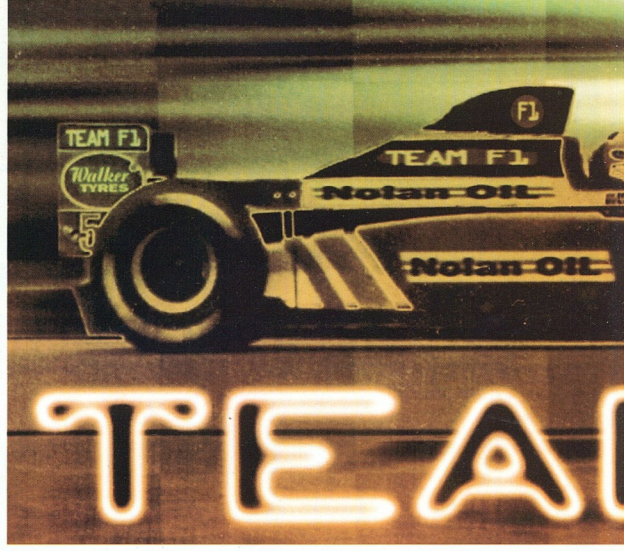
A csapat feladata két részből áll: a meglévő berendezések vizsgálata és finomítása (Developments), valamint teljesen új ötletek kidolgozása. (Prototypes). Az új dolgoknak főmérnökünk egy listát ad felőletéről, amiből kiválaszthatjuk a számunkra legérdekesebbet.

A fejlesztés még hatékonyabb média az információszerezés (Espionage). Itt vagy megvásároljuk egy másik csapat fejlesztőit (Headhunt employees) vagy saját embereinket építjük be (Spy). Így hasznos, de nem feltétlenül korrekt adatokat szerezhetünk be. A hekkázat viszont nagy, mert a lebakás súlyos következményekkel jár.

TÁRGYALÓ

Telefon: A hankokban kölcsönt vehetünk fel (a kiválasztott bank kedvezőbb kamatokkal ad), illetve felesleges pénzünket köthetjük le. A szerződés feltételei függnek az összegből, a határidőből, és a csapat addig elért hírnevétől.

FRANK WILLIAMS



Monitor: Az alkatrészpiacra a nagyobb csapatok által legyártott, új, de elavult alkatrészeket lehetünk meg. Közöttük vannak jó és egészen rossz (például tesztelésen) vtelek is. Nekünk, mint egy kezdő csapat vezetőjének egy gyors és biztonságos autót kell összehaznunk belőlük.

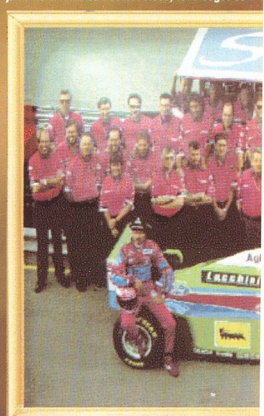
Vásárlásuk az autót 10 fő részéből kell össze raknunk. Motorból minden autózhoz legalább kétöt kell venniünk, de a nagyobb csapatok az idény 70-80 motornal csinálják végig. A motorok 2-3 alkalommal szervizre küldhetők, mielőtt teljes tömörkreménének, s a javítás lényegesen olcsóbb egy új motornál. Vázat csak a motor méretét (hengerszámát) ismerve szabad venni. Ke- rékgumira és üzemanyagra csak a tesztelés és edzések során lesz szükségünk, a versenyen automatikusan megkapjuk ugyanazokat, amit a többi csapat. A vásárló dolgokhoz a cserealkatrészeket a gyártók garantálják, de nem biztos, hogy akkor van náluk rakatán, amikor szükségünk van rá.

Csapatép: Egy nagyobb csapat 80-100 embert is foglalkoztat. Új embereket felvételé- né a legfontosabb tényező a szakértelem és a tapasztalat, utána pedig már csak a megfelelő motivációra kell gondoskodnunk. A szerző- dést a fontosabb embereknél egy alkudozás előzi meg. Itt változathatjuk a szerződés hosszát, az éves fizetést, a jutalmakat és elvá- rásokat. Az alku állását az utálpályán futó autók jelzik (ha a piros vezet, díshatman elfo- gadják az ajánlatot). Kirúgás (Dismiss) előtt minden alkalmazottnak fél év felmondási idő jár. Ha ezt nem akarjuk kivárni, az alkama- zottnak kárpótlást kell fizetnünk. Az elbocsá-

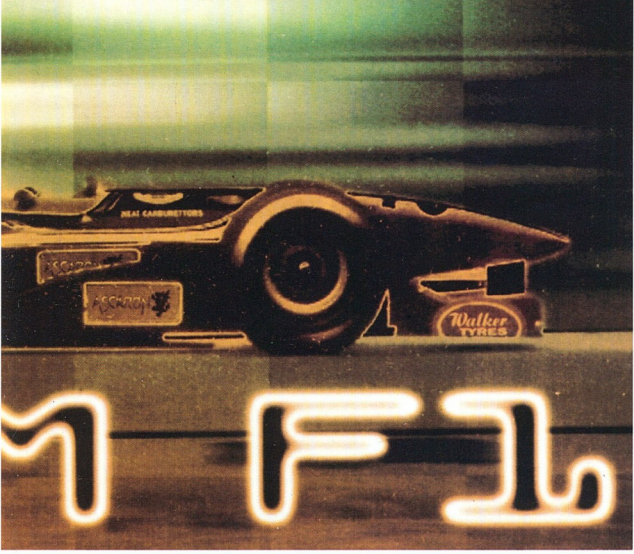
tást jól gondoljuk meg, mert egy régi ember megtartása sokkal olcsóbb, mint egy hasonló képességű új felvétel.

Ezen a képen vehetjük fel a fejlesztők főmérnökét (aként az is fontos, hogy van-e valami szak- terület), a laborban dolgozó csapatot (Work- shop Team - akik a karbantartást és a szükséges javításokat végzik, valamint ha van hamarkú autókunk, tesztelőket a kifejlesztett alkatrészeket), a box csapatot (Pit Team), a versenyszervezőt (Race Manager - az egyes pályákra a kocsit fi- nomhangolást próbálja elővégezni) és az iroda- vezetőket (Personnel Manager - aki a dolgozók ügyeit és az adminisztráció irányítását végzi). A két utolsó ember nem nélkülözhetően, de sok gondot képesek levenni nálunkról.

A pályákra jelenlétezők kiválasztása hasonló, a feltöltés a pilótáknál végigménehetjük a teljes vá- lasztékot, de az oldalon gombokkal (szerezés, műkellék, max. fizetés, F1 előélet...) szűkíthet- jük a kűrt. A Mixed Poolból olcsó, tehetséges és



EZEN GYAKOROLT



gokartan edzett vagy gazdag (akik még fizetni is hajlandók, hogy beüljenek egy F1 autóbá) versenyzőket szedhetünk össze. Itt lehet szerencsénk, de biztosra csak F1-ben edzett pilótákkal mehetünk. A vezetők képességei közül a gyakorlat és a vezetői képesség az idő során fokozatosan fejlődik, a koncentrációval, a fittséggel, a motivációval és a koncentráció pedig egyre csökken. Vegül arról a képről jutunk a titkárságra.

Lelőtó: Itt versenyautóknak és tiltókésznek szabad felületeit adhatjuk ki szponzorainknak. A hirdetés értékét két dolog határozza meg: a csapat versenyei helyezése és a reklámfelület helye és mérete. Az egyezkedés során akár tárgya a szerződés hossza, a helyezésekről jött prémium és a hirdetésért fizetendő összeg (a Negotiation gombbal kicsit módosíthatjuk a szponzor ajánlatát). Ha gazdagabb támogatókra vagyunk, megbízhatunk egy jobb vagy rosszabb bróker céget, aki természetesen a szerződés után levezi az őt megillető részt.



Kabát: Egy pillantást vehetünk a laborban foglalt munkára.

Nyitott könyv: Mivel minden alkatrészt képtelenek lenni magunk előállítani, érdemes olyan szállítókkal (pl. motor és gumigyártókkal) szerződést kötni, akik maguk is teljesítenek. A végösszeget befolyásolja a csapat hírneve, a darabszám és a szerződés hossza. Egyes gyártók a szállítmány egy részét cserébe hirdetési felületet kérnek.

Iratgyűjtés: Itt adhatjuk meg a pilóták közötti rangort.

Naptár: Indulás a következő versenyre. Megadhatjuk, mennyi embert, autót és alkatrészt viszünk magunkkal, s közben érdemes szem előtt tartani az utazás és szállodaköltséget.

TITKÁRSÁG

Faliújság: Az itt beállított munkaidő (napok és órák), szabadság, és a túlóráért járó jutalom a pilótáknál minden alkalommal automatikusan érvényes. Ha túl sok munkát van hosszú ideig, csökken a csapat morálja és így hatékonysága is.

Naptár: A pilóták időbeosztása Itt megadhatjuk, hogy 1 hónapban hány napot dolgoznak, s ezt az időt melyel töltseik el. A lehető legjobb között szerepel konditerem, reklámfelületek, tanfolyamok (a technikusok és a pilóták közötti jobb kommunikációt, s így az autó gyorsabb beállítását segíti) és normál edzésék.

Íróasztal, rajztábla: A technikusokat szintén elkülönítjük konditerembe, tanfolyamra, valamint a kerékcseré és tankolás idejének optimalizálására.

Polc: Itt adhatjuk át feladatainkat az irányvezetőnek, az irányvezetőnek. Ha nincs helyettesünk, állás hirdetésünkkel adhatjuk fel innen.

A LABORBAN

Autó rajtszáma:

A következő autóra vált.

Workshop manager:

A labor főnöke az autó összeszereléséről, a hibás alkatrészek cseréjéről és javításáról gondoskodik. Rákövetve minden alkatrészt mellett láthatjuk a főnök tervét (hüvelykujj - minden rendben, daru - csere, kulcs - javítás). Minden döntését felbírálhatjuk, majd az OK-val elindíthatjuk a munkát. A folyamatot az alkatrészek alatti szín jelzi (zöld - beszerelés, piros - kiszérés, kék - javítás). Bizonyos alkatrészeket csak egymás után vehetünk ki és tehetünk vissza, így egy komplett javítás elég sokáig is eltarthat.

Race manager: Minden verseny után megmondja, mi az ami jó és mi az amit javítani, cserélni kell. Ha valamire rábökünk, választunk kézi javítást is. Ez lényegesen olcsóbb, de életveszélyes.

Motor: Itt egy lapra a motor és a többi alkatrész összhangját tanulmányozhatjuk. Egy közepes motor átlagosan 400 km-t bír ki, ezután versenyzésre szorul. Ez azt jelenti, hogy egy-egy versenyre minden autohoz legalább két motor kell, plusz egy az előzetes tesztek idejére.

Kerék: Csak a teszt pályán van szükség rá. Ekör a Fittel cserélhetjük ki a raktáron lévő új típus valamelyikére.

Polc: Raktárkészletünket vizsgálhatjuk végig. Ha valami fontos alkatrészt hiányzik, nem tudunk a következő versenyen elindulni. Itt a 65 százalékánál jobb állapotban lévő részeket javíthatjuk (Repair) vagy megpróbálhatjuk eladni (Sell) őket. A nem eladható alkatrészeknek a beüzemelés (Dispose) is nekünk kell fizetnie.

Ventilátor: A szélcsatorna napi bérleti díja 3300 dollár. A csatornában a szél sebességét és a szárnyak szögét módosíthatjuk kereshetjük meg az optimális gyorsulás, végsősebesség arányt.

Számítógép: Ebben a gépben a motor terhelését tesztelhetjük. Alul a grafikonokon a sebességet, az üzemanyagfogyasztást és a hatékonyságot mutatják. Megváltoztathatjuk az üzemanyag összetételt, a motor kapacitását és a sebítő fogaskerekeinek áttételét. Ezekkel a változtatásokkal tinkrethetjük a motort, illetve szabálytalan beállításokhoz is juthatunk (Pl. 3000 köbcentinél). Az áttételt beállítását érdemes mindig a műszeresekre bízni. Ha mágis hozzájárulunk, változtatásával a gyorsulás vagy a nagyobb végsebesség javára dönthetünk.

Garázsajtó: Teszt. A teszt pályára bérleése komoly pénzbéte kerül. Ha titkáinkat is meg akarjuk érdeni, érdemes egész napra kivenni. Itt a motor és a kerék hőmérsékletét, a motor fordulatszámát, a sebességet, a fogyasztást, a lefelo nyomó erőt, és a kanyarban a pilótára ható centrifugális erőt vizsgálhatjuk különböző beállításoknál.

A VERSENY

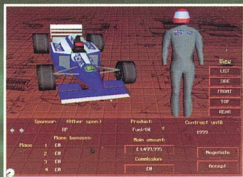
Torony: Az ablakban a pálya adatait és a következő 3 napra szóló időjárásjelzést böngészhetjük.



hetjük végig. A tengerszint feletti magasság, a páratartalom és a hőmérséklet mind befolyásolja az üzemanyag összetételt, a szárnyak beállítását (melegebb kisebb a lefelo nyomó erő) és a kerék típusát.

A versenyigazgató minden pályára megjegyzi az előző évek optimális beállításait, amin edzésben még tudunk változtatni. Miközben próbálkozunk, mindig csak az egyik autót érdemes a pályára kiküldeni, hiszen közben a másikon már elkezdhetjük a szükséges javításokat.

Versenyiroda: A lakókocsok fülkéjében új al-



katrészeket, sőt akár egy teljes autót is rendelhetünk. Ha szerencsénk van, ezek a következőkkel megérkeznek, de erre nem lehet egy karriert alapozni. Ezen túl összehívhatunk egy csapatértekezletet, ahol a pilóták taktikáját (az elvárt minimális helyezés és a másikon nyújtandó segítség), a versenyben induló autókát és a tankolási stratégiát (a gép a maximális fogyasztás alapján készíti el a tervet, melyen érdemes változtatni) változtathatjuk ki.

Tuning: Itt olyan trükköket vehetünk be, melyeket tiltanak a szabályok. Ha igénybe vesszük ezeket, úgy kell mennünk, hogy a verseny utáni ellenőrzésre már minden rendben legyen (tehát legkésőbb az utolsó körben vissza kell tenni a rendes alkatrészeket, szabványos üzemanyagot).

Labor: Itt a versenyigazgató segítségével készíthetjük fel autónkat a versenyre. Döntéseit felbírálhatjuk, de a kísérletezés életveszélyes. Ha nincs ilyen emberünk, a verseny színhelyén bérlehetünk fel tanácsadóit. Itt azonban nem változtathatunk. Lehet, hogy rosszat fogunk ki és biztos, hogy nem ismeri az autót. Ha még hozzáteszteljük, hogy hosszú távon többé is kerül...

To Train/Quality/Race: A versenyt három módban nézhetjük végig. Lassúban az autók 30-ben szédülnek a pályán, ami látványos, de hosszúsága miatt egy idő után unalmas. Középsőben a pálya alaprajzán rohanandó pontok lesznek, s ha valami érdekes esemény történt megnevezhetjük lassítva. Az első két változatban folyamatosan rögzíthetjük a versenyt és a pilótákkal, a szex kereshetjük taktikai tanácsokat adhatunk nekik. Amikor betérnek a boxba, beleszólhatunk a kerékcserébe, tankolásba és az egyéb javításokba is. Vegül a gyors módban (Ready go) pillanatként állt lemeget a futam, s igazából csak a végeredményt lesz számunkra hasznos információ.

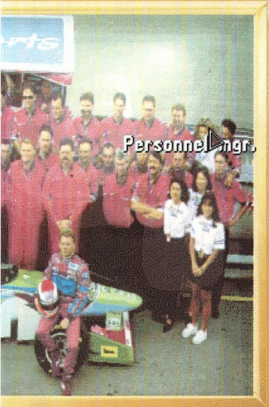
A két, eddig teljesen ismeretlen srác tehát valami egészen nagyot alkotott. A Team F1 mind grafikájában, mind pedig a Forma 1 verseny és a körülötte folyó munkálatok szimulálásában a legjobbra közé tartozik. Ez egy új program, amely még jó pár héttel jötték után is fog új, érdekeset nyújtani. S erre a pár hétre szükségünk is lesz, ha egy új csapatot meg akarjuk nyerni a világbajnokságot.

team f1

Kiadja:
EOA

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

90%



DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

A CSÁSZÁR ISMÉT ELFOGLALTA TRÓNJÁT!

A játéktérkében még mindig kétség-telenül a Daytona USA a sztár, noha már jó két éve hogy megjelent. Ezen

a Virtua Fighterhez hasonlóan, ezt a játékot is "remixeljük". Így született meg az új pályát is tartalmazó Daytona USA Championship Circuit Edition, amit legegyszerűbben úgy jellemezhetünk, hogy egy új Daytona, Sega Rally grafikával. A játék elkészítésénél a Sega Rallynál már jól bevált rutinokat hasznosították. Imárr az új Daytonában is egész képernyő, kifinomultabb grafikával versenyezhetünk, jóval több képkocka perseg le a szemünk előtt másodpercenként, így

Attaknél a saját addigi legjobb eredményünk átlászó "szellemautóját" próbálhatjuk meg legyőzni.

Sajnos azonban bekövetkezett az, amittől már titkon előre tartottam: megváltoztatták a kezelhetőséget is. Nyolc különböző tulajdonságú új kocsit hoztak létre, s sajnos ezek közül már egyik sem hasonlít a régi Daytona-ra. A kocsik jobban tapadnak, és jobban lecsapódnak a falról. Van persze néhány "csúszékosabb, tipus, ám ezek használhatatlannak lettek, még a gáz-

szani vele. Ez egyébként elég könnyen ment, ugyanis a nagyobb tapadás miatt a játék gyakorlatilag könnyebb lett, ritkábban kell visszaváltani, a Dinosaur Canyon pályán például immár frankón végig lehet száguldanı váltás nélkül. Egyébként az ellenfelek is gyengébbek, e cikk írásakor már mindegyik pályán el-



A Nemzeti Parkban a hátrébbre egy hullámvasút működik.

nincs is mit csodálni, hiszen melyik más játékban lehet 39 gyönyörűen kidolgozott széria autó ellen versenyezni, olyan tökéletes pályákon, hogy már-már valóságosnak hihetnénk, és olyan hihetetlenül élethű irányítás mellett, hogy az ember már tényleg érzi maga alatt a lóerőket. Kéztudott, hogy a játéktérkében még a kormány is rángat, amit egy-egy erőszakosabb versenyzővel lökdösőde igen keményen kell tartanunk.

Amikor a Saturn megjelent, a Segának minden nagygyűjtő be kellett vetnie a Sony elleni csatában. Ezek közé tartozott a Daytona USA-is, aminek az előbb említettneknek köszönhetően rohamléptekben készült el a Saturn verziója. Akkoriban persze még nem ismerhettük olyan behatóan a Saturnban rejlı lehetőségeket, így a grafika eléggé megozott a játéktérmi gépház képest, noha a hangulatot, s minden egyebet tekintve 100%-ig ugyanaz volt. Hogy mire képes a Saturn, azt rá egy évre, a Sega Rally mutatta be. A Daytonának azonban változatlanul megmaradt a hatalmas rajongótábor, így kézenfekvő volt, hogy

a mozgások még simábbak, a képernyő update pedig már szinte játéktérmi színvonalú. Ez utóbbit talán a Dinosaur Canyon pályán lehet legjobban érzékelni, ahol az alagútba behajtva eddig a régi verzióknál mindig "kilyukadt" az alagút vége. Ennek az új változatban már nyoma sincs.

A menük ístmé és elrendezése is inkább Sega Rally-s beütésű. Nincs már például Saturn Mode, csak Arcade, és Time Attack. Van helyette azonban kétjátékos üzemmód, aminél a Sega Rallyhoz hasonlóan kettőosztódik a képernyő, és egymás ellen nyomulhatunk. Aztán ha már túl profik vagyunk, és már sem a gép, sem a haver nem jelent nekünk ellenfelet, versenyezhetünk saját magunk ellen, hiszen immár itt is van Ghost Car opció, amit aktivizálva a Time

adással is megpördül a kerekük. A legjobban még a Wolf nevű kocsit kezelhetősége hasonlít a régi Gallop kocsikra, az öreg motoros daytonásoknak tehát mindenképp azt ajánlom. Aztán a másik kellemetlen meglepetés akkor ért, amikor nem találtam a már megszokott gombkiosztómat, holott az eredetinel is volt az alpoeldítés. A legnagyobb negatívumként pedig a roppant időtelre sikerült borulások tudom értékelni. Nem értem miért kellett a jón változtatni. Eleinte tehát egyáltalán nem tetszett a játék, ám szerencsére csak annyival tört sző, hogy újra meg kellett tanulnom ját-

ső lettem még a very hard fokozaton is. Az irányítással kapcsolatban még egy fontos info: a játék támogatja az összes eddig megjelent saturnos irányítót, beleértve az új, analóg joy-padot is.

Végül egy meglepő tény: ez a játék az első olyan konzolos autóverseny, amit belső nézetből is tökéletesen lehet ját-



Imárr a Daytonával is visszajátszhatjuk a legizgalmasabb menteket



Veszélyes tömegnyomor a szűk átjárónál.



A borulások ezúttal nem túl élethűek.

szani. Teljesen jól érezhető a kocsit irtartása, a kifinomult képernyő update következtében jól belátható a terep, a kocsik hangja pedig ebből a nézetből fantasztikusan eltáldat. Valóban úgy dübörög a motor, ahogy a többszer köbcentis amerikai "hajókban" szoktak. A játék tehát feltétlenül beszerzendő, ám azért a régi változatot is tartsuk meg!

daytona usa cce Kiadja: SEGA
S A T U R N
93%

VIRTUA COP 2

A profi bérgyilkosok is ezt ajánlják...



Virtua Cityben nem sokáig, csupán egy évig tartott a béke. (Talán ott is le kéne váltani a rendőrönkököt?) Az utóbbi időben ismét aggasztó méreteket öltött a bűnözés. Az a hír járja, hogy Joe Fang, az EVL fedőnevű bűnszövetkezet vezetője a helikopter-szerencsétlenségét - amit az első részben mi idéztünk elő - és most ismét gyanús ügyletekbe kezdett. Mindezeknek köszönhetően a rendőrség úgy döntött, ismét bevetik a Különleges Csoportot. A csoport a legutóbbi akciójuk óta egy hályg taggal bővült: Rage-hez és Smarty-hoz csatlakozott Janet Marshall nyomozó is.

Elkészült tehát végre a Virtua Cop második részének a konverziója is, hasonlóan az első részhez, most is körülbelül egy évvel a játéktermi gép megjelenése után. Igaz a játéktermekben a Time Crisis eléggé elszikázták a kuncsaftokat

A grafikát persze némileg le kellett bitfítani a Saturn képességéhez, ám ettől eltekintve minden benne van, ami a játéktermi automataban, sőt még több is...

A legfőbb különbség az elődhoz képest, hogy ezúttal mindegyik pályán - nagyjából félúton - kettéle útirány közül is választhatunk. Ezzel körülbelül másfél-szer akkora lett egy-egy szint, mint a

pébe cseppenünk. Az egyik rabló a plafonba lővődöz, míg egy másik már próbál meglogni a szajréval, egy harmadik meg egy tűz-vonszoló magával. Aztán miután kisebb tisztálást végeztünk a boltban, kocsiba vágjuk magunkat, és egy autós üldözés veszi kezdetét... És ez meg csak az első pálya!

Igaz ezzel sokszor elkésnek, így gyakran megesik, hogy beléjük folytjuk a szót. Ez persze nem ajánlatos, hiszen ilyenkor ugyanúgy, mint ha eltalálnánk, hogy az életünk. A gengszterek attól függenek, hogy fejbe, vagy lábba löttük őket másképp terülnék el, sőt, még attól függenek is, hogy jobb oldalra, vagy bal oldalra érte őket a golyó. A gép külön értékeli az ún. Justice Shotot is, vagyis amikor csak a fegyverükre célozva ártalmatlanná tesszük a garfikkat, de egyébként azt is, ha egyszerre három golyót sikerül egyazon manusbá beleleresztelnünk.

Az ékszerboltban ártatlan vásárlók lábatlantekednek.



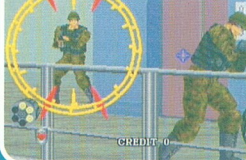
A szundikáló utasnak bizonyára valami baj van a hallásával.



A helikoptert néhány jólótozói gengszter védi.



A zöld egyenruhás zsoldosok szintén a mi életünkre pályáznak.



Virtua Cop 1-ben. A másik lényeges eltérés, hogy itt sokkal inkább akciódiús a környezet. Az első részben ugyebár mindenhol csak ugyanazok az öltönyös gengszterek bukkantak elő, és jöfömmán csak a helyszínek különböztek. Mindig csak rák céloztak, és nekünk csupán annyit volt a dolgunk, hogy előbb lövjünk, mint ők. Ezzel szemben most rögtön egy ékszerbolt kifosztásának a köz-

A másik kettő sem akármilyen luxushajón keveredünk tűzharcba, a harmadikon pedig egy metróállomást szálltak meg a terroristák. A metrón az ülések között folyik a csata, ahonnan fejlesztve menekülnek a civil utasok, majd akár

egy James Bond filmben, kimászunk a robozó szerelvény tetelére, s onnan egy helikoptertől szedjük le néhány pasast. Egszóval zajlik az élet, és pedig nem is akármilyen grafikával. Az első részhez képest sokkal szebben és részletesebben lett kidolgozva minden, pedig a képfirissítés ugyanolyan gyors. Ráadásul szinte minden szétlöhető! A vázák darabjaikra törnek, a konyhában a dinnyék egyszerűen szétrobannak, de sokszor ottmaradnak a falakon is a golyónyomok.

A kedvencemnél, az autós üldözésnél a gengszterek autói teljesen ronccsa löhetőek. A lökhárítót kezdve a lámpákig minden leszakítható róluk, a kerekeket kilyukasztva pedig a kocsi inogni kezdenek, majd ha még egyszer odapörölkölünk, a kerék kiszakad, a kocsi pedig azonnal borul. Mindezekben villog a szájra, a sebessétek üvöltene, a civilek kiabálnak, hogy ne löjjük le őket.

Az autós üldözés az egyik legszórakoztatóbb rész.



Természetesen a Virtua Cop 2-höz is használható az első részhez adott fénypisztoly, de ha valakinek esetleg az nincs meg, jó hozzá bármilyen más Saturnhoz való lightgun, mint például az Enforcer (mellekelt képünkön). Ha jól be van kalibrálva a pisztoly, akkor ezúttal is pontosan lö, tehát akár hívhatjuk is át a haverokat, és kérhetjük a visszajutást menetenként...

virtua cop 2 Kiadja: Sega

SEGA SATURN

91%

BALATI Computers
 1146 Budapest,
 Thököly út 88.

Alaplapok GA/MSI,
 winchesterek, CD-k, hang-
 kártyák, GSM tartozékok,
 egyéb alkatrészek.

Használt, működő alkatrészeit
 beszámítjuk.

Javítás, tanácsadás.

Vizonteladókát is
 kiszolgálunk!

Kérje árlistánkat!

Tel./Fax: 341-5343,
 06-20/267-507

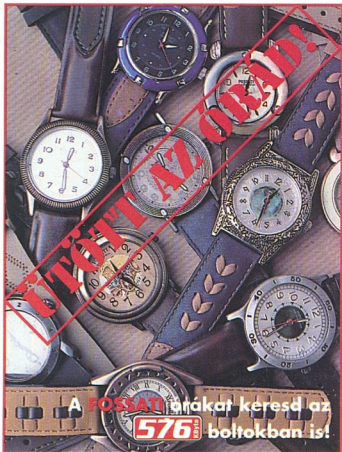
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig
 Diákoknak konfigurációból
 5% engedményt!

**Új számítógép
 szaküzlet!!!**

Alkatrészek, perifériák,
 komplett gépek igény
 szerinti összeszerelése



1089 Budapest, Rezső tér 21.
 Tel.: 210-3500 Fax: 210-3507
<http://www.bppiac.hu/radiosys>
 FaxBank: 180-8611 Kód 1009#



ROSSZ árakat keresd az
 576 boltokban is!

TROLL
KÉPREGÉNYTÁR

1067 Budapest, Teréz krt. 13.
 A Pepita City üzletházban,
 50 méterre az Oktogontól!
 Telefon: 322-5085
 Csomagküldő szolgálat is!



MELYIK STÍLUST CSÍPED?
 MINDEGYIKBEN OTTHON VAGYUNK!
 CYBERPUNK, EROTIC, SUPERHEROES,
 MANGA, BRUTAL, SCI-FI...

CSAK
 NALUNK!



MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
 1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800
 Internet cím: <http://www.mixim.hu>

Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák, az árvaltoztatás
 jogát indokolt esetben fenntartjuk! Kérje aktuális
 árlistánkat üzleteinkben, vagy keresse az Interneten!

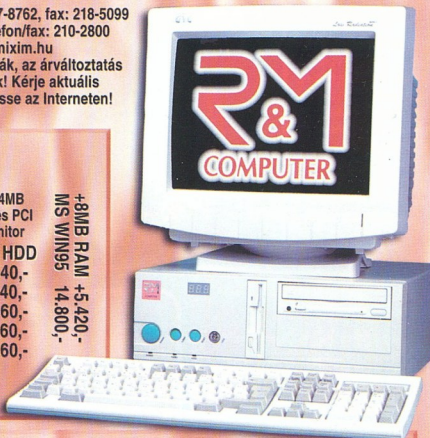
**Kiváló minőségű R&M számítógépek
 igény szerinti kiépítésben!**

Alapkiépítés: alaplap, 256k burst cache, 8MB EDO RAM, mini torony vagy desktop ház, 1.44MB
 FDD, 2 csatornás EIDE-vezérlő (4 EIDE-egységhez), 2 soros, 1 párhuzamos kimenet, 128 bites PCI
 SVGA Windows accelerator, direct 3D true color meghajtó, 14" color SVGA N/LLR green monitor

Konfiguráció:	640MB HDD	850MB HDD	1.2GB HDD	1.7GB HDD
R&M 5k86-100MHz	115.940,-	119.120,-	123.940,-	128.540,-
R&M 5k86-133MHz	124.940,-	128.120,-	132.940,-	137.540,-
R&M Pentium 100MHz	127.360,-	130.540,-	135.360,-	139.960,-
R&M Pentium 133MHz	139.360,-	142.540,-	147.360,-	151.960,-
R&M Pentium 166MHz	167.760,-	170.940,-	175.760,-	180.360,-

+8MB RAM +5.420,-
 MS WIN95 14.800,-

Az R&M számítógépekre 1 év, telephelyeinken
 érvényesíthető garanciát vállalunk!



Multimédia kiegészítők:

Sony 8x CD-ROM drive	17.800,-	Acer 16 bites hangkártya	6.480,-	Power Beat 2x5W hangdoboz	2.180,-
Acer 8x CD-ROM drive	16.400,-	Acer 3D 16 bit hangkártya	6.980,-	JAST 2x60W hangdoboz	2.980,-
Acer 10x CD-ROM drive	18.900,-	SoundBlaster 16 OEM	10.980,-	VIP-88 2x120W hangdoboz	5.920,-
Acer 12x CD-ROM drive	23.900,-	SoundBlaster 32 OEM	19.980,-	JAST 2x240W hangdoboz	6.920,-

A felsoroltakon kívül számítástechnikai- és multimédia eszközök teljes
 áruskálájával, HP- és Star nyomtatókkal, valamint az ország egyik
 legnagyobb CD-ROM választékával állunk vásárlóink rendelkezésére!

Mint az lemei szokott a jó (vagy a rossz?) szemé-
sén jár egyedül, s vajon mit legyen egyszer
a választás, hiszen a napokban jelent meg a
Takara gondozásában a Virtua Fighter legna-
gyobb ellentéle a Toshinden. Agg haverom-
mal képesek voltunk hosszú órákon keresztül
bámulni más játékaikat, elemmeztük a mozgáso-
kat, s teljesén elvöltünk éjszaka. Míg néz-
tük meg úgy, ámbóba a feje felett... stb.) Mi-
kor kissé errettén lettem, gondolkodába es-
tem, s mint az idő ábrázolt is, a tūrelen Toshin-
dent tovettem. A játéktérmeiben
nyugni már a második részben
köznyelvének a látoga-
tók. A mialdír
igaz a fálészet
igaz a harminak
részben gond-
kodnak nekik
ho-kal, éntünk
a győzerekkel,
de minden csak idő kár-
dése.

Na, elég a nosztalgi-
ából! A stúr mindfélé-
le MS részeken bajlanta
futni; kezdve a Dos-tól,
Win3.1-en keresztül, a Win95-ig.
Az opciókról csak annyit,
hogy lehet a szokásos
arabba módra vezetkedni,
gyakorolni a gép ellen,
s ha esetleg a haver
Yápuszent-gi-

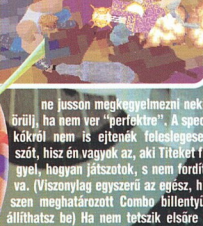
lízsfáson van, modeme-
n keresztül is meg
lehet vívni a szo-
kásos eszté-
si-
hi-pont. Nagy
megróknyóde-
ssel vettem
mialdír, hogy a
lehet-
séges irányítá-
szoftvereket
fájszoftverbe
átírták, a sima
mező jost-
k. De a tūrelen
ellenőrzőnyit
próbat-
ták mindfélé-
virtu-
al-gravis gema-
nósból. A
reklamok
feltuningot
hájajk
energiájukat
200 pont-
ra, illetve
ronthajk
az ellenét
50 pont-

A né-
zetek a já-
téktérmeben megs-
zokott Innen-onna-
n, mesz-
szebbnől, vagy premír-plán-
ból. (Lehet saját szemé-
nyéből is,
de arról később.) A felbontás 320*200-tól
egész 640*480-ig terjedhet, a gép-
teljesítménytől függően. Nyolc választ-
ható karakter van (később meg-
hazudlom magam...) plusz egy fő-
gonosz, aki egyben a főcsúf is, fejé-
ből mindenféle csáp lóg ki, úgyhogy eszodbe

BATTLE ARENA TOSHINDEN



Felülnézetből még látványosabb az akció.



Indokolt a védekező beállítás.



A sokat emlegetett Earthworm Jim-féle speck.

haji karaktert. Ennél természetesen (?) három-
mal több van, ez én kedvencem Earthworm Jim
személyesen, de szívesen marhám Galat, a fő-
gonosz is. Fővároszástuk, marha egyszerű-
nincs más tennivaló, csak a főmenüben legp-
tyingni a GIMME JIM szócikát. Inentál a VS
Computer opcióit indíro, a karakterválasztás
menüben csak meg kell keresnem az "embe-
rad", s indulhat a manóba. A "first person
perspective" játék csölygen látványos, olyan
nehéz, kipróbálását csak igazán profiának
ajánlom, főmánu, VIRTUAL! beírása, s már
kapkodhatok a fejed. (Viszálítátni kevésbé
speciális nézre, a Es-Options-View menü-
ponttal lehet.) Én szívóly ajánlom a Toshin-
dent, mert lehe, realább, drágább, mint a
Virtua Fighter, sőt, Dos-ból is futtatható!

b.a. toshinden Kiadja:
Sega

PC: P75, 8MB RAM, WIN95, (S)VGA, CD, SB

88%

Még élénken él bennem a kép, mikor
először megláttam őt. Megpillantani, s
megszertelni egy pillanat műve volt. Kicsi-
vel később, mikor közelebb férkőzhettem
hozá, szerelmet vallottam, majd bele is
buktam vagy két vonatot. Lőpótot kb. ta-
valy, helyszín a Ferenciek tere, s a partner
a Virtua Fighter volt.

Kissé megfészár, de törve nem, a Sega

egyik napról a másóra adja ki a jobbnál
jobb sebas játékok PC-s átiratát. Igaz ami
igaz, van meg mit behozniuk, mert ma még
csak a VF sorozat első részét élvezhetjük
otthon. Azóta, mint megdudtam a játéktér-
mekben. A 3. résznd tartanak (itt is buktam
2000-ét, s ráadásul csak a negyedik pályá-
ly jutottam: nincs mese, lamer vagyok...)
Nem akarok részletekbe merülni, de né-
hány dolgot feltétlenül el kell mondanom.

Méggéid: 8 választható karakter van, s ki-
be mindegyiknek közel (ugyanesak választha-
tók) 700 mozdulata. Lehet arcade módban a
gépet alázni, egymást püflíteni, illetve a gép
által kiválasztott szereplőt gyepálni. A fel-
bontás alacsonytól hű de magas állítható,
függően attól, milyen pépezet áll rendelkezé-
zésre (annak ellenére, hogy minimum-
ként a P75 van előírva...). A kameraállásos
szemképrázató módon változnak, s ki-be
kapcsolhatók a kü-
lönböző lassító ef-
fektek, mint például
a ruházat finomsága,
az árnyékolás, és a
környezeti változók.
A leírás szerint:
Nyolc karakter,
nyolc harc!
technika!

Váló igaz, megtalálható itt minden, a Hakk-
yoku Kentől, a Jeet Kune Don át a Kung Fu-
zú, bár a feljlesztők inkább a látványosság-
törekedtek, mintsem a mozdulatok és techn-
ikák életszerűségére. De nem untatói
akarlak benneteket, inkább egy kis chea-
léssel fűszerezem meg a leírást:

Namármost. Amennyiben Gok Dural szere-
pében gha!tunk tetszelgteni, a Character
selection menüben egy le, fel, jobbra, majd
egy [Del]-balra speckváltás is tehető.
Ha jól csináltál mindent, egy "vush" (a VF
után szabadon...) hangot fogsz hallani.

Ezist Dural esetében a megoldás a követ-
kező: ugyanaz, mint fentebb. Hogyan lehet
a ring méretét állítgatni, vagy inkább pá-
lyát választani? Mi sem egyszerűbb:
A "Press start" képernyőn 12-szer nyomd
meg a "Le" billentyűt, majd nyomj egy
Entert. Ezek után (ha mindent pontosan csin-
áltál), az opcióképernyőnél meg kell hal-
lanod a "K.O." beszólást. Az egérral szam-
bázz le az "Exit" gombig, majd a "Le" bil-
lentyűt nyomd le még egyszer. Ha ügyesen
csináltad, a kurzor eltűnik. Még egy
Del gomb, s máris megjelenik az új opció-
képernyő, melyből tetszés szerint választ-
hatók a pályák.



Minimális pixelezés a közeli képeken is.



Letaglózó mozdulatokban nincs hiány.

Virtua Fighter

virtua fighter Kiadja:
Sega

PC: P75, 8MB RAM, WIN95, (S)VGA, CD, SB

85%

Case of the Rose Tattoo

SHERLOCK HOLMES

A rózsatettkő rejtélye

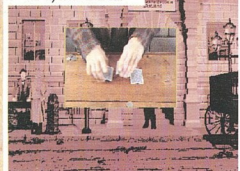
Gondolom, sokan emlékeznek a klasszikus nyomozó első kalandjára a PC képernyőjén, melyben egy "hasfelmetasztó" kellett kézre kerítenie. Az első blikkre egyszerűnek tűnő eset persze hihetetlen fordulatokat vett, egyre bonyolódott, rengeteg résztvevője és gyanúsítottja lett, mire végre minden szál elcseperedt, s fény derült a motívá-

alkalmazkodik a kor követelményeire: SVGA, élethű ray-trace képek, digitizált, beszélő szereplők. A történet mérete még nagyobb, a párbeszéd, szövegek még terjedelmesebbek, a szereplők száma több, a kibogozandó szálak kuszábbak. Egyzóval minden kalandornak ingyencfalat és a program.

Akkor következzen egy szűkszavú leírás, de előtte néhány általános jó tanács: mindent és mindenkit nézzél meg (look) többször is, mivel egy dialógus után már más lehet egy vizsgáldás

rel és Augie-val, az "itt a piros, hol a piros" játékkal. Ha sokat nem is, de annyit sikerül megtudni, hogy Mycroft-ot a Bart kórházba vitték. A kórházban hosszas nézelődés, a főnővérrel és a betegekkel való diskurzus után sikerül elérni, hogy a halottkémhez beengedjen, aki megmutatja az űtát a betegszoba felé. Bent a nővértől megtudod, melyik beteg Mycroft - amire égető szükség van, az a gyűrűje, mely egyben a klubbelépő. A klubba a gyűrű megmutatása után beenged az ő. A romok közül a óra számlapját kell felvenni, s hazavinni a Baker Streetre. A vegyszertárolon sikerül analizálnod egy kis szulfid segítségével

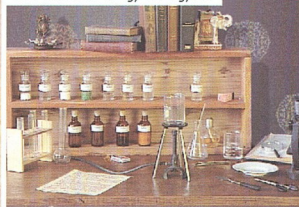
Ismerni kell a trükköt, ha nyerni akarsz.



cióra és a gyilkos személyére. A "rózsatettkő" történetben sincs ez másként: megtartva a játék felépítésbeli tradíciót, az Electronic Arts műhelyéből ismét egy Conan Doyle nevével felférő mű került ki. A játék kivételesen

Az irányítás kicsit megváltozott - se előnyére, se hátrányára - most a jobb gombbal lehet előhívni a cselekvő menüt egy tárgyon vagy személyen álvá, kiválasztani a szükséges igét (a look, mint megnézni, minden esetben aktív). Két parancs a jobb gomb megnyomásakor mindig választható: az inventory, azaz a tárgylista, ahol a tárgyakkal szintén a jobb gomb segítségével manipulálhatunk, és az options, amivel a lemezműveletekbe (mentés, töltés), hangerőállításba és egyéb beállításokba piszkálhatunk bele. A bal érgombbal mozgathatod a hóst a kiválasztott helyre, illetve a tárgyakat automatikusan megnézheted vagy a szerelőkkel beszélhetsz. Amennyiben Watsonra kattintasz, megjelenik a Journal szó is, mely segítségével a doktor jegyzeteibe kukkánthatsz bele.

Ebből az epizódból sem maradhatnak ki a kemikáliák és egy kis vegytan.



eredménye. A beszélgetésre (talk) az úgyszintén igaz. Tehát: ha minden veszni látszik, mindent "look-olj" és "talk-olj" át ismét. Ha egy szereplővel beszélgetsz, és kimerültek a lehetőségek, beszéljess el Watsonnal, sokszor ez is szükséges, hogy újabb lehetőségeket kaphass. A program egyébként erősen szövegcentrikus, a inkább a beszélgetéseken van a hangsúly, mint a klasszikus kalandjáték-cselekvéseken. Persze az is akad jócákan.

Ismét együtt a legendás páros a PC képernyőjén - Mr. Holmes és Dr. Watson.



A legendás Baker Street-i porta: még ma is megtekinthető. Persze halottak nélkül.



ROBBANÁS A DIOGENES KLUBBAN

Holmes meghívót kap bátyjától, Mycrofttól a Diogenes klubba, ahol minden bizonnyal valami fontos dologról akar tudósítani. Amint a klubhoz ér Holmes, robbanás törne meg a klub épületét, ablakok törnek, székek repülnek... A klub felrobban.

Holmes egyelőre szörnyű balesetnek tekintti az esetet. Így Watsonra lesz szüksége a játék első részében - hagyd el a Baker Streetet, s menj a Yard elé, ahol beszéljess el a rendőr-

az óralapról lekaptam anyagot - valami robbanásznak kell lennie. Az eredményre Holmes végre hajlandó elhagyni a szobáját, s belevetni magát a nyomozás sűrűjébe. Vedd ki az írástáblából a lómpást, majd első utad a Yandra vezessen. Először rá kell jönni Augie kártyatrükkjére - mindig a keze alá rejti a lapot - és a trükkök elméselése a rendőrnök, örömeim beenged az őrsre. Az őrsen az ügyeletestől megtudod, hogy Lesterade épp el van foglalta egy hölgyvel, akinek a bátyját behozták, s a bolondok házába akarják csújni. Beszéljess Watsonnal, az ügyeletessel, nézd meg a könyvespolcot, ajánld a Britannica enciklopédiát az ügyeletes figyelmébe, aki a leirtak alap-

Holmes gonderhelten kitekint az ablakon - Talán kintről várja a megoldást.



ján megbizonyosodik a fiú betegségéről.

A hölgy távozik, Lestrade szabad - kérj tőle engedélyt a vizsgálódáshoz. Az engedély birtokában bejuthatsz a klubba. Vedd magadhoz bátyád szelencéjét, majd próbálkozz mindenféle kevesgélni - sajnos az őr mindig rád szól. Vedd rá Watsonot, hogy terejje el az őr figyelmét, majd ránts le a láncot. A láncc segítésével húzd ki a tászkát a gerendák alól, tedd a lámpást a gerendák alá, mászd be, s vedd fel a kis rugót. Irány a kórház.

A főnövér Holmest még a halottkémhez sem engedi be, ezért kénytelen lesz elgurítani az itt várakozó páciens (előtte beszélni kell mindenkivel, megnézni a két kijáratot). Amikor elviharzik a főnövér, nézz el a halottkémhez, majd onnan a betegszobába. Mycroft anagrammokban beszél, alig lehet valamit kihámozni mondanójából - mindenesetre a beteglap alatti receptet vegyük magunkhoz, és így főnövértől kérd ki a tárgyat - mindössze egy kulcsot kapsz. Nézz el Mycroft lakására, ahol egy őr álldogál. Az őrről hosszasan hadakozás, és tárgymegtartás

A klasszikus angol Pub-ok hangulata - darts, félhamdaj, whiskey.



után sem jutsz semmire. A bérkocsis elszélel, nem tudsz vele beszélni - küld utána Watson, s kiderül, hogy a bérkocsis nem más, mint egy régi rendőr, aki igazol téged az őr előtt. Bent a hálószobában vedd fel az üres papírost és a kódozt üzenetet az asztalról, vizsgál meg a tintatartót, majd tölts a pohárba vizet és gyűjtsd meg a gyertyát. A kódozt üzenet felső sorának betűi helyett mindig az ABC egyvel előbbi betűt használod. A második szó a water, a harmadik a heat. A lényeg, hogy meg kell vizetni, majd megmelegíteni a papírt. Mártsd a vizbe, majd melegítsd meg. A kirajzolódt szavak szerint a "books in greek" - ben találsz valamit. A nagyszobában lapozz az állványon álló könyv elejére (ez az ominózus könyv, amit az üzenet ta-

kar), s egy üres lappal lezsel gazdagabb. Onthon tartásd jódgőz fölé a lapot, s láthatóvá válik az írás. Az eredmény egy levél, amiben Mycroft elmeséli, hogy a Védelmi Minisztériumból eljutott egy irat, nevezetesen egy robbanószer képlete. Egy rövid névsor is tartozik a levélhez, ahol az esettel szorosan kapcsolatban állók vannak feltüntetve. Hármán a listáról benne vannak a címjegyzékben, mely az íróasztal tetején van. Először látogasd meg Lawtont. Az ínasnak

a Kleopatrára obeliszknél. A tett színhe-lyén csak egy fakabát fogad, aki Lestrade papírja ellenére se enged nyomo-zni. A Yardon szerezz be további infor-mációkat, majd látogasd meg a friss hullát a halottkémnél. Mutasd meg a ha-lottkémnek Lestrade táviratát, majd vizsgáld meg a hullát, akinek az arca a felismerhetetlenségig eltorzult a lövés-től, és a hátsó felén pedig egy rózsá alakú tetoválás látható. Látogasd meg Needham-et, aki díltárogat kihasználta a hullát. Beszéljess el vele, majd vizsgáld át a ládáját, amiben egy nyakkendő-t találás, ami biztosan az áldozaté véle, s ha így van, akkor ő valaha Cambridge-i diák volt. További beszélgetés során

A képek közel tökéletesen vissza-adják a a később London hangulatát.



te a másikat. Néhány másodperc múlva jött egy harminc ember is, aki a gyl-kossal távozott.

Onthon analizáld (királyvárosi tisztifrd le, majd nagyítóval nézd meg) az árafedelet, melyről kiderül, melyik évben járt az egyetemre az áldozat. Vonattal menj Cambridge-be, az alvó portásnak hozass Watsonnal egy kis bort, majd beszéljess el vele. Kiderül, hogy volt egy egyetemi klub, melynek tagjai rózsá tetoválást viseltek. Az évszám alapján nem lesz nehéz visszakeresni az áldozat nevét... Thgmas Pratt. És ami még érdekes: Lawtonnal együtt dítkoskodtak. Pratt házínéjé nem mehéleznél, s szabadon lehet garzdálkodni a házban: vedd fel a kalapját az asztalról, a hálószobából a vörös posztóda-robot, mely a tűzbe van készítve (Holmes szerint

ilyennel szokták összekötözni a hivatalos iratokat), a szenes dobozból végy ki egy dobozka gyufát - rajta egy kocsmá neve - az asztalkaról vedd fel a fotót, mely Pratt barátját ábrázolja.



m o n d d , hogy fontos ügyben jöttél (1,1,1), a szobában pedig fagasd ki Lawton - aki persze semmit se tud. Nézz el Sil-verbridge-hez, akinél még a ház urához sem juthatsz be. Thomas Pratt otthonában pedig csak a házínéje fogad. Nézz el Mycrofthoz, aki Dewar professzort említi, mint a robbanószer fel-találóját. Rébuszokban elmondja Dewar tartózkodási helyét, amit Holmes természetesen megfejt. Dewar-nak add oda a talált rugót analízálásra - valószínű, hogy evel hozták működésbe a bombát - majd keresd meg a képlet másolatát a kályhá-ban. Beszéljess el a prof-fesszorral, majd lépj le a Baker Street irányába.

A TÁVIRAT

Lestrade-től fogad egy távirat, miszerint agyonlörték egy embert a Temze partján

e g y óra is előkerül, ami szintén a hulláé volt. Ezt követően együtt mentek vissza a tett színhe-lyére, ahol a lámpát a lépcsőre téve egy gombra és óra-fedélre akadsz, valamint a 6. és 12. lépcsőn vér-foltok-r a . Le - het, hogy itt lőtték le az illetőt, s nem is a víz hozta ide? Needham nem tud kibújni Holmes érvelése alól, s elmondja az igazat: két úr sétált erre, s heves szaváltás közepette az egyik lelőt-

Viktoridánus szoba - modern rendtelenséggel.



Egy viktoriánus korabeli szoba képe - ray-trace módra, csak a rend kedvéért.



Először nézz el a kocsmába, ahol sajna nem sokat tehetsz. A fürdőbe (ahová a háziniéni állítása szerint szokott járni Pratt) sokkal többet. Beszéljess el a tulajjal, majd ródd fel neki higiénia hiányát (nézd meg a törülközőt, párnát, radiátort és beszélj Watsonnal), s erőszakoskodj be a medencéhez. Bent meglegyetés fogad: Eldridge Whitney, aki szintén szerepel Mycroft listáján. Amíg nem zárod rá a gőzfürdő ajtaját a felmosóval és nem fűtesz be jól neki, addig nemigen beszédes. Most hallasz Ratchet asszonyról, aki a Minisztériumban szokott takarítani. Lawton további információkkal tud szolgálni: ha Ratchet asszony címét nem is, de Lord Avery-ét meg tudja adni. Jenkinnek, az inszának ígérd meg, hogy biliárdozol majd egyet vele. Avery nincs otthon, csak a baba felesé-

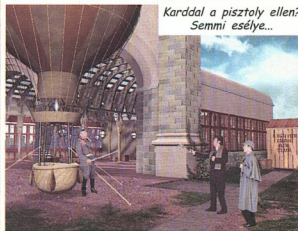
Sherlock Holmes szobája - a hihetetlenül finom ray-trace kidolgozás minipéldája.



ge. Hívd ki az inast, aki elmondja, hogy az a St. James parkban szokott időzni. A parkban végy madárelérett, szőlősd meg Avery testőrért, aki nem enged Averyhez. Kérd meg az árust, hogy segítsen a majmával. A majom ellopja a testőr kalapját, etesd meg a madarakat, majd beszéljess Averyvel, aki hasznosabb infót ad Ratchet otthonáról. Nézz el a kelet városrészbe, menj be a csontkovácsához, ahol sajnos nem ismerik Ratchet nevét, de a zöldséget ajánlják, hisz ő mindenkit ismer. Beszéljess el vele, nézd meg a jegyzettömböt, a felső polcot, majd kérd meg Watsont, hogy térítsd el az őn figyelmét. Kérj lekvárt a felső polcra, s ez idő alatt keresd meg Ratchet nevét. Ez után sem hajlandó eldrulni halllétét az árus, úgyhogy menj hazs, s kérd Wiggins segítségét (a sálát le kell akasztani a kerítésről). Menj el bárhova, majd jöjj vissza - Wiggins itt lesz, s elmondja, hogy a zöldséges anyja Ratchet asszony. Menj a házlószobába, áíts álruhát, s menj el a zöldségeshez. Fent beszéljess, mutasd meg Mycroft nálad lévő tárgyait, majd kérj teát. Mivel nincs, s a részeg férjet nem lehet mással álvásra bírni, menj le the egy adag kávéért, majd rakj a tűzre, tölts kávé a bogrére, öntsd ki, és add a részeg férjnek. Vizsgáld át mindent a szobában, beszéljess el Ratchet asszonnyal,

mire kiderül, hogy Pratt lopta el a dokumentumot, és Ratchet asszony juttatta vissza. Nézz el a Silverbridgehez, aki nagyon rossz állapotban van. Ha eljúj, éleszd fel az asztalon lévő üvegsével. Beszélj vele, az inasval és Watsonnal, nézd meg a fia fotóját, s nagy nehezen kiderül, hogy valami történt a fiával. Nézd meg az asztalon lévő firkát, majd az diómtoll és egy lap segítségével tedd láthatóvá. A sakklépés kombinációt lép meg a sakkasztalon, mire kinyílik egy panel az asztalban, és egy levele akadssz amiből kiderül: a fiát elrabolták. Vedd fel a előszobából a kendőt. Mindenk előtt Toby kutyára lesz szükség, de

laptűvel horgászd ki a kulcsot a postaládán keresztül, menj be, s megtaláld a fiút. Egy hölgy próbál menekülni, de a szőcskocsai alatt végzi... A utcán vadd magához az alatórt, a szalvétát és a retikülből a levelet. Az utcán találsz egy gyűrűt, melyet vigyél haza analízálni. A vizsgálat után kiderül az ékszerész címe, menj oda, végy egy fogpiszkálót, s miután összehasonlítod a gyűrűt az övével, elmagyarázza, hogy nincs két egyforma briliáns. Egy ügyes trükk (beszéd...) küldd hátra az eladót, zárd be, s a könyv alapján azonosítsd, ki a gyűrű. Kiderül, hogy Lawton megnyaszonozta. Lawfont kellett lenni érinti a hír. Mi köze is van neki az áldozathoz?



Kardak a pisztoly ellen? Semmi esélye...

Shermannal nincs már - gyerekekhez kerül, akit a St. James parkban találunk. A gyerek nem hajlandó megválni tőle, ezért kéri egy másik állatot Shermanntól. Az asztalkán talhálható süti vel kialszalható a mongúz az órából, s a megfeszíti a gyerekek. Toby elvezet egy utcába a papírúrnához, akitől a levélpapír származik. Sajnos pontos információval nem szolgál. Az ablaktisztító fiú nem látta az elrabolt gyereket, egyedül egy nő vált furcsa neki, aki feltűnően sok édességet vett tőle. Toby a kendő alapján rossz nyomot fog. Am a levél illata alapján elvezet az óminó-zus házhoz. A ka-

A TELJES KIBONTAKOZÁS

Hátra van még Whitney kifagadtása a minisztériumban, ahol egy kisebb tüzet kell csinálnod. Beszéljess el ott-hon Watsonnal, s beugrik a következő lehetőség: a kapcsolatot a Daily Telegraph-nál. Ottani barátod olyavalkivel hoz össze, aki azonosítja a titkos hadiejk személyét, aki a gyilkosság idején megjelent. Lawtonnál szinte szabad kezűt kaphatsz, csak előbb egy biliárdrárdt kell adni az inszának - a biliárdtrükköt a Tocktá tálhataludat el a biliárdszalokban. Innen kezdve kalandelemekben szűkebb lesz a játék, inkább a beszéd és a történet kibontakozása dominál.

Az első - persze balesetnek tűnő - robbanás a Diogenész klubban.



sherlock holmes	Kiadja: EOA
	486/66 4MB RAM SVGA 2XCD SB
L Á T V Á N Y O S S Á G J Á T S Z H A T Ó S Á G S Z A V A T O S Á G Z E N E B O N A	
Egy átlagos kalandjáték, igazán szépen kivitelezett grafikával.	

78%



KÉT TÖRP FÖLDKÖRÜLI UTAZÁSA!

A Magyar TV-ben mostanában elég ritkán lehet látni a népszerű Smurfeket, vagy ha úgy tetszik Hupikék Törpikéket, ám

A kristály darabjai azonban a Föld legkülönbözőbb pontjain szóródtak szét, ezért kell telt-ház törpeinknek bejárnia az egész világot.

ha én nehezen boldogulok vele, a k k o r mondjuk egy nyolc-éves gyerek se hogyan sem fog. A kristálydarabok ugyanis mindig úgy vannak elhelyezve, hogy egy-egy pontatlan ugrás hatására vagy húsz kilométert kell visszagalognunk, vagy energi-

lag csak repülő ellenfelek vannak, mint méhecskék meg madarak, amiket a ráúgrásos módszerrel persze roppant nehéz likvidálni. Az olyan dolgok pe-



Törpilla egy nagy ugráshoz készülődik.

GYEREKJÁTÉK?

A játék elején választhatunk a két törp közül, majd rögtön Dél-Amerikában találjuk magunkat. A feladat minden földrészen



A két törp kíváncsisága miatt kezdődtek a bajok.

THE SMURFS

az Infogrames szerencsére nem hagyja cserben a mese kedvelőit. A Smurfs Travel the World című SNES-re készült platformjátékban két törp földközi útra indul.



MESE A KÉT KÍVÁNCSI TÖRPRŐL

Aprajafalvában persze mindig történik valami, ezúttal Törpapa legújabb kutatásai okozták a galibát. Két kíváncsi törp ugyanis nem tudta megállni, hogy megnézzék azt a Varázs Kristályt, amely egy legenda szerint telepörtékné képes működni a különböző idők és helyszínek között, és az egyik éj-

TRAVEL THE WORLD

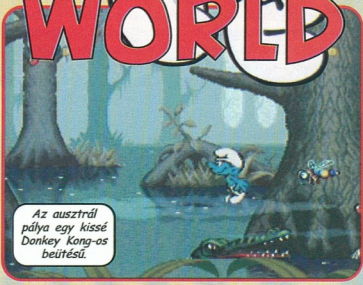
ugyanaz: az oldalra scrollozódó szinteken tíz kristálydarabot kell begyűjteni. Ezen kívül nem is találhatunk sok minden mást, csupán a szokásos bónusz életeleket, valamint kulcsokat, melyekből ha földrészenként hármat begyűjtünk, bónuszpályákra juthatunk. A Smurfs 2 egy az egyben ugyanazokkal a tulajdonságokkal rendelkezik, mint az előző rész. A grafika teljesen rajzfilmeszerű, a hangok és a zenék elmennek, a nehézség pedig iszonyúan elülzött. En nem tudom, hogy kiknek csinálja az Infogrames a játékeit, de van egy olyan érzésem, hogy

dig, mint hogy az ellenfelek mindig újratermelődnék, vagy hogy a platformok szélére állva a szereplők nem visszafelé, hanem lefelé szédülnek, magától értetődőek az Infogramesnál. S rögtön hogy tegem hozzá, hogy a pályák nagy részénél az ilyen szédelés természetesen azonnali elhalálozással/vízbezuhalással jár. Ráadásul a pályaközdökkel sem bántak valami bölkezően: a hét világhoz (amelyeknek mindegyike három szintből áll) mindössze két pályakódot mellékeltek.

A játékot végigvinni tehát nem könnyű, annál könnyebb idebaját kapni tőle. Igaz, ez az eddigi Smurf játékokban sem volt másképp. Összességében a játék mondatni hozza az Infogamestől megszokott színvonalat, vagyis akik szerették az első részt, azok elégedettek lesznek ezzel is. En azonban személy szerint semmiképp sem vagyok elégedett, hiszen a kedvező figurám ebben az epizódban még egy aprócska szerepet sem kapott. Ja, hogy ki az? Természetesen Hókuszpók.



Törpünk elvétette az ugrást.



Az ausztrál pálya egy kissé Donkey Kong-os beütést.

át veszünk, vagy legrosszabb esetben azonnali elhalálozunk. Nagyon "ötletes" dolog az is, hogy a játékból szinte kizáró-

szaka belopóztak Törpapa laboratóriumába. Sajnos nem csak hogy azt nem tudták megállni, hogy megcsodálják a kristályt, de még azt sem, hogy meg ne érintsék. Megtörtént a katasztrófa: a kristály apró szilánkokra tört, a két törpünk pedig egy távoli helyen, egy távoli időben találta magát. Arra, hogy visszajussanak Aprajafalvába csupán egy mód maradt: újra kell egyesíteni a kristályt.

zokkal a tulajdonságokkal rendelkezik, mint az előző rész. A grafika teljesen rajzfilmeszerű, a hangok és a zenék elmennek, a nehézség pedig iszonyúan elülzött. En nem tudom, hogy kiknek csinálja az Infogrames a játékeit, de van egy olyan érzésem, hogy



Veszedelemes részbenük próbálják lenyilazni Törpillát.

the smurfs
Kiadja: Infogrames
SUPER NINTENDO
84%

ZÖLD ÚT A ROMBOLÁSNAK!

Tegyük fel, van egy húsz éves Zsigulid, melynek már eléggé rakoncátlan-

talán sportnak lehet nevezni - dolgozza fel, minek köszönhetően a siker sem maradt el. Hiszen kicsoda élvezet látni, hogyan alakul át a kocsi formája, milyen gyönyörűségesen deformálódnak gondos kezeink által. A játékból akkor csupán egyetlen dolgot hiányoltam: a borulásokat. Azonban mint már annyiszor, a Psynosis ismét bebizonyította, hogy odafigyel az építő kritikára. (Lehet, hogy előfizeték az 576-ot?) A Destruction Derby 2-ben immár úgy szállnak a kocsik egy-egy tömegkarambol során, hogy sokszor már csak a látóhatáron kívül landol-



A közönség nem panaszkodhat, jó a másor.

kodik a sebvidéjére. Vajon mit csinál? Nos, segítők. Belefeccölsz egy halom pénz, a szerelő persze alaposan megvár, aztán egy hónap múlva meg a differenciálmű esik szét... És minden kezdődik elölről. Amerikában persze más-ként mennek a dolgok. Ott a kiöregedett Buickokat meg Fordokat csak annyira hozzák rendbe, hogy gurulni tudjanak, aztán irány a ronesderbi, ami után garantáltan nem marad a gépkocsinak egyetlen él porcikája sem. Kétszertelenül hatásos módszer, hogy kivonják az öreg gépeket a forgalomból, és nem utolsósorban még show is egyben.



A kedvenc pályám: a sárga csíkos sáv után egy gyilkos szakadék ködforgó.

nak. Óriási borulásokot, perdüléseket láthatunk, szanaszét repkednek a motorháztetők és a csomagtartófedelek, imitt-amott meg gazdáltna bronzcsok gurulnak magányosan. És mit csinál a jó pilóta, ha mondjuk kiszakadt a kerék? Természetesen a gáza tapos, és a kocsit az alvázon húzza amíg még bírja a motor szusszal, borsört tör a többiek orra alá. A kiszakadt kerék helyén szikrárt vet a betonhoz súrlódó fém, ám ez egy cseppet sem zavarja. Csupán egy

MÉG BRUTÁLISABB

A tavalyi év Destruction Derby-je volt az első olyan számítógépes játék, ami ezt a remek sportot - ha egydül-



Nem mondhatsz, hogy macska módjára érnék földet.

dologra koncentrárd: telibe kapni a másik orrát, hogy aztán a hűtőrendszerét pipityára zúzza végig kivonja a forgalomból, s így ő maga pedig értékes pontokhoz jusson. A második részben tehát még inkább szabadjára engedhetjük a vandál ösztöneinket, a látvány még brutálisabb.

TELJESEN MEGÚJULVA

Az egész játék teljesen átal-

kult az elődözh képest, ami már régtől a menüként is szembe öltik. A főmenüben az első gombbal választathatunk a versenytipusok közül, a másodikkal a kocsik, azaz a nehézségi szintek közül, a harmadikkal a pályák közül, végül a negyedikkel kimentett állást vagy felvett visszajátszást tölthetünk be. Ez utóbbi egyébként teljesen ugyanolyan lett mint a PlayStation verzió, ugyanúgy mintha memóriakártyának lenne, blokkba menthetjük el a dolgokat. Lejjebb még láthatunk három gombot, ezekkel egy CD lejátszóhoz juthatunk, vagy megnézhetjük a rekordokat, illetve újra konfigurálhatjuk az irányítást. A legelső, "GO!" gombbal indíthatjuk a játékot.

A versenytipusok között ugyanazokat találjuk, mint az előben. A Wrecking Racing tulajdonképpen az igazi verseny, ahol nem is a célba érés az elsődleges szempont, hanem az, hogy minél jobban megpörgessük az ellenfeleinket. A Stock Car ezzel ellentétben - mint a neve is mutatja - egy teljesen hagyományos széria-autó verseny, ahol az első pozíció megszerzése a cél. Mindkét versenytipusnál négyféle módon indulhatunk: öt futamból álló bajnokságot kezdehetünk a legalacsonyabb, azaz a negyedik versenyosztályból indulva, gyakorolhatunk tetszőleges pályán, mehetünk csak időre, és végül a Multiplayer móddal maximum 9 versenyző mérheti össze a tudását, de persze nem egyszerre, hanem egymás után.

DESTRUCTION DERBY

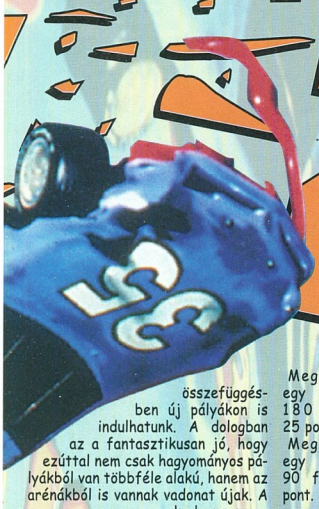


A versenytipusok között a harmadik a Destruction Derby, amit azért említek külön, mert bizonyára elsőre mindenképpen meglep, hogy ennél csak gyakorolni lehet, vagy Total Destruction, magyarázat nélkül elárulni játszan. Ennek az oka az, hogy a Destruction Derby ezúttal a Wrecking Racing részévé lett, vagyis a Wrecking Racing bajnokságának egy-egy versenyidényét mindig egy Destruction Derby fog lezárni. Ha a Destruction Derby után is első maradunk az adott versenyosztály tábláján, egyre feljebb osztályba sorol minket a gép, s ezzel

Az ugrató alján gyúlnak a sikertelen próbálkozók.



DESTRUCTION 2



összefüggésben új pályákban is indulhatunk. A dologban az a fantasztikusán jó, hogy ezúttal nem csak hagyományos pályákból van többféle alakú, hanem az arénaíkból is vannak vadonat újak. A kedvencem a Death Bowl, amit az első versenysztyáiban fo-

Ugyan hátul már egy darab kerekem sincs, de ez nem akadályoz meg a verseny folytatásában.

gunk megismerni, s ahol az aréna szélén egy hatalmas szakadék van, ami be rögtön az elején a fele társaság bele is zuhan. Itt az utolsóknak maradt kicsi likvidáció nem nehéz feladat: csak oda kell állni a szakadék szélére, és amikor az ellenfél nekielendül, egy kicsit odébbcsuszanni... Összesen hét hagyományos pálya van, ami közül eleinte azonban csak 4 választható, és négy aréna, ami közül pedig kezdetben csak egyen lehet gyakorolni.

A pontozás is megváltozott, méghozzá a következőképpen: Egy ellenfél likvidáció: 25 pont.

Megpördíteni egy ellenfelet: 360 fokban: 50 pont.

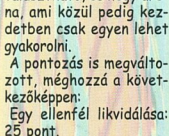
Elég csupán egy destruktív versenyző, és kész a tömegkarambol.

Megpördíteni egy ellenfelet: 180 fokban: 25 pont.

Megpördíteni egy ellenfelet: 90 fokban: 10 pont.

A pályák bonyolultabbak lettek, tele vannak veszélyes ugratókkal, alagutakkal, és néha kétféle is ágaznak. A kocsi most érezhetően jobban tapadnak, s ennek köszönhetően még jobban csapadnak ide-oda. A kaszni - csak úgy mint a valóságban - minden apró mozulatra, a legkisebb

gázfúvásra azonnal belemeg, ami így nagyon életveszélyes teheti a dolgot. Ezzel ellentétben viszont az ugratások meglehetősen el lettek túlozva, az autók többször kétféle repülnek, és földet érve úgy pattognak, hogy igazából persze azonnal kiszakadnának a lengéscsillapítók. Igaz ez most egyáltalán nem vált a verseny hangulatának a rovására.



Elég csupán egy destruktív versenyző, és kész a tömegkarambol.

A BOX
 A másik jelentős újdonság a box. Ezúttal ha nagyon összetörtük a kocsiakat, elmehetünk javíttatni. Ilyenkor be kell hajtanunk a box-ut-cába, majd amikor a kocsiunk automá-tán megállt a garázsunk előtt, őt másodpercünk marad a munkálatokra. Ezt nem végzi el a gép helyettünk, nekünk kell a kocsi-t az iránybillentyűkkel "körbe járnunk", és a gyorsítás gomb-ját gyorsan nyomogatva a kívánt helyeken helyre-pozni a járgányt. Noha a sér-ülések kijelzőjén

AZ ÉRTÉKELES
 A Reflections programozói kitétek magukért. A pályák kidolgozása egyedülálló, hasonló minőségű PC-n eddig csak a Screamer 2-ben láthattunk. Az előző részből sik pályáihöz képest immár dímbes-dombos terepeken száguldoz-



Teljes a kocsz az arénában.



Egynehány kocsiunk mintha szánnya nért volna.

gyakorlatilag minden teljesen "zöldre" megjavítható, a leszakadt motorháztetőt, és efféle hiányosságokat a gép nem fogja pótolni. Az ilyen dolgok hiánya egyébként nem csak esztétikai szempontból kedvezőtlen, hiszen például ha szabadon van a motor, ugratókhoz jobban leül a kocsi

A közönség szinte testközélekből szemlélheti az eseményeket.



eleje. A Wrecking Racingnél csupán egyszer, a Stock Carnál viszont bármennyiszor javíttathatunk.

A versenyek után megnézhetjük az eredményünket, s ezt ki is menthetjük. Ilyenkor ha akarjuk, visszajátszhatjuk az eseményeket különböző kameranézeteiből, illetve át tanulmányozhatjuk a statisztikákat is. Ha egy idényt sikertelenül zárunk, szerezésére ezúttal nincs visszaminősítés, csak ugyanazt a versenysztyált kell újra játszsanunk.

hatunk, óriásiakat ugrathatunk, a pályák mondatnyi életveszélyesre sikeredtek. Hírdetőpalánkok, házak, fák suhannak el mellettünk, vagy épp neonreklámoktól fényes utcák tóphetünk. A fényhatások egyébként is külön említésre méltók: a nap belesüt a kamerába, a surlóó felületek fényes szikrákat csíholnak, az árnyékok kontúrjai szépen el vannak mosva. Noha a kocsi hangjával nem voltam 100%-ig megelégedve, a csattanások, és a csirkogó fémfelületek zaja maximálisan betáldolt, a heavy metálos zene pedig mondanom sem kell, abszolút passzol a témához. Végül hogy szolgálok néhány jótanáccsal. A Wrecking Racingnél teljesen felesleges a mezőnyrel tartani, inkább menjünk ellenkező irányba, vagy keressünk egy tágas helyet, ahol oldalról a tömegbe hajtva jól meg tudjuk táncoltatni a többieket. A Destruction Derbynél pedig a legjobban a kocsit elejét óvjuk, hiszen ott van a motor. Inkább csak az autó hátulját használjuk faltörő kosként.

destruction derby 2

Kiadja: Psynopsis



486/100
8MB RAM
SVGA
CD
SB

LÁTVÁNYOSSÁG 6
JÁTSZHATÓSÁG 6
SZAVATOSSÁG 6
ZENEBOSSÁG 6

A fejlesztők csodát műveltek: fokozták a fokozhatatlant.

97%

DRAGON HEART

ELÉRKEZETT A HŐSÖK IDEJE!

E sorok írásakor még pontosan 3 nap van a DragonHeart (SárkánySzív) című film magyarországi bemutatójáig, ezért sajnos még nem igazán tudom, hogy mi-



A gyakorlás környezete a Highlanderre emlékeztet.

lyen lett. Azt azonban tudom, hogy ha csak annyira jó, mint annyire az ugyanezen a címen futó játék, akkor érdemes rá megvenni a jeget. A film és a játék egyazon történeten alapul, tehát egy fantasy környezetbe csöppe-nünk, ahol a sárkányok nem csupán a mesékben léteznek, s ahol egy Bowen nevű ifjú harcosot fogunk alakítani.



Ha kiszabadítjuk a kiscsajt, új kapunk.

A SZOKÁSOS ACCLAIM MINŐSÉG

A játékot az Acclaim adta ki, ami mondjuk meg is látszik rajta. A digita-



"Lehajolt a szemét..."

lizált kosztümös szereplők - a Mortal Kombat sorozat figuráihoz hasonlóan - meglehetősen szépen vannak animálva, főhősünk pedig egy halom különböző mozdulatra képes. Digitálizálni persze csak az emberi szereplőket lehetett, a sárkányok a "hogományos" módon, renderelt grafikával készültek. Ennek ellenére teljesen összepasszolnak az emberi figurákkal, az animációjuk pedig gyönyörű. Ráadásul, miután legyőztük Draco-t, aki ezután - csakúgy mint a filmben - a barátunk lesz, teljes mértékben rendelt szintekre is járhatunk.

Az egyes helyszínek között ugyanígy felülhetünk Draco hátra, és nekünk kell őt biztonságosan irányítanunk. Ezek a szintek gyakorlatilag olyanok mint a Dragon's Lair játékok, vagyis csak néha kell a megfelelő iránybillentyűt leütnünk. Igaz mondjuk, hogy ezek csak bónuszpályák - hiszen ha itt hibázunk, nem veszünk életet, csak lezuhanunk, és nem elveszhetjük tovább a gyönyörű utazást - de kár lett volna kihagyni.

A JÁTÉKMINENET

Magá az akció szépen megrajzolt, parallax szrollozású háttereken zajlik. Egy útonállóként hemzsező erdőből indulunk, majd nomád harcosokkal, barbárokkal kell elbánnunk, s még ki tudja hány ka-

tonát kell lekaszabolunk a végcé-lunk eléréséhez, Einen elpusztítá-sához. Közben találkozhatunk barátságos embe-ekkel is, mint a Kerekasztal lovag-jaival, akik előtt meghajolva azok lovagvá ütnek minket, és hasz-nos dolgokkal lát-nak el, vagy új mozdulatokat ta-

nítá-még megnövelik az életörökét is. Az extra mozdulatok - csakúgy mint egy verekedős játéknál - gombkombinációkkal hívhatjuk elő. Eleinte még csak kezdet-leges speckókkal rendelkezünk, mint elő-re, illetve hátrásrúdos, de aztán majd tanultunk haladás csapásokat, stb. A későbbiek folyamán - egy lányt kiszaba-dítva - még újat is kapunk, amiből aztán mindenféle - többek között tüzes - nyil-ka-lak lehetünk ki. Nyílveszőket és még más dolgokat a hordó-kat kétféleképpen találhatunk. Draco legyő-zése után egyébként még a sárkányt is segítsé-gül hívhatjuk.

JOYSTICK-ÉVELŐK HÁTRÁNY-BAN...

A küzelem egy bril-láns ötlettel lett

kivitelezve, nevezetesen, hogy Bowennek nem csak az életereje fogy, hanem ki is fárad, amit egy külön kijelző mutat. Ennek követ-keztében a csatáknál némi taktikai érzék is szükséges lettik, hiszen nem lehet feleslegesen hadonászni, ha kifáradtunk, inkább fedezékbe kell vonulni a pajzs mögé. Ha ezt nem tesszük meg, Bowen teljesen kifárad, és a kardjára támaszkod-va, tökéletesen védtelenül fogja ki-jújni magát. A speciális mozdulatok különösepp sok energiát emésztnek fel, így például meglehet, hogy egy mozdulattal keresztülszúrhatunk bárkit, de utána majdnem felére csökken az erőnk.



Dracónak ennyiből áll egy szénakazalt eltüntetni.



Sárkányon lovagolni nem mindennapi élmény.



Alighogy keresztül döftük az egyi- ket, máris itt a következő delikvens.

A speckókat meg amúgy is csak akkor lehet előhívni, ha az említett kijelző zöldben van.

Szinte mindegyik pályán van valami titkos dolog is. Be kell törni például egy la-járót, felfedezhetünk valohog egy odú-t, vagy épp egy szénakazal alatt kell keres-gelnünk. Az ilyen helyek megtalálása per-se nem feltétlenül szükséges, ám nyíl-vezzőket, és egyéb extrákat találhatunk.

A "KARDALÁVALÓ"

A DragonHeartnak a zenéje is fantasztikus! Thomas Eggeston Peterson kifeje-zetten a játékhoz komponálta őket, és természetesen közvetlenül a CD-ről



Ha le-győzzük Draco-t, utána barbárunkkal válik.

szólnak. Ráadásul miközben szól a zene, csipirnelnek a madarak, pattog a tűz, csattognak a kardok, hörögnek a halál-ba távozók, egy szóval a szó szoros ér-telmében zajlik az élet. Ilyen körülmé-nyek között senki sem tud ellenlenni nek-nek a kalandnak.

dragon heart Kiadja: Acclaim
PC, 486/66, WIN95, 8MB RAM, VGA, 2XCD, 5D

93%

Immár tíz év telt el azóta, hogy a Mindscape elkezdte sakkprogramjának fejlesztését. A Chessmaster mindig is kitűnő a többi sakk közül, hiszen azon

ced Software Company 32-bites, pentium processzorra optimalizált mesterséges ágyával csapathunk össze a 64 kockán. A sakkznai tanuló továbbra is maximális kiszolgálást kapnak. A tankönyv 20 fejezetében a kezdőtől a haladóig mindenki megtalálja a szintjéhez illő leckéket. Gyakorolhatjuk a különböző megnyitási variációkat (60 ismert nagymester több, mint 2000 kedvenc megnyitása közül való-

gathatunk). Lépéseinket a legjobb szakemberek értékelték, jelzik a megtámadott figurákat, figyelmeztetnek az elhárított lépésekre. A 27000 sakkpartit tartalmazó adatbázis bőségessége akár az aktuális parti állását és annak lehetséges folytatásait is megkereshetjük, így gyűjtve ötleteket híreideinkről.

Ellenfélül 73 előre gyártott partner közül válogathatunk, melyek nagy része régi és jelenlegi nagymesterek játéktípusát igazolják. A 27000 sakkpartit tartalmazó adatbázis bőségessége akár az aktuális parti állását és annak lehetséges folytatásait is megkereshetjük, így gyűjtve ötleteket híreideinkről.



Van aki a havonyános táblákat szereti...



...és akadnak olyanok, amik az antik figurákra esküdnék.

túl, hogy hihetetlenül jól játszott, nagy súlyt helyeztek a program kinézetére is. A mostani, jubileumi kiadás megint fantasztikus lett, az alkotóknak mind jártukban, mind grafikában sikerült újat, még jobbat nyújtani.

A program alapjait az előző változat óta teljesen átirított. A Windows 95-ös felület nem csak a használhatóbb sűgőt és a jobb gombra előugró menüket jelenti számunkra, hanem azt is, hogy az Advan-

mindig kétkedőket a 28 választható figurakészlet, a forgatható, tiszorható tábla és az eseményeket kísérő érdekes hangok sora gyűzheti meg arról, a Chessmaster 5000 valóban minden idők legjobb otthoni sakkgépe lett. S ha valakinek sikerül a legmagasabb szinten legyőznie a gépet, az kinyomathatja és bekeretheti a győzelmet igazoló dokumentumot. Tartok tőle, és a feladat elég kevés színes tinte fog felémészteni a közeljövőben...

THE CHESSMASTER 5000

készít lépéseinkről és értékelt is azokat (a hibás húzásokat tanácsokkal látja el). A még

Chessmaster 5000 Kiadja: Mindscape
PC: P75, 8MB RAM, WIN95, SVGA, CD, SB

92%

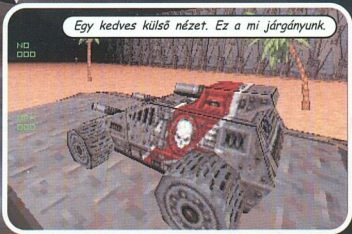
NECRODOME



A nem is olyan távoli jövőben, amikor az emberiség már túl van egy világgégesen, az amerikaiak ki vannak ehezve valamilyen izgalomra. Ahogy ugyebár a rómaiak is mondották, panam et circenses (a népek cirksus kell), ezért létrehoznak egy roppant erőszakos showt, a Necrodome-ot. A futurisztikus arénákba - csak úgy mint az ókorban - gladiátorok ereszkednek le, akik legmodernebb fegyverekkel vívják meg élet-halálharcukat. Egy ilyen gladiátorunk állhatunk be mi is, ha megverszük a Mindscape vadíjű akciójátékát, a Necrodome-ot.

A játék egy a Doom stílusú 3D-s grafikával megáldott stuff, ám a Doommal ellentétben itt nem csak gyalogosan, hanem főként négy keréken kell közlekednünk. A gyalogláshoz képest a kocsilapere teljesen másképp viselkedik,

hiszen gyorsabb, másképp kanyarodik, és a falakon kívül mindenben át lehet vele gázolni. Kétféle fegyverzete van: egy gépágyú és egy lézer. Az egyjátékos módban már rögtön egy ilyen Raider nevű harcocsival indulunk. Az arénákban furikázva a



Egy kedves külső nézet. Ez a mi járgányunk.

kocsiból bárhol kiszállhatunk, ám csak a szűk folyosók átvezetésiáshoz érdemes, hiszen emberünk nagyon sérülékeny. Egy elég lesz akkor gyalogolni, ha a harcocsinkat már rommá lötték. Ha egyedül fogunk a játéknak, a feladatunk mindegyik arénában mindössze annyi, hogy megtaláljuk a cél-zászlót. Ehhez azonban előbb ajtókat kell kinyitnunk, mindenféle egyéb célpontot kell megsemmisítenünk, hogy például bizonyos falak eltűnjének. A játék még a tapasztalt Doomosoknak is kemény kihívást jelent, hiszen több tucat ágyú, alaposan felfegyverzett harcocsik, és



Épp most lövik szitává a kocsinkat. Még jó hogy kiszálltunk.

igen fűrgén mozgó gyalogos katonák próbálnak mindenfelől célba venni minket. Ha figyelmetlenek vagyunk, még a dilettáns fokozaton is hamar szitává lövik a járgányunkat, az emberünknek pedig elég csak egy-két találat, vagyis gyalogosan hosszú távon semmi esélyünk. Mivel a kocsival még oldalain sem lehet, csak egy megoldás van: óvatossá kell közlekednünk, valamint nekünk kell előbb észrevennünk az ellenfelet, és nem fordítva.

Persze az a játék is inkább hálózaton, többen játszva az igazi. Ha például a cooperatív módot válasszuk, egy kocsiba két csapatárts is beülhet, s míg az egyik magát a járművet irányítja, addig a másik a tornyot forgatva a lézerral lövöldözhet.

necrodome Kiadja: Mindscape

PC: P60, 8MB RAM, WIN95, 2XCD, SVGA

85%

DONKEY KONG LAND 2

En mindig is tudtam, hogy a GameBoy csodákra képes a maga 8 bitjével, mégis nehezen tudok magamhoz térni abból az ámulatból, amit a Donkey Kong Land 2 tesztelése okozott. A játék az olyanokhoz képest, mint például az ugyanezen az oldalon látható Ironman, tizezer fényévrrel előbbre jár, de az előző Donkey Konghoz képest is látható némi fejlődés. Annak idején ugyanis bizonyos jelekből, mint néhány sprite bercegéséből, azt gondoltam, ez már a maximum. Aztán most itt van a második rész, s noha egyszerre akár nyolc-tíz sprite is mozog a képernyőn, hibajelenség sehor, ellenben van tükörsima scroll, gyönyörű háttérak, szépen animált figurák, egy az egyben a 16 bites verzióhoz áthozták azokat és hangeffektak, ugyanazok az átvezető és Game Over képernyők, egyszóval SNES

minőség felettes-ferberben. Azt, hogy egy csúsz platformjátékról van szó, gondolom fölösleges is említenem, mivel nem nagyon hiszem, hogy van olyan gameboyos, aki ne játsszot volna az első részzel. A feladatot már SNES-ről ismerős: a két gorillacsemeget, Diddie és Dixie borbéba bújva szembe kell szállniuk a gonosz krokodilussal, Kapitán K.Roolial, aki el-



rabolta Donkey Kongot, és a banánjait kéri váltásdíj. Ahogy GameBoy már megszokhattuk, a két Kong közül most is mindig csak az egyiket látjuk, de ha már kiszabadítottuk a másikat, ugyanúgy mint a SNES verzióban, a Selecttel átválthatunk rá. Gorilláink és barátaik mozdulatai teljesen megégyeznek a 16 bites társukkal, csak legfeljebb egy kicsit más kombinációval lehet őket előcsalni, például Squitter, a pók hálóját a Selecttel teríthatjuk ki. A pályák felépítése - csakúgy mint az előző részben - mások mint a 16 bites változatban, ám a jellegük teljesen ugyanaz, ugyanazokkal az ellenséges ugyanazokkal, és ugyanazokkal a barátságos állatokkal találkozhatunk. Ez az a dolog, amiről már máskor is beszéltem, és amit a Rare-nem kívül más cé-

gek érthetetlen módon nem képesek megtenni, nevezetesen, hogy egy 16 bites játék átírásánál nem 100%-os konverziót kell csinálni, hanem egy olyan játékot, ami 100%-ig ugyanazt



Krow-t a saját tejsáival kell elintéznünk.

az élményt nyújtja. A DKL2 nyugodtan megköckéztatható, teljesítette ezt a százalékot. Ha egy teljes leírást készítenék, valószínűleg csak ugyanazokat ismételném, mint a SNES verzióval. Mindenkinek ajánlom tehát a figyelmébe a '96/2-es számunkat. Befejezésül pedig a SNES-es Donkey Kong rajonjainak egy jó hír: már csak alig kell aludniuk néhányat, és a jövő év elején megérkezik Donkey Kong Country 3.



A víz alatt Enguarde, a kardhal lesz segítségünkre.



A hordó Dixie feje fölül startol, és a krokodilus képében köt ki.

donkey kong land 2	Kiadja: Nintendo
G A M E B O Y	
100%	

IRONMAN



Az előző számunkban már olvashattuk a most bemutatásra kerülő játék PC-s verziójáról, akkor ugyebár egy jópofa, szép akciójátékról beszélünk. Elégge meglepődtem, amikor a GameBoy verzió dobozán szinte ugyanazokat az ajánlásokat olvastam: nevezetesen 3D renderelt grafika, motion capture animáció, stb. Hogy ebből mennyi az igaz, ahhoz azt hiszem elegendő a képeinkre pillantani... Ha valaha szót is volt rendelt grafikáról, akkor az úgy lett redukálva, hogy már nyoma se

maradt. A figurák megrajzolása eléggé elnagyolt, a renderelt jelek legjobban indultal is csak a karakterjelvasztásnál állja meg a helyét. Ezek után a motion capture-t pedig inkább nem is feszegetem.

Egy erősen közepes színvonalú akciójátékkal játszhatunk, ahol a két képernyő szuperhős, Ironman, vagy X-O Manowar irányítását vehetjük át. Nincs más dolgunk, mint átlövöldözni, illetve átverekedni magunkat az idegen - alien-szerű - szörnyeken és a terroristákon, akik mind egy célért szövetkeztek, hogy felhozzák a Föld mélyéről a Cosmic Cube-t, egy gépezetet, ami képes a gondolatokat valósággá formálni. A gépnék persze nem szabad a bűnözők kezére jutnia, ezért fogott össze Ironman és X-O Manowar. A Stark irodaházából indulva New Yorkon, majd egy óserőndön illetve egy kastélyon keresztül egészen a Dromakok űrhajójáig kell eljutnunk, azaz összesen öt szinten kell maradéktalan mérszálást végeznünk.

A háttér kidolgozása elég semmitmondó, de legalább nem unalmas.



Az irodaházat terroristák szállíták meg.

Néhol például liftezniük is kell, egyes helyekre pedig csak repülve juthatunk fel. A játék talán egyetlen pozitívumaként a sokféle mozdulatot, üstét, és speckót lehet kiemelni.



Nézzük, tud-e a gaztíkok repülni!

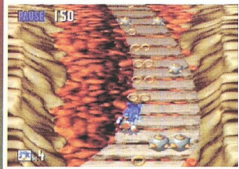
iron man	Kiadja: Acclaim
G A M E B O Y	
67%	

Sonic hosszúságára, és a megadrive-osok örömeire Dr Robotnik egy újabb őrjögi tervet agyalt ki, így tehát a SEGA szupersztárja ismét akcióba lépett. Legújabb kalandja a Sonic 3D nevet kapta. A cím első hallásra valami vektorgrafikás dolgot enged sejtetni, ám a 3D valójában annyit jelent, hogy ezúttal izometrikus pályákon rohangálhatunk Sonic-kal. A helyszín a Flicky Sziget, ahol egy legenda szerint 7 büvös drágakő, a Kőosz Smaragdok rejlenek. Dr Robotnik

Dr Robotnik ismét világoralomra tör, ráadásul immár 3D-ben!



Sonic barátai segítségével bónuszpályákra juthatunk.



ezek segítségével akarja meghódítani a világot, és már legjobb úton halad a siker felé. A történet úgy kezdődött, hogy az örült tudós megszállta a szigetet, és szokásához híven elkezdte gyártani a robotjait. Amikor éppen azon elmélkedett, hogyan fogja el a Flicky-eket - azokat az



A szobor sisakjában természetesen ismét Dr Robotnik ténykedik.

apró teremti, kis titkoszatos madarakat, akik jól ismerik a smaragdokhoz vezető utat - a véletlen sietett a segítségére. Néhány Flicky pont akkor repült ki egy nagy, fénys gyűrűből, majd miután felszippegették néhány magot, ugyanúgy ahogy jöttek, eltűntek. A Flicky-t tehát egy másik dimenzióban élnek, s erre Dr Robotnik is azonnal rájött. Nyomban kiagyalt egy tervet, s megalkotta a Nagy Gyűrű Generátort. Segítségével foglyul ejtette a Flicky-ket és robotokká változtatta őket. Amikor Sonic megérkezik a sziget-



Az ilyen hernyókba begyorsulva lehet elintézni.

re, az örült dokor már a terv megvalósításának utolsó fázisánál tart...

Amint áramot adunk a MegaDrive-nak, láthatjuk: a Traveller's Tales ismét profi munkát végzett. A rövid Intro erejéig pár másodpercre

most a megadrive-osok is úgy érezhetik, mintha Saturnjuk lenne. A játékok grafikáját pedig leginkább a SNES-es Mario RPG-hez hasonlíthatnám. Gyönyörű 3D-s figurák, szépen kidolgozott izometrikus terep, ami azonban a 3D ellenére 100%-ig a régi sonicos hangulatot árasztja. A játékok célja ezúttal nem csupán a kijáratok megkeresése, hanem - ahogy a bevezetőből kiderült - a Flicky-k kiszabadítása. Az apró madarakat Robotnik különböző formájú robotokba zárta, ezeket kell szétlőnünk a szokásos módon ráugrva, vagy sebesen nekik gurulva. Sonic modulálatal tehát maradtak a régiék, a játékmenet azonban a 3D-nek köszönhetően természetesen más lett. Ritkán lehet például észbelesen rohangálni, hiszen a behatárolható terep nem túl nagy, viszont teli van mindenféle tuskékkal, aknákkal, s hasonlókcal.

Sonicnak ezúttal is a gyűrűket kell gyűjtenie a sérülések ellen, ám a gyűrűk most egyben fizető eszközök is. Néhol összefuthatunk

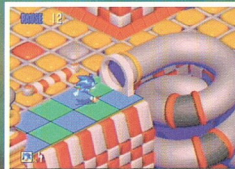
Sonic régi ismerőseivel, akiknek ötven gyűrűt átadva bónuszpályákra juthatunk. Ha ezeken a pályákon sikerül a kiirt mennyiségű gyűrűt összegyűjtenünk, a végükön megtalálhatjuk a Kőosz Smaragdokat. De térjünk vissza a mentő akció-



A pályahurkok ezúttal csak a szintek közötti átjárókat képezik.



Sonicot lejegelték.



A régi ismerős eszközök közül - mint ez a cső - szinte mind újra feltűnik.



Ha a forgó platformokon bepörgünk, utána átöröghetjük az oszlopokat.

Sonic nem csak a gyűrűket szórja el, hanem a Flicky-k is szanaszét menekülnek. Ha pedig ez mondjuk egy olyan helyen esik meg, ahol a földből időnként tuskék jönnek elő, a madarak begyűjtése roppant veszélyes feladat lesz.

A pályákon ismét találhatunk TV-ket, amiket szétlőve különféle pajzsokhoz juthatunk. A két az elektromosság ellen jó, a piros a tűz ellen, az arany pedig az úgynevezett Blast támadást aktiválja, amit úgyeben közbén hajthatunk végre. Felbukannak természetesen az elmaradhatatlan rugók is, ezek fölött sokszor Sonic emblémákat találhatunk, amikből tízet összegyűjtve extra continue-hoz jutunk. Ezek az emblémák gyakran olyan magasan vannak, hogy csak az ostorként útkönny csapódó Flicky-k segítségével érhetjük el őket. Sonic persze nem is lenne Sonic titkos járatok nélkül. Ezeket a szokásos módon begyorsulva lehet kitörni, a he-



Ezekhez a karikákhoz kell eljuttatni a Flickie-ket.

lyükre pedig csupán egy-egy repedés a falon, vagy egy befalozott ajtó figyelmeztet.

A pályák végén a dimenziós gyűrűkön keresztül végül mindig Dr Robotnikhoz jutunk, aki újabb és újabb robotokkal próbálja elűlni a bajunkat. A szerkezeteinek a megsemmisítéséhez azonban csak arra kell rájárnunk, hogy mikor, és hogyan lehet a tetetjükre ráugrani.

A Sonic 3D tehát - mint látható - közel sem egy hagyományos Sonic játék. Ám akárhogy is van, egy biztos: minden Sonic rajongó gyűjteményében ott a helye.

sonic 3d

Kiadja:
Sega

MEGADRIVE

93%

Elsősorban a Syndicate kedvelőinek okozhat kellemes perceket a Mirage most megjelent Bedlam című munkája, hiszen mind grafikailag, mind lényegét tekintve kísértetiesen arra emlékeztet az embert. A játék alapsztorija szerint a jövőben járunk, idegen lények, a Biomechek igazták le a Földet. A feladatunk egy szoldos megszemélyesítése lesz, akivel egy műholdas bázisról kell egy maximum három tagból álló csoportot irányítanunk. A csoportunk tagjai úgynevezett RAT tankokban foglalnak helyet, s diverzáns akciókat kell velük végrehajtanunk az ellenség által megszállt területeken. A játék a Syndicate-hez hasonló izometrikus terepe-

BEQLAM

elérésére korlátozódik, amihez telepörtöket, lifteket kell használnunk, ezekhez kapcsolókat kell megkezesnünk, és persze közben irtani az ezernyi ránk támadó ellenfelet. Ezek között vannak robotok, alien-szerű lények, ősmadárhoz hasonlító kreatúrák, stb. Akcióban tehát nem lesz hiány, már csak azért sem,



Pirotechnikai effektusokban nem lesz hiány.



Egy Jobban megnézve a képet, nemcsak a Syndicate-tel, hanem a Gender Wars-szal is mutat némi hasonlóságot a játék.

ken zajlik, s az irányítás, és a kontroll-panel is szinte már ismerős lehet. A panelen ugyanúgy csak a legszükségesebb dolgok láthatóak: azaz hogy épp melyik emberrel vagyunk, s hogy az milyen fegyvert használ, valamint még egy radárt is láthatunk a saját illetve az ellenség helyzetével. Minden misszió előtt a műholdas bázisról indulunk, itt külön eligazítást is kérhetünk, valamint a rendelkezésünkre álló

pénzből itt fegyverezhetjük fel a RAT-okat. Az eligazítás mondjuk nem feltétlenül szükséges, hiszen a játék a Syndicate-tel ellentétben gyakorlatilag semmilyen kaland elemet, vagy cselekményszálát nem tartalmaz. A feladatunk csak a megjelölt célpontok

mert a terep teli van tartályokkal, halomban álló löszerekekkel, így egyfolytában hatalmas robbanások rúzáknak meg a helyszíneket, lángokba boríthatunk mindent, rommá löhethetjük bármelyik épületet.

A játékról tehát elmondhatni, hogy szép, meg jó, ám az semmiképp sem, hogy eredeti. Akinek esetleg ez az első játéka, az jól fog szórakozni vele, de amíg csak egy egyszerű tucattermekről van szó.

bedlam

Kiadja: Mirage

PC: 486DX66, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, SB

60%

COMPLETE DAVIS CUP TENNIS

Aki esetleg nem tudná, a tenisz világában a Davis Kupa körülbelül annyit jelent, mint a focinál a Világbajnokság. Ilyen kupákat 1900 óta rendeznek, és ma már 115 országból neveznek be rá a versenyzők. A Complete Davis Cup segítségével most egy ilyen kupának lehetünk mi is a résztvevői. Noha manapság mindent el-

sőprő a 3D-s real time grafika, meglepő módon a Telstar egy digitalizált dologgal jött ki. Panaszra

azonban nem lehetünk, az úgynevezett Roto-morphing technológiával a játékosok mozgása teljesen életszerű, egyáltalán nem "robotos" vagy mesterkélt. Mindehhez szépen kidolgozott térből stadionok társulnak meghozza négyfajta talajjal: játszhatunk fűvön, salakon, betonon, vagy akár fedett pályán is. S hogy tényleg ott érezzük magunkat a pályán, a környezetet is maximálisan reálisra varázolták: a közönség zsiborg, tapsol, a bíró csendet kér, labdaszedők futkosnak be a pályára az elgurult labdákért.

Nem persze mindez csak a körítés, ám szerencsére a lényeggel, azaz a kezelhetőséggel sincs gond. A labdák eléréséhez nem kell

irreálisan pontosan helyezkednünk, sőt, játékosunk magától meg vetődik is. Négyféle különböző tulajdonságú ütősfajtából gazdálkodhatunk, úgy mint normál ütős, lecsapás, emelés és vetődés. A többfajta nehézségi fokozatnak köszönhetően a profibbakk sem fognak utatkozni, főleg ha valami kemény ellenfelet választanak maguknak. Az összesen 32 (nem valóságos) versenyző ugyanis nem csak a nemzeti színekben, meg a fizimiskájukban különböznek, hanem valóban eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek, vannak jobb és gyengébb játékosok. A programban persze megtalálható a kétjátékos mód is, s ráadásul nem is csak egymás ellen. A létező összes felállításban indulhatunk: játszhatunk párosát a gép irányította társakkal, vagy akár azonos oldalon állva a gép csapata ellen.

A játékról persze túlzás lenne állítani, hogy az év sportjátéka, de mondjuk ha egy kis teniszre vagyunk ebben a hideg időben, azért érdemes megvásárolni.



Amint hibádzunk, a labdaszedő boy már lendül is a laszti után.



Párosban szép az élet...

complete davis cup tennis

Kiadja: Telstar

PC: 486DX, 8MB RAM, VGA, 2XCD, SB

85%

MINT EGY ELEFÁNT
A PORCELÁN BOLTBAN!MONSTER
TRUCK
WADNESS

Vezetél-e már 5 tonnás monstrumokat? Ugrottál-e már át velük bontásra szánt autókat? Borultál-e már bele hidrók alá rohanó patakba. Mert ha nem, itt az ideje, hogy kipróbáld mindezt. A Microsoft Monster Truck Madness-ében ugyanis eddig soha át nem élt, felejtetlen élmény vár rád. Az viszont soha nem feledd, hogy elég egyetlen rossz mozdulat és autódóbol egy kormányzhatatlan száguzó, csúszó, guruló féntő-meg lesz, mely elsodor mindent, ami útjába kerül. A Monster Truck autók ősapját 1974-ben építették, de csak 1982-ben került sor az első közönség előtti bemutatásra, ahol BIGFOOT 1 maradóan nyomot hagyott néhány kiválasztott autó és több ezer tomboló néző lelkeiben. Ezután az autók és a versenyek is drámai fejlődésnek indultak, aminek eredményeként 1995-ben BIGFOOT 11 közel 40 métert repült törtött autók felett, s ezzel megdöntöhetetlennek tűnő csúcstét állított fel.

Egy Monster Truck legfontosabb ismertetőjele a kerék. Egy ilyen traktorkerék átlagosan 1800 dollárba kerül, s a 1,6 méter magas, 85 centi széles gumik egyenként fél tonnát nyomnak. A verseny-

közül választhatjuk ki azt, amelyik terveinknek legjobban megfelel.

A járgány irányításában semmi új nincs, egyedül a rútkeré váltózik, attól függően, hogy a sebességváltás kézi vagy automatikus. Kézi váltásnál a tolatás-hátramenetbe kell kapcsolni, majd a sebesség növelésével indulunk visszafelé. Automatikus váltásnál a féket megállás után tovább nyomva tol-



A házak még állnak

hatunk. Vigyázz, ha az automatikus fék - gáz módot is bekapcsoljuk, nem tudunk a járművel tolni. Kézi sebességváltóval arra figyeljünk, hogy a motort mindig 6500-as fordulatszámmal alatt kell tartani. A normál haladás mellett, menet közben a kocsiból nézelődőnkünk jobbra, balra és hátrafelé is. Ez legkönnyebben speciális botkormányával megy, de ha nincs ilyenünk, használjuk az INSERT, DELETE és + gombokat.

A versenyeket 8 különböző nézetből követhetjük nyomon. Ezek között a CTRL-1 - CTRL-8 gombokkal vagy a V gombot nyomogatóvá válhatunk. A K-val a következő versenyzőre vált a kamera.

DRAG RACE

A Monster Truck versenyek éésében egy egészen rövid távon kell végigrognunk időre, s közben átugratunk néhány bontásra szánt roncsra. A hagyományos versenyen a pályája egyenes, s két ugrató 3-3 roncsot kell legyűrünk. A J stílusú pályákon egyenes szakasz két kisebb huppanója s egy éles kanyar után következnek az 5 autóból álló kupac átugratása. Ebben a versenyben az autókát az időmérő edzésen előtérük alapján párokba osztják. Innenlét kiééses rendszerben folytatódik a harc.

A verseny végeredményét az összegyűjtött pontszámok határozzák meg. Egyszer az időmérő futam leggyorsabb eredményét, majd a kieséses verseny minden összehasonlást, s végül a versenyben elért legjobb időtér pontok határozzák meg. Erdesek, hogy a vesztést is jutalmazták, ha kizárás nélkül fejezt be a versenyt.

A Drag Race versenyek legnehezebb része a rajt. Indulás előtt 30 másodpercünk van rá, hogy pontosan a rajtvonalra álljunk. Ehhez váltunk olyan nézetre, melyből látjuk a vonalakat és figyeljük a bal felső sarokban megjelenő lámpasort. Most menjünk lassan előre. A felső két narancs fény jelzi, hogy át-leljük az első vonalat, a második sor pedig a második vonalhoz tartozik. Itt álljunk meg, s várjuk a rajtot. Indításkor először a sárga, majd fél másodperc múlva a zöld fények gyulladnak ki. A legelső, piros fények a versenyzőből való kizárást jelzik, amit rossz rajttal vagy a pályá elhagyásával érhetnek el.

Ha nincs kedvünk a beállással törődni, az S gomb lenyomására autókunk a megfelelő helyre áll, s nekünk csak a zöld lámpára kell koncentrálnunk. Akik már igazán profi módon indulnak, a 3. vonalról a lehető legmesszebb állítják meg járgányukat. Így még a zöld fény felvilánása előtt elindulnak, s a rajt pillanatában a harmadik vonalon már lendületből robnak át.



Ezek az autók már elég lestrapáltak

KÖRVERSENYEK

Ez a versenyszám leginkább az autós pályaversenyekre hasonlít, bár itt a pályán nem a NASCARból megszokott körökre gondolok. Az 5 választható kör mindegyike tele van kavicsos, görögönyös, farönkökkel beszórt utakkal, folyókön ingoványoson való átkeléssel, szük kanyonokkal, ugratókkal. A dombok pedig az a legérdekesebb, hogy az utat bármikor elhagyhatjuk (ezt általában nem is jószándékunkban tesszük). Ilyenkor a pályaverseny átalakul tereproncszá, ahol a felborulás elkerülése mellett legfontosabb feladatunk, hogy visszataláljunk az útra. Ebben leginkább a jobboldali sárvetők látható műszer segít. Ezen a kanyárban egy zöld réz jelzi a következő ellenőrzési pont irányát, a kis nyíl pedig azt, hogy merre robnunk. S bár a terepen szabadon bolyonghatunk, a versenyben csak akkor értekelünk mutatóványunkat, ha minden ellenőrzési pontot áthaladunk (egy hang jelzi, ha az sikeresen megtörtént). "Irány-



Maximális végsebesség: szakadékokban hátszéllel.

tűnket" az F gombbal kapcsolhatjuk ki-be. Az is előfordulhat, hogy teljesen reménytelenül eltévődünk, vagy olyan helyzetbe kerülünk, melyből saját erőnköl nem tudunk kikécerenni. Ilyenkor a H-val hívhatjuk a helikoptert, aki pillanatok alatt a legközelebbi útra szállítja járművünket.

Verseny közben a TAB-ot lenyomva jobboldalt a pályá rajza jelenik meg, melyen az autókát kis színes pöttyök jelzik.



A betonfalat nem vettem észre.

A körverseny során a legtöbb pontot a végző helyezésékkért lehet kapni (900-100), de 100-100 pont jutalom jár az egy-egy körben korábbi vezető és a leggyorsabb kört teljesítő versenyzőnek.

RALLY

Ezen az útvonalon egyszer kell körbemeni, s itt is minden ellenőrzési ponton át kell jutnunk. Eközben teljesen változatos tájban lehet résznünk, kanyonok, kihalt városok, kövezett utak, homokos vízpartok és külön dőlásban megfagyott lava tó-meg nehezebbé a verseny beféjezését. Itt kevesebb pont jár a győzelemért (max 400), de az ellenőrzési pontok közötti szakaszokat leggyorsabban teljesítők jutalmat kapnak.

A játéket játszhatjuk modemben, hálózaton, vagy ami egészen új, Interneten keresztül is. Ilyenkor max 8 játékos jöhet össze, amihez persze megfelelően gyors modemre is szükségünk lesz.

A program egészen jól sikerült. A hangok valódi versenyek digitálizálásából születtek. A grafika gyors és látványos, bár a Windows 95-nem köszönhetően a legtöbb felbontású igen combos gép, 166 Mhz-es Pentium kell. De ehhez azt hiszem teljesen hozzá kell szoknunk.



Ityen terepen jó rugókra lesz szükségünk

ben induló kamionok minimális súlya 4 és fél tonna. Bár kivülről úgy néznek ki, mint egy normál szériaautó böhöm nagy kerekekkel, a testék acélvázal megantótgóttól üvegszál karosszériáttal takar. Az a különlegesen könnyű kasznij pedig lehetővé teszi, hogy minden súlyt és erőt a különleges terhelésnek kitett motordíszre lehessen bízni.

A verseny kezdetén egész kivételes helyzetben vagyunk, hiszen válogathatunk az orrműten, de mégis győzniörül járgányok között. Itt adhatjuk meg a nehézségi fokot is, mely égszrét az ellenfelek durvaságt, rámenősségt, mégis azt saját autók gyorsulásátt, végsebességétt határozza meg. Az ellenfelek száman érdesek egy kicsit elgondolkozunk, mert egy gyengébb gépnél a sok vetélytárs az élvezetössg rovására megy.

A garázsban különböző gumiminták (a talajtípusokhoz), felhúgósztések (a kanyarok és ugratók leküzdéséhez) és fogaskerék áttételek (könnyebb gyorsulásshoz vagy a nagyobb végsebességhez)

monster truck Kiadja: Microsoft

PC: P75, WIN95, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, SB

86%

GYNKELT LAPOK

Ebben a hónapban Balázs Gábor, drávatofoki olvasónk kültötte be a legtöbb konzolos kódot, elsőként tehát jönnek az ő tippjei:

EARTHWORM JIM 2 (SNES)

Csaló nim: SELECT, Bal, Jobb, A, X, X, Bal, Jobb Halálos fenyver: X, X, X, X, Bal, A, B, X, SELECT Energia feltöltés: X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A Extra continue: Y, SELECT, Y, B, B, X, X, B Kódok csásái: A, B, A, B, A, B, A, B, A B A kódotk paúzáis után vigyük be.

WOLFCHILD (GAME GEAR, MASTER SYSTEM)

Level2: WX9P, Level3: F4ARM, Level4: V6KGS

FORTRESS OF FEAR (GAMEBOY)

Vesztészetk el az összes éleletetek, majd a "Scroll of Honour" tekercsre írjátok rá: -WWW- Így három élet helyett hattal kezdtek.

SPEEDY GONZALES (SNES)

Végtelen continue: amikor megjelenik a SunSoft logo, a címképernyőn üssétek be az A, L, R, B, A, L, R, R, B kombinációt.

MORTAL KOMBAT 2 (SNES)

15mp a kivégzésre: Fel, Fel, Bal, Fel, Le, SELECT 29 credit: Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, SELECT. A kódotk a karakterválasztás képernyőjén kell bevinni.

SONIC 3 (MEGA DRIVE)

A következő útnre Pagács Attila Budapestről írtt rá: hírijük be a Sound Testet a korábban már ismertettél módok: a Sega becsúszásán Fel, Fel, Le, Le, Fel, Fel, Fel, Fel. (Ekkor egy csillingszókat kell hallanunk.) Most menjünk egy tesztelésnek pályára, és nyomjuk le az A+B-gombokat egyszerre. Ha ügyesek voltunk, csakúgy mint a Sonic 2-nél, pályát építhetünk.

FIGHTING VIPERS (SATURN)

Hogy megkapjuk az Options- menüt, egyszerűen teljesítsünk kell egyszer a játékok. Hogy választható legyen Mahrler - a 20 éves (legyengyeltt) változata a B.M.-nek - szintén csak teljesítsünk kell a játékok. A modulzatú azután megtekinthető a Training Módnál.



Hogy választható legyen B.M. bármelyik többjátékos módban, végig kell játszsanunk a játékok, és legyűzőtől Vagy Haró fokozaton. Ha az Armstone City pályán a háttérben lévő macskával akuruk kiúzó, akkor az emellett pályán egy kell végeznünk az ellenfeleinkkel, hogy az szűrtőre a

rácso pontosan a macsó irányba repüljön ki. Az utána Kumanac bármelyik módban válaszható, modulzatú leginkább Samaneré hasonlítanak. Ahhoz, hogy előcsaljuk a rejttél Big Heads - azaz Nagy Fej - Mode opcióit, végig kell vinnünk a játékok minden egyes karakterrel, beleértve Kumanchant, a macskót, és Mahrler is. Ahhoz, hogy megkapjuk a "Wall Disp On/Off" opcióit, amivel a falak elűntethetők és így a játék még jobban felgyorsítható, legalább négy karakternek be kell mutatni az összes modulzatú a Training Módnál, azaz mindegyik modulzata mellé ki kell írni az "OK" jézőt.

LEMMINGS 3D (PLAYSTATION)

Ha szeretnétek megnézni a Full Motion Video betéteket, lépjétek be a "Codes" opcióba, és ott írjátok be a következőket:
SPACEAAA - Űrhajós film
EGYPTAAA - Egyiptomi film
ARMYAAAA - Katónás film
MAZEAAAA - Befejező film

DAYTONA USA CCE (SATURN)

Tudjuk, hogy a következő tanács majdnem annyit ér, mint halottnak a beütés, de - idő híján - egyelőre csak annyit tudunk mondani, hogy próbáljátok meg először lemmi mind az öt pályán. Ha ez sikerül, az eredeti változathoz hasonlóan kocsik között megjelenik



a ló is, de ezen kívül választhatóvá válik a régi Daytona autós is. Éz a kocsit itt most iszonyi izmos, minden maximuma van tuningolva rajta, olyannyira, hogy még röpítlyára törve az autót is húsz másodpercet vortem rá az addigi legjobb eredményeimre.

SKELETON WARRIORS (SATURN)

Bárhol a játékban paúzáljunk, és ott adjuk be a következő kódotk:
Örk élet: B, A, Le, B, A, Bal, Le, Jobb, Y, Fel Örk kristályok: Bal, A, Z, C, Jobb, A, B, B, Y, Le, A, Le, Le, C, Jobb, A, Y, Bal, A, Jobb, Le, B, A, B, Y
Ha végzetünk velük, engedjük tovább a játékok, a bal felső sarokban (a sérthetlenség kivételével) mindjárt láthatjuk ügyködésünk eredményeit..

SKELETON WARRIORS (PLAYSTATION)

Itt van még néhány cheat a múltkori sérthetlenséghez: Először is állítsuk a nehézséget Easy Mode-ra, majd a játék közben paúzáljunk, és isssük be a következő kódot: Hámzók, Kőr, Kőr, Bal, Kőr, Fel. Ezután engedjük tovább a játékok, és a START-SELECT-lel töltsünk vissza a kezdo képernyőnkre. Menjünk az Options menübe, ahol mindjárt láthatjuk, hogy egy Level Select opcióval

bővült a repertóár. Az örk szív-kövekhez szintén paúzáis közben a következők írjuk be: Bal, Fel, X, Négyzet, Fel, Le, Négyzet. Ha továbbengedjük a játékok, láthatjuk, hogy a kövek száma 80-ra ugrott, és nem megy alább.

STORY OF THOR 2 (SATURN)

Noha még a kézikönyvben sincs említve, a játékban van egy titkos kétéjtűs izemód. A második Lemn elővárásolásához a következőket kell tennünk: keressünk egy olyan helyet, ahol nem támadnak rák ellenfelek, és nyomjuk meg a Z-t, hogy előhírózuk a fegyverválasztást. Most a Z-t új lennyomva egyszerre az L-et és az X-et, majd engedjük el őket. Ekkor egy másik Lemn is előtűnik, amit a kettes jéppalldal irányíthatunk. Van egy mód arra is, hogy visszahozzuk a legyűzőt főnökötök. Ehhez mindössze Dytto segítségével ki kell ottanunk a szemlén szentélyek mellett két fátéknak (ekkor egy erős zajt hallhatunk), majd távolozunk a teremből, s újra visszatérünk.

JUDGE DREDD (SNES)

Amikor a copyright képernyő megjelenik, adjuk be a következő kódot: Bal, Fel, X, Fel, Jobb, Y. Ha ezeknek az angol megfelelőitől vesszük, akkor a Cheat annyit tesz: LUXURY. Nafására egy csáló képernyő jelenik meg, ahol különféle cheatet aktivizálhatunk, mint pályaválasztás, vagy örk energia. A pályaválasztáshoz nyomjuk le egyszerre az Y+A-t egyszerre, majd a játék közben a SELECT-lel váltsumk játék. Az örk energióhoz az X+B-t nyomjuk le egyszerre.

MOTOR TOON GP2 (PLAYSTATION)

Itt van néhány nagyszerű kód, melyek segítségével nem kell teljesítenünk a játékok az extrák előcsúszásán. Csak menjünk a Goodies menübe, ahol a titkos dolgok kérdőjelei láthatók, és nyomjuk le az L1+L2+R1+R2-SELECTgombokat egyszerre. Ekkor egy "0000" felirat fog megjelenni a jobbsal sarokban, ide kell beadnunk a kódotk. A haza való billentyűk:

- 4-1
- 8-12
- 1-81
- 2-82
- 3-R1+R2
- 5-L1+R1
- 6-11-R2
- 8-11-L2-R2

A kódotk pedl:
Extra karakterek=4a43
Plusz pályák=4154

Rejtett játékok:
Motortoon Tank Combat=5443
Submarine=5359
Motortoon GP=4631
Ne feledjük, hogy a gombokat egyszerre kell lennyomni, beleértve a SELECT-et is! Ha pedig mindegyik kódot sikerült beírni, menjünk a Replay Video opcióhoz, ahol ha lennyomjuk az R1-et és az X-et, 20 különböző videót nézhetünk meg.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (SATURN)

A következő cheat egy rejttél önkényű hozozt elő, olyanokkal mint végeztél kivégzés 65b, stb. Mindössze annyit kell tennünk, hogy a címképernyőn beadjuk a következő kódot: C, R, A, Z, Y, C, Y, R, A, X (azaz Crazy Cyrex). Ezután az options-nál feltelöl forgassuk a kockát, mire egy kérdőjelhez jutunk.

PGA TOUR 96 (PC CD)

Mielőtt megítenénk a labdát írjátok be ABBA-CAB és bizonyos változások segítségével lesznek, hogy a labdát minél messzebb és messzebb elíthessétek.

KICK OFF 96 (PC CD)

Kivégzhetitek ellenfeleteket az alábbiak (ehhez az ARCADE módban kell játszsanotok, és a CD-nek a leolvasóban kell lennie): lépjétek be a ellenfeleink mindkét gombot megnyomva, majd mikor

szembe álltok vele, csináljátok a következőket: FEL, TÚZ (egyszerre)
LE, TÚZ (egyszerre)
BAL, TÚZ (egyszerre)
JOB, TÚZ (egyszerre)
és végül akarmelyik irányban átlosum. Ettől a pillanatától kezdve akarmelyik irányban történő elmozdulás, ha szabad így mondanom, kellemetlen-seg okoz a szemben álló félnek.

EARTHWORM JIM (PC CD)

Földlétünk Jim kalandjait lenne élvezetesebbé és igazmassabbá nem is, de érdekesség és változatosság teszik ezek a kódszavak, melyeket vétek nem kipróbálni.

- PULSATÁG
- BLAOTED
- FESTERING
- SWEATY
- PUSFILLED
- MALFORMED
- SLUGFORABUTT

ASSAULT RIGS (PC CD)

- Pályakódotk következők:
- 1. WELCOME: 444444
 - 2. NEXTGEN: 212132
 - 3. THIS WAY: 322443
 - 4. JOY JOY: 323343
 - 5. NODDY: 233313
 - 6. WESTLANDS: 324412
 - 7. VERTIGO: 122243
 - 8. GEM TOWER: 321233
 - 9. BRIDGE: 323131
 - 10. OBLITERATE: 334212
 - 11. ARENA: 331342
 - 12. PBN: 423334
 - 13. RAMPS: 324132
 - 14. OASIS: 331221
 - 15. HALLS: 413333
 - 16. CAOSTER: 424442
 - 17. MINE: 333432
 - 18. LOOK UP: 242123
 - 19. DEADLINE: 112134
 - 20. FORT: 121332
 - 21. STAIRWAY: 323233
 - 22. PARK A LOT: 234233
 - 23. ZANCAM: 411113
 - 24. SHOOT ME: 322333
 - 25. WILD: 343342
 - 26. OIL RIG: 244141
 - 27. RIGHT WAY: 142332
 - 28. WASTE TWO: 242222
 - 29. DODGE: 324144
 - 30. AIR: 241413
 - 31. JUMP: 421343
 - 32. ROOM 101: 321421
 - 33. FIREPOWER: 113112
 - 34. WAVE: 142442
 - 35. PUSH OFF: 431313
 - 36. PERIMETER: 133112
 - 37. SPIRAL: 133132
 - 38. THE CASTLE: 123321
 - 39. FORTRESS: 212113
- ## THE GREAT GIANA SISTERS (CG4)
- Bizony jól látjátok, nem nyomdhabba, Egy élő, eredeti, kiváló CG4-es gémről van szó. És pontosan azért kapott itt helyet, mert van hozzá egy kód, ami pályavágtást tesz lehetővé; egyszerűen nyomjátok le az A R M I T (egyszerre), ami annyit tesz mint ARMIN, ami nem más, mint a Rainbow Arts egyik programozójának beceneve.
- ## COMMANDER & CONQUER (PC CD)
- Inkább érdekességhez számba nem csásni, mely szélesebbé tesz a feltehető kívül Vírján játékok. Ed-táljátok a COMMANDER.INI fájlj, majd a DEATH-ANNOUNCE=1-re. Most az kérdeztek mi változott meg? Hát az a hangoska, amely mindig bekonferál valamint. Most már akkor is meg fog szólnai, ha az ellenség egy egységét kilrítjuk.

REUNION

Fontos információk az égitestekről

JELEMGYARÁZAT:

- ☾ = LAKHATÓ
- x = BÁNYÁSZHATÓ
- ≈ = MÉRGEGSZÁZ A LÉGKÖRBE

- ▲ LESZÁLLÁSKOR TALÁL MÁNYHOZ LEHET JUTNI
- BARÁTI BÁZIS
- T ELLENESÉGES BÁZIS

BOLYGÓK | HOLDAK

S Y S T E M 1 : A M E S T Y					
NEW EARTH ☾ x	APOLLO ☾ x	/	/	/	/
AMESTY 1	EXPOLER	VENYARA	RANGER	/	/
AMESTY 2	MARINE	VOSTOK	MIR ☾ x	ARIANE	/
AMESTY 3	EAST	WEST	/	/	/
KLAT 00	NIKTO	BARADA ≈	/	/	/
ZEUS	SYREN	ODYSSEUS ≈	KICLOPS	PENELOPE ☾ x	ITHACA
JADE ☾ x	HARTMANN ☾ x GALLILEI x	RUSSEL ☾ x ALDRIN	ARMSTRONG	KEPLER ☾ x	WRIGHT

BOLYGÓK | HOLDAK

S Y S T E M 6 : L Y R A E					
LIRAE 1	/	/	/	/	/
LIRAE 2	MOON 1 ≈	/	/	/	/
LIRAE 3	MOON 1 ☾ x ▲	MOON 2	MOON 3 x	MOON 4 ☾	/
LIRAE 4	MOON 1 ☾ x ▲	MOON 2 ≈	/	/	/
LIRAE 5	MOON 1 ☾ x ▲	MOON 2	MOON 3 ☾ x ▲	MOON 4 ☾ x	MOON 5
LIRAE 6	MOON 1 ≈	MOON 2	/	/	/
LIRAE 7	MOON 1 ☾ x ▲	/	/	/	/

S Y S T E M 2 : P H Ö N I X					
PHÖNIX 1 x	/	/	/	/	/
PHÖNIX 2 ☾ x	/	/	/	/	/
PHÖNIX 3 ☾ x ▲	MOON 1	MOON 2	/	/	/
PHÖNIX 4	MOON 1 ☾ x	MOON 2 ☾	/	/	/
PHÖNIX 5 ☾ x	MOON 1 ☾	/	/	/	/

S Y S T E M 7 : R I G E L					
RIGEL 1 ☾ x ■ T	/	/	/	/	/
RIGEL 2	MOON 1 ☾	MOON 2	MOON 3	/	/

S Y S T E M 3 : M I R A C H					
MIRACH 1	/	/	/	/	/
MIRACH 2	MOON 1 T	MOON 2	/	/	/
MIRACH 3 ☾ x ▲	MOON 1 ☾ x ▲	MOON 2 ≈	/	/	/
MIRACH 4 x	MOON 1 ☾ x ▲	MOON 2	MOON 3	MOON 4 ☾ ▲	MOON 5
MIRACH 5	MOON 1 ☾	MOON 2	MOON 3	MOON 4 x	/

S Y S T E M 8 : S O L					
MERKUR	/	/	/	/	/
VENUS	/	/	/	/	/
EARTH ☾ x ▲	MOON ☾ x ▲	/	/	/	/
MARS ☾ x ▲	DEIMOS	PHOBUS	/	/	/
JUPITER	IO	EUROPA ☾ ▲	LEDA ☾ ▲	CALLISTO	ELARA
	SINOPE	HIMALIA	GANYMEDES	/	/
SATURN	TITAN	JANUS	ENCELADUS	ENCELADUS	RHEA
	DIONE	MIMAS	/	/	/
URANUS	TITANA	OBERON	MIRANDA	UMBRIEL	ARIEL
NEPTUNUS	TRITON	NEREID	/	/	/

S Y S T E M 4 : A N T A R E S					
ANTARES 1	/	/	/	/	/
ANTARES 2 ☾ x ▲	MOON 1	MOON 2	MOON 3	/	/
ANTARES 3 ☾ x	MOON 1 ≈	MOON 2 ≈	/	/	/

S Y S T E M 5 : O R I O N I S					
ORIONIS 1	MOON 1 x	MOON 2 ☾	/	/	/
ORIONIS 2 ☾ x ▲	MOON 1 ☾ x ▲	MOON 2	MOON 3 x	MOON 4 ☾	MOON 5
ORIONIS 3 ☾ x ▲	MOON 1 ≈	MOON 2	MOON 3 ≈	/	/

	AZ AMESTY SYSTEM ÉGITESTJEIN TALÁLHATÓ FÉMEK					
	DETOXIN	ENERGON	KREMIK	LEPTIUM	RAENIUM	TEXON
NEW EARTH	●	●	●	●	●	—
APOLLO	—	—	—	—	—	—
MIR	●	—	—	●	●	—
PENELOPE	—	—	—	—	●	—
ITHACA	—	—	●	—	●	●
AMESTY 2	—	—	●	—	●	●
BARADA	—	●	—	—	—	●
RUSSEL	●	—	—	—	●	●
GALLILEI	—	—	●	—	—	●
KEPLER	—	—	●	—	—	●
JADE	●	—	—	—	—	—



Másfél órányi videófilmet készítettek a játék hangulatának és életszerűségének fokozása

Azt hiszem, ez az a játék, amelyik igazán esélyes az Év Játéka címre. Ennyire látványos, lebilincselő, változatos, és leginkább szórakoztató programmal még soha nem találkoztam. Az előző rész ismerői már tudják, hogy itt egy Elitte-jellegű kereskedős, fejvadászkodós elemekkel tüzelt számítógépről van szó, melybe természetesen bizonyos nyomasztás is társul. Mivel a több, mint ötmilliárd költségvetésből három millit a szereplők gázsijára költöttek, képzelhetitek, hogy nem lehet rossz az anyag-annál is inkább, mivel 3 CD-t foglal el.

A bevezető képsorokban láthatjuk, ahogy egy teherhajó simánk in-

duló leszállása rémalommá válik: két vadászgéppel jelenik meg a semmiből, és pillanatok alatt irányíthatatlanná teszik a hajót, mely egy városra zuhan. Egyetlen túlélő akad csak a roncsok között: mi. A gond az, hogy a nevünkön kívül (Ser Lev Arris) semmi nem emlékszünk. Ha ez nem lenne elég, a kórházból, ahol kezelnek, és ahol már majdnem kezdjük visszanyerni emlékezetünket, két zordon alak elrabol, egy hajóra tuszkol, mire jön két másik, akik ki-nyírják az előzőket, de azok egyike utolsó lehetével elküldi a hajót automata irányítással valahova. A Hermes bolygón találjuk magunkat, nagyjából 13 ezressel a zsebünkben, és a vággyal, hogy megtudjuk végre, kik is vagyunk, és mi ez a felhajtás körülöttünk. Nem akarom lelőni a pónt, de annyit mondhatok, hogy bár a megoldás nem túlságosan bonyolult, de annál izgalmasabb, mivel utunk egyenesen a rendőrfőnökhöz, mafialévezérekhez vezet majd, akik között természetesen mi leszünk a kulcsfigurák.

A TRANZAKCIÓK
 LEBONYOLÍTÁSA

A játék kétféle helyszínen játszódik; egyrészt az urban, legtöbbször harcok közepében, másrészt a bolygókon, azaz azok légikikötőjében.

Minden helyen többféle helyszínrre mehetünk és több tranzakciót bonyolíthatunk le. A főb válsztások a következők lehetnek:

■ **ENTER BOOTH:** ez egy számítógépes há-lózat terminálja, a városok mindegyikében megtalálható, csak a kisebb, urbéli javítóállomásokon nem, vagy csak kevesebb opcióval. Itt több válasz-

PRI
 THE
 D



Kétségbeesett bejelentés: «Hajj már békén, nekem gyerekeim vannak...»

tszám lehet: SHIPS, BULLETIN BOARD, PUBLIC RECORDS, COMMODITIES, NEWS BULLETIN. A SHIPS (hajók) menüben egyrészt hajót vehetünk, javíthatunk, és felszerelést vásárolhatunk. A hajók vételénél a vagyonunkba tere-



A jövő zsaruit sem érdemes inzultálni...

szetesen a jelenlegi jörgényünk és annak felszerelése is beleszámít. Az egyes típusokat a rajtuk elhelyezhető fegyverzet és műszerszállakoztatási helyek, a pajzs és a pancéltart, illetve a sebesség alapján rangsorolhatjuk. A javításoknál elvileg van lehetőség hitlere, amit majd később egyenlőnk ki. A felszereléseknél pedig három kategóriából válogathatunk: műszerek, ágyúk, rakéták. A műszerek között turbo-pajzsgenerátorokat, utánégetők teljesítményjavítói, atombombákat, autotunna javítódroidokat, ágyúhírtákat és hasmiákat találhatunk. A rakéták egyértelműek, az ágyúk szintén. Annyit megjegyezést azért tesz, hogy idővel újfajta felszereléseket is kifejlesztene a laboratóriumuk, érdemes körülnézni (ilyen például az ionágyú, mely elég erős, nem túl drága, és nem melegszik fel, így eladhatjuk a hitférendésért). A BULLETIN BOARD egy közösségi fórum, ahol egyrészt teherhajókat (mivel hajóknak nincs raktera, csak így tudunk kereskedni) és kité-léktársakat bérlethetünk (egy útra, tehát az el-ső leszállásig), másrészt idővel a szaffos kül-

MINDEN SZEMPONTBÓL
 PÉLDÁTLAN
 ÉS EGYEDÜLÁLLÓ!



Mondtam már, hogy kopóra ne lőjünk, mert két másodperc alatt itt teremek a haverjai és nekünk anyyi.



A hirdetési fórum. Itt lehet a legszívesebb falatokat felcsipegetni.



Ezt a «vörösingest» már régóta ki-néztük magunknak, s most itt a nagy lehetőség. Kemény 5000 Kredittet ér a szétrobbantott feje.



A jövő-feelinget a helyszínek cyber-beütésű jellegével érték el.

üzemanyaga (leszálláskor automatikusan és ingyen feltöltődik) és az látható, hogy a fedélzeti számítógép mennyi idő múlva kalkulálja ki a következő hiperurgrás koordinátáit. Ha ez a végére ér, és zöld marad, ugorhatunk (H). Ha villogópiros marad, a célállomáson vagyunk. Ha sáfrányos, kalózok vannak a közelben. Ha sötétzöld, kalózok kíváncsiak az N (rakéták), M (rakéták) és F (ágyúk) megnyomásával újabb menüket hívhatnak be, és levegőreink között válogathatunk. Ezek kezeléséről egyébként annyit, hogy az egér bal gombjával lehetünk ágyúkkal, a jobbal a látómezőben levő hajót adhatjuk meg célpontnak. Ilyenkor e körül egy piros keret kezd szűkülni, ez a rakéta célzorendszer. Álljunk teljesen a hajó felé, így hamar sárgára vált a keret, a rakéta követi a célt, ENTER-el el is indíthatjuk. A billentyűzet kiosztására nem vesztegetek sok szót, az ALT + H segítségével előhívhatjuk azt. Egy fontos dolog: a hiperurgrások célpontját az ALT + N tervekben adhatjuk meg (F-re bekapszunk az automatikus keresést, mely nevek vagy számok alapján rááll a célra).

VÉGÜL KÖVETKEZZEN NÉHÁNY TIPP

- Eleinte értelemszerűen ne próbálkozzunk fejlődésszáttal, a kereskedelemmel hamar meg lehet gazdagodni. Igencsak tudom ajánlani a Crius és Anhar közötti útvonalat, melyen ugyan csak egyik irányba tudunk nagy profittal szállítani (elsősegélycsomagokat 50-100 %-os garantálással használni), a visszaúton azonban nem nagyon zaklatnak, vagy ha igen, akkor sem túl nagy falatok.
- A kalózok után csak akkor kapunk vérdíjat, ha mi magunk lövük le őket, tehát nem kötelejtársunk. Maximum 120 credit volt eddig a maximális díj, ezért ne pazaroljuk a rakétá-

kat, csak életveszélyben vagy szafos küldetésben használjuk. A rakéta főleg a nagyobb és veszélyesebb teherhajók ellen használható, mivel ezek nem tudják nagyon kikerülni, és talán távolról is leküzdhetjük velük őket.

Fon-

sunk elején úgy fog tűnni, mintha máris elakadnánk, a segítő üzenetet később, e-mailen fogjuk meg. Ha elfelejtettük volna, mi is a küldetésünk, az ALT + B billentyűvel előhívhatjuk noteszünket.

- A kalózok ellen a következő taktika használható: mindig távolról és szemből kezdik a türelést. Nyomjuk oldalra és fől az egeret, mire hajónk spirálban kezd rapálni, szinte lehetetlen eltalálni.

Ha a célkeresztünk mellett látható sárga nyíl pirosra



Ez az a röpi, amire igen kis eséllyel pályázunk. Ára nagyon borsos.

vált, a 200 creditre kerül. Ha használni akarunk egy ilyen, csak repüljünk át a bejárattól jérő, úrben lebegő bójákból álló körben. Természetesen minden ilyen járát kétirányú.

■ A játékról szinte nem tudok negatívumot mondani. Az univerzum egy kicsit apróknak tűnik, talán 15-20 bolygó lehet rajta, de mivel bőven vannak kis holdak, kereskedelmi- és javítállomások is elsősorban, így nem lehet ok panaszra (elvégre ki tudtunk az Elite összes bolygóját végignézni?). Ami viszont a pozitívumokat illeti, alig bírom felsorolni őket. A grafika egyszerűen hihetetlen, akkora és olyan részletes hajókat láthatunk, hogy az eszem megáll. Természetesen ezekben közel repülve a minőség csappent sem romlik. A harc közben folyamatosan repkednek a beszólások, mindenki anyázik, kegyelemért könyörgő vagy jajong. Gépinik irányítása példásan egyszerű, mégis a célnak tökéletesen megfelelt. Még az olyan apróságok is tökéletesen és igényesen vannak kidolgozva, mint a terminálok képernyőjén a morfohöz hárter, a kis animációk. Egyszerűen tökéletes.



tos, hogy a gyorsan mozgó hajók elé vagy mellé kell lönni, mivel elmozognak. Ezt a pontot egy kis narancsszínű karika jelzi mellettük.

- Ha leállítjuk teherhajókat, a csata után mindenképp hívjuk magunkhoz, mert különben nem ugrik velünk, és elvesz. Ugyanez érvényes a kísérőhajókra is.
- A kalózok elől el is lehet menekülni, de leginkább csak a teherhajóktól. Ha ugyanis 3200 egységnél nagyobb lesz kettőnk között a távolság, az eltűnik a radarról. Ha ugyanis 3200 egységnél nagyobb lesz kettőnk között a távolság, az eltűnik a radarról, és ugorhatunk.
- Az úrben repülve kaphatunk e-mail üzeneteket, melyben a leendő áldozatunk kegyelemért könyörgő vagy üzletet ajánl. A nyomozá-

vált, a 200 creditre kerül. Ha használni akarunk egy ilyen, csak repüljünk át a bejárattól jérő, úrben lebegő bójákból álló körben. Természetesen minden ilyen járát kétirányú.

■ Ha megérkezünk egy bolygóhoz (a célkeresztünk mellett két nyílacska segít a tájékozódásban), induljunk felé utánégetővel, teljes gázzal. Figyeljünk a kommunikációs panelre, és ha megjelenik a PLANETARY CONTROL, kérjünk leszállási engedélyt. Ne menjünk azonban túl közel, mivel hajónk telóban. A leszállás automatikusan történik. Saját teherhajókat nem kell megvárniuk, ha mi bedokkolunk, ő is jön. Támadás közepéből is elmenekülhetünk ezzel a módszerrel. Ha azonban Kísérőüljletésünk van, várjuk meg, míg véndücnünk bedokkol.

- Némely küldetés esetében kedvűnk meg-



A teherzállító hajókra kár e létszert pazarolni. Ők a mi oldalunkon állnak

Még az ekkora polgárok hegyek is simán úsznak a képernyőn.

the darkening Kiadja: EOA

P75
8MB RAM
SVGA
2XCD
SB

**LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA**

**Igazi cyber-hangulatot
árasztó kereskedelmi
szimuláció.**

97%

A Shiny Entertainment már jó egy éve bejelentette, hogy a kedvenc figurájuk, Earthworm Jim meg fogja hódítani a 32 bites platformokat is, ám mint látható, nem siették el a dolgot. Viszont nem volt egy hülye ötlet, hogy rögtön a fantasztikus sikerű második részt írják át. Az első rész átkonvertálására egyébként már nem is valószínű, hogy sor fog kerülni, no persze kizárni azért nem lehet.

De talán még nem mindenki van peruban Jimmel, ezért fussuk át gyorsan, hogy valójában ki is ő Jim teljesen hétköznapi földigilisztaként tengette az életét, míg egy nap rá nem esett valahonnan egy bűvös űrűra, ami egycsapásra szuperhősö

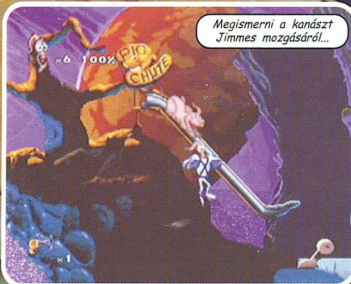
bakkal rendelkezik és hogy mesterien tud bálni újonnan szerzett pszertolyával. A játékok első részében egy meghatározhatatlan fajta galaktikus fejvadász, Psy-Crow üldözte Jimet végig az univerzumon, akinek szintén a székfanderre fáj a foga. Psy-Crow azonban kudarcot vallott, ezért a második részben újabb gaztetter felmedett: elvonta Jim kedvesét, Hogy-Is-Hívják Herczegnőt. Az ő kiszabadítása lesz tehát a feladatunk.

Noha a játék alapjában véve egy hagyományos platformjátéknak tekinthető, Jimnek 10 teljesen eltérő típusú pályán kell végigküzdenie magát. Az első pályán például malacokat kell hurcolásnia,

azután megafaigatnak kell fúrnia a fegyverével, megint máshol meg egy gumiógy segítségével kell életeteket mentenie. Jim az egyik pályán még szalamandrává is át fog alakulni, vagyis tényleg nincs két egyforma miszió. A játékok tervezői, biztos, hogy nem egy

atomfizikai logikával rendelkezők, elképzelhető, hogy mennyi hülyeséget zsúfoltak ebbe a játékba. Elég ha csak Jim kiségety társát, a Zöld Tüskésőt említünk, amit Jim a falakhoz tud ragasztani, s segítséget kér tőle, ha tud lennint egy helyről a másikra.

A konverzióval kapcsolatban csupán egy dolog piszkálta a csőrömet: hogy a játék a feljavított grafikon kívül egyben a MegaDrive verziójának felel meg, sőt az intró még el is hagyható. Van azért persze néhány jópofa extra dolog, mint amikor hibás ködszó megadásánál Jim elvégzi helyettünk a káromkodást, de hát ezek szinte elhanyagolhatók. Na persze, az is igaz, hogy már a 16 bites verzió is csúcs volt.



Megismerni a kandszt Jimmes mozdársdral...

változtatta. A ruhát eredetileg emberre szabták, így Jim hirtelenjében azt vette észre, hogy kezekel és lá-



Jim mint buzgó bányász.

Akik a kezdetektől figyelemmel kísérik a PlayStation pályafutását, még bizonyára emlékeznek a Motor Toon Grand Prix-ra. Egy nagyon aranyos kis autóversenyről van szó, ahol olyan autókát vezethetünk, amik mintha egy Disney rajzfilmből jöttek volna elő, tulajdonképpen maguk a kocsik is életre kelnek. A játék elég jópofa volt, ám amikor meglejt a PAL rendszerű PlayStation, valahogy "elfelejtették" Európában is kiadni. No nem

baj, szerencsére a második részénél már nem követték el ugyanazt a hibát.

A játék grafikai jelentős fejlődésen ment keresztül, sokkal szebben kidolgozott pályákon repszethetünk, megszámlálhatatlan terepnyit suhan el mellettünk. A Toon városban például egy kisebb Vidámparkon haladhatunk át, a szilombastályban óriási szörnyeket kell kerülgatnünk, Gulliver házában pedig egy hatalmas

roulette keréken, vagy egy sakkasztánál és még sorolhatnánk, hogy mi mindenen kell keresztül hatnunk. A játék első betöltősekor öt szereplő közül választhatunk, majd öt pályán keresztül kell megnyernünk a bajnokságot, de ezek szerencsére nem a végleges számok. Ahogy megnyerjük a játékot újabb extra dolgok várnak ránk (amiket a Doodies menüpontnál kisérhetünk figyelemmel). Van 3 új karakter, új pályák válnak kiválaszthatóvá, sőt, kisebb ajándékokkal játszhatunk, mint például egy a Torpedó-játékhoz hasonló dologgal.



A Motor Toon 2-vel bármely korosztály könnyen boldogul, a kocsik könnyedén kezelhetők, csupán az éles kanyarokban kell kicsagnunk a kocsit farát. A különböző járgányok persze eltérően viselkednek, így Jean Herczegnő lassú kocsijával például még fékezni sem nagyon kell. Az úton néha dollárjeleken haladhatunk át, ezek pénzint jelentenek, amiken aztán fegyvereket vásárolhatunk. Sajnos azonban az, hogy milyen fegyvert vásárolunk, egy kisebb roulette játékon dől el, tehát ez elég kiszámíthatatlan, így az egészek végül is nem sok értelme van. Befejezéséig pedig még egy pozitívum: két géppel linkelni is lehet a játékot, így egymás ellen is nyomathatunk pár menetet.

MotorToon GRAND PRIX



Az előttünk haladást talán érdemesebb lenne inkább kikerülni.



motor toon gp 2 **Kiadja: Sony**
PLAYSTATION
83%

AZ EGYIK LEGVÉRESEBB KALANDJÁT

A Harvesterben alkalmazott iskolai nevelés díjazata.



Horror játék PC-re. Ritka mint a fehér holló. Egy kezemen össze tudnám számlálni az eddig megjelent PC-s horror anyákat. Hirtelenjében csak a Phantasmagoria jut eszembe (aminek második része a napokban jelenik meg), mely a cenzúrának sok fejtájtást és álmatlan éjszakát okozott véres és olykor különösen kegyetlen részével. Hogy most mit szólnak a cenzorok, azt elképzelni sem tudom - ugyancs egy minden elképzelést felülmúló, vértől és agyve-

nyeri el méltó jutalmát? Egy szóval a játék "horror" minden szempontból (Hangulata körülbelül olyan, mintha elegytenéd a Twin Peakst egy kis X-aktákkal és ráhúznád az egészre egy horrorisztikus köpönyeget - persze ez csak a saját véleményem).

A PROGRAM EGYÉB SZEMPONTBÓL...

...a mai átlag-kalandjátékoknak felel meg - SVGA-s grafika, VGA-s átvézető filmek, dígi sztereó hangok és zenék, point-n-click irányítás - mindez 3 CD-n. Ami érdekesség a játékban, az a harc. Ugyanis jobb egér gombbal harcolni lehet (a tárgylistánál szintén a jobb egérgombbal lehet fegyvernek kiválasztani egy cuccot), s erre a játék utolsó harmadában bizony sűrűn szükség lesz. Az opciók képernyőre az ESC lenyomásával léphetés be,

ahol állást menthetsz (save game), tölthetsz (load game), új játékot kezdhetsz (new game), kiléphetés (quit game) valamint az Options (beállítások) menübe térhetsz be. Itt hang-erőt, fényerőt, erőszakot (gore), feliratozást (text) állíthatasz. Aki nem akarja, hogy csatládj a többi tagja lássa a brutális részeket, az a password funkcióval levdetheti a program erőszakos részét a fiatal szemek elől.

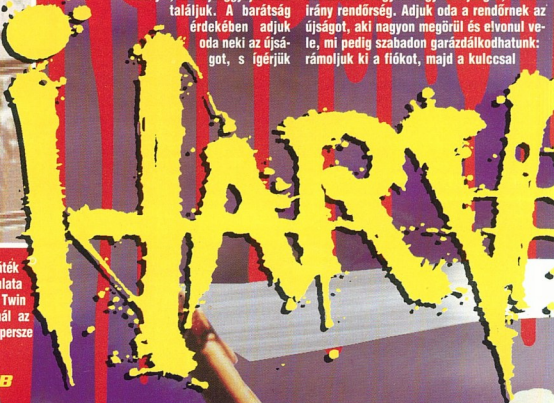
AZ ELSŐ NAP

Harvester érdekes faluska. Csak néhány ember él itt, közülük is mindnek van valami mániája. Van, aki meggróztott hiszímódó, van aki szűnyogok között él le az életét, de itt található egy világ-háberis - láb nélküli - veterán is, aki néhány atomrakétára felügyel. Am a faluska legnagyobb érdekessége a hatalmas lodge, ami amolyan szabadkőműves-páholyának felel meg, s a falu minden lakójának az álma, hogy bekerüljön. A történet az 50-es évek derekán játszódik, ami magát a főhóst is meglepi - ugyanis reggel, amikor felébred igen hamar rádöbben, hogy amnéziás. Senkire, semmire nem emlékszik. Hát így kezdődik minden.

Először is nyissuk ki a fiókot az szobában, és vegyük magunkhoz a tollat és a negyed dollárt. A nagyszobában vegyük ki az újságot a tartóból, s menjünk ki a ház elé, ahol Jimmy-t, az újságyűjtőt fiút találjuk. A barátság érdekében adjuk oda neki az újságot, s ígérjük

tárból, mivel könnyen lebukhat az újjelnyomata alapján, s cserébe nekünk adja az úrlap erejét.

Menjünk el a vegyesboltba, és a negyeddollárosért vegyünk egy sexizsét, amivel írjunk rendőrség. Adjuk oda a rendőrnök az újságot, aki nagyon megőrül és elvonul vele, mi pedig szabadon garázdálkodhatunk: rámuljuk ki a fiókot, majd a kulcsal



Íme egy Mortal Kombatot megszügyenítő jelenet a HARVESTER-ből.

lőtől tocsogó, Mortal-Kombat gerincvelő-szaggató részeket megszügyenítő, brutálitást és kegyetlenséget minden egyes pixelében hordozó program született meg PC-re. Az alsó korhatár szigorban 18 év, amit (némi túlzással ugyan) de elfogadok.



Vajon ki volt ő?

A TÖRTÉNET A KLASZIKUS HORRORFILMEK SEMAJÁT KÖVETI

Az egész gy kis faluban kezdődik, ahol látszólag béke honol, az emberek nyugodtan élnek, de a néző mégis minden sarokban valami veszélyt érez, az a benyomása, hogy mindenki tud valamiről, amit neki nem mondanak el, és persze mindenki gyanús valaméért. Aztán jönnek az izgalmas, horrorisztikus részek, mely végén a főhős teljesen egyedül marad, az eddig is oly halvány célt végül nem éri el, s elkecsereledten, mindenképp vesztessen kerülhet csak ki a történetből - egyedül szerezcséje, hogy élve. Persze ez is jól felborzolja az ember idegét, mert milyen dolog az, hogy szegény tlu végig küzd magát ezer szörnyűségen, s a végén nem

meg neki, hogy szerzünk egy új tomcapigt az iskolai állért kulcsáért cserébe - ahol állítása szerint csunya dolgokat művel az igazgató és a tanár. A térképen első célként jelöljük ki a leégett újságot, s a maradványokból vegyük ki az ást. Túrjunk az ásóval a hamvakba, s vegyük magunkhoz a megégett szórólapot és a gombot. Most írjunk a posta-



Itt még teljes a nyugalom, nyomd sincs az erőszaknak.

ahol adjuk át a gombot a postamessternek, aki szörnyen megijed, mivel ez az ő gombja, s nem véletlenül találtuk a hamvak alatt (Válasz: Cut the crap...). Mivel tudatkiessésünkre a választ a lodge-ban sejtjük, ezért szükség lesz egy úrlapra, amivel jelentkeznél lehet. Az úrlap épp elfogyott, de a postamesster felajánl egy lizletet: lopjuk el a gazpalackot a rendőrség bizonyíték-
rak-

ÍME A BEVEZETŐBEN EMLÍTETT ÁLLÍT



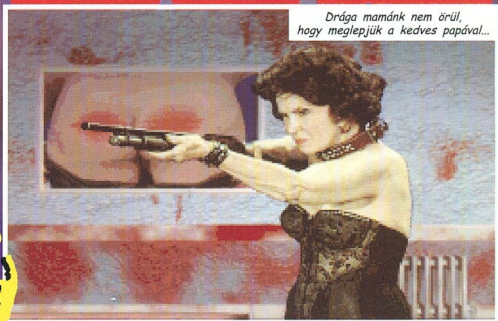
K, AMI VALAHA NAPVILÁGOT LÁTOTT!

nyissuk ki a bizonyíték-raktárt, s bent-ri csörjök el a fánképezőgépet, a tornacipőt és a gázpalackot. A gázpalackot vigyük el a postameszternek, aki cseré-ből átadja az írlapot, amit a tol-lunkkal feltűsünk ki, s vi-gyük el a lodge-ba, s adjuk oda az örnek.

rásban kötünk ki, ahol kapjuk fel a csillagcsa-várhúzt az asztalról, s húzzuk egy csikot az autóra. Vegyük magunkhoz a bűrtöltőt, s távozzunk a lodge-ba, ahol megkapjuk a következő feladatot.

HARMADIK NAP

Az újságos-cirkusszal indítsunk, majd következő utunk az iskolá-ba vezes-



Drága mamánk nem érül, hogy meglepjük a kedves papával...

halottkémét, mutassuk meg neki a fotót (I've got the goods on you...), amiért cserébe oda-adja a ragasztót. Ezzel leszál az éj, s nézzünk el Edna vendégüljöbe. A barbélyhoz hasonló módon jussunk be, majd nyissuk ki a gázt, vegyük fel a kuglóffomat, ragasztózzuk be, s ragasszuk fel a tüzelőre. Gyűjtsük be a gázt a gyufával, majd rohanás... A feladatot teljesítettük.

Ednához, a tüzeset után, igazán csak most, a lodge-ban következnek az véres és brutális részek. A feladatot nem lesznek neheze-bek, mint eddig voltak, de most már kemé-nyen harcolni kell. Sok szerencsét... És evés után legalább egy órát várjatok a játékkal!

MÁSODIK NAP

Az újságos procedurát csinálód végig Jimmy-vel, aki a tornacipőért cserébe átadja a kulcsot (aki kíváncsi, az elméthat a suliba). Menjünk el a lodge-ba, ahol megkapjuk az első feladatot: meg kell harcolni Johnson úr kocsiját. Először menjünk el a Posztdam családhoz, beszélges-szünk el a szülőkkel, s látogassuk meg Stephe-nie-t, akivel néhány nap múlva lesz az eskü-vőnk... Érdekes módon a lány hasonlóan teljes annéziában szenved. A fűrdőszobából vegyük magadhoz a Ora-Lube-ot és a többi cuccot. Aki szeret kukkolni, az most meglehetl - csak a ké-pet kell elfordítani. Nézzünk el a posta elé, és elajózzuk be a csatornacsúcsot. Márís leszál az éj.

Éjjel Irány ismét a posta, nyis-suk ki a csatornafedelet, másszunk le, s a laza falat bontsuk ki az ásóval. Némi gyá-l o g á-s után, a g a

vannak az emberek, lojnik el a létrát és a baltát. Nézzünk el apánk vágóhidjára, s próbáljunk húst szerezni (dialógu-sok: family business; meat; Can I have some meat?). A válasz, hogy nekünk is csak apánk engedélyével ad húst Pat. Irány otthonunk, ahol a bűrtöltővel tol-juk el a nagyszobában lévő szekrényt, és kapcsoljuk ki a riasztót. Az udvar felől csavarozzuk le a védőrácsot szülein szobájának ablakáról, és másszunk be. Adjuk oda a papírt apának, aki kiölti, majd vigyük vissza Patnek. Evtel vége is a napnak, s leszál az éjszaka. Irány a tüzelőfő, ahol adjuk oda a kutyanak a húst, tegyük a létrát a nyugati falhoz, s cse-njünk el a "bolt of cloth"-ot.

NEGYEDIK NAP

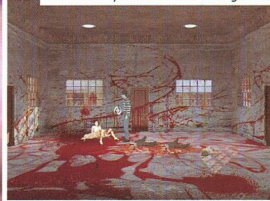
Az újságot ma is adjuk oda Jimmy-nek, majd Irány a lodge, ahol mutassuk meg az örnek éj-jei szerzeményünket. Nézzünk ki a temetőbe, vegyük fel a fűrdőre a gyufát, majd toljuk ar-rebb az asztalt, és ássuk lejáról a most a friss sírt, és vegyük magunkhoz a halott lány táska-ját. Menjünk el Edna vendégüljöbe, és mutas-suk meg ellínt kistestvérre tászkáját, s mondjuk el mi történt. Cserébe az információért némi pénz üti a markunkat. Mielőtt elmennék, ve-gyük magunkhoz a bal oldali asztalkáról a csa-várhúzt. A pénzből vásároljunk be a vegyes-boltban (a ragasztószalagot mindenképp ve-gyük meg). Éjjel nézzünk el a barbélyhoz, ahon-nan a díjnyertes cégtáblát kell ellonpuk. Rag-szalagozzuk be az ajtót, és törjük be valami ne-héz tárggyal. Bent a bal kapcsolóláda kapcsol-va a riasztót, és a melzei csavar-húzóval szerezjük le a táblát.

ÖTÖDIK NAP

A már szakos újságos cirkuszt vé-gezzük el, majd vigyük el a cégtáblát az örnek, aki egyúttal elmondja a kö-vetkező feladatunkat. Nézzünk e a halottkémhez, s a északi ajtón át menjünk be a ravatalozóba, ahol vízsgáljuk meg a hullát, és készít-sünk egy fotót a hasáról, amin egy gyanús vágás látható. Keressük meg

sen, ahol törjük be a tüzelőt, s nyomjuk meg Irány a tüzelőt, s amíg távol

Kellemes helyszínek vannak a Lodge-ban.



HATODIK NAP

Újság Jimmy-nek, majd látogassuk meg az őrt. Megettudjuk, Edna a hír hallatán felakasztotta magát, de hát ez már nem a mi hibánk - nyug-tatgat az őr. Nézzünk el Stephanie-hoz, de már nem találkozzuk vele - ágyában egy véres ko-ponya és egy gerincoszlop hever. Am az éjjeli-szekrényen ott hever az meghívókirály a lodge-ba... A bejutáshoz először a temetőből el kell hozni egy koponyát és gerincoszlopot. Ehhez támasszuk a létrát a kriptának, másszunk fel a tetetjére, törjük be az üveget az ásóval, a kuttyát tegyük el láb alól, majd ve-gyük magunkhoz a csontokat a koporsóból. Irány a lodge, adjuk oda az örnek a meghívót s a csontokat...

Aki a horror részekre kíváncsi, annak azt ajánlom, hogy minden nap nézzen el vala-mennyi helyszínrre - például az iskolába, megnézni az ottani nevelési felfogást, vagy

Szüleink szobája...



BRUCE NICK MURDERER SON OF SAM DUSTIN BOSTON STRANGLER HELTER SKELTER

God mód Teljes gyógyulás Extra fegyver Extra tárgyak Ugrás az első szintre Ugrás a 2. szintre Ugrás a 3. szintre

harvester	Kidja: Virgin
	486/66 BMB RAM SVGA 2xCD, SB

LÁT VÁ NY O S S Á G J Á T S Z H A T O S S Á G S Z A V A T O S S Á G Z E N E B O N A

Talán az eddig leg-ve-resebb kalandjáték PC-re. Tunkolák előnyben.

77%

BIZONYÍTÉKAI!



Akadályozd meg a háborút, mielőtt még elkezdődne! - hangzik a szlogen az Electronic Arts legújabb háborús játékához, a Soviet Strike-hoz. A cím már bizonyára sokaknak szögegett a fejébe, ezért rögtön el is oszlatok minden kételet: igen, egy újabb résszel gyarapodott a Desert Strike-kal megkezdett "Strike" sorozat, ám immár 32 bites formátumban.

csatázgathatunk. Teljes laktanyákat, hidakat, hatalmas erőműveket, sőt akár egész városokat is rommá löhetünk, s még egyszer hangsúlyozom: mindez tükletesen 3D-ben zajlik. A harctér ezúttal Oroszország, s mit ne mondjak, ez meg is látszik a terepen. Széberében például betonutak helyett inkább csak a feltűrt, megfagyott sarat nevezik útnak, vízton

magasságát ezúttal sem nekünk kell szabályoznunk, az objektumok/emberek felvételénél, vagy a lézálásoknál is csak az adott hely fölé kell pontosan szállnunk. Helikopterünk a már megszokott Hydra és Hellfire rakétákkal meg a golyószóróval rendelkezik, de ezen kívül negyedik fegyverként felszerelhetünk még Sidewinder ra-

séges tisztet, hogy azoktól kapjunk felvilágosítást. Ha játék közben a képernyő alján villog egy logó, a Starttal a társaink jelentéseit nézhetjük/hallgathatjuk meg, amik szintén gyakran FMV felvételekként nyeregnek le.

A játék tehát, mint látható, teljes mértékben a hagyományos Strike sorozat sémáját követi, ám abszolút profi, '96-os színvonalon. Hogy mitől vagy úgy eltelve, arra gondolom némileg magyarázatot adnak a képeink. Háborús játék még soha nem volt ilyen grafikkával megáldva. Jellemző a játékra, hogy a tengerparton még civil napfürdőzőket is felfedezhetünk, akik

SOVIET STRIKE

ОСТАНОВИ ВОИНУ ПРЕЖДЕ ЧЕМ ОНА НАЧНЕТСЯ



Az anyahajó körül csak úgy rojtoskodik a helikopterek.

laktanyákból és foglaltáborokból nincs hiány. Az alapszituáció hasonló mint az eddigi "Strike"-okban, azaz van egy gonosz konspirátor, Shadowman, akinek gusztusa támadt, hogy visszaállítsa a jó öreg kommunizmust. Sajnos elég sok nukleáris fegyverrel is rendelkezik, valószínű tehát, hogy egy háború kitérőse az egész Földet lángokba borítaná.

Az ilyen kényes helyzetek elhárítására hozták létre a STRIKE nevű szervezetet, amely világszerte a legképzettebb ügynökökkel, és a legmodernebb felszereléssel rendelkezik. Ha valahol feltorlórsodik a helyzet, akkor lépnekők akcióba. Az

kétakat, vagy üzemanyagtartályokat, vagy akár rakéta elhárító törmelékét. A küldetések talán most még nehezebbek, mint bármelyik eddigi Strike-ban, már az első misszió is iszonyúan kemény. Az intelligensen viselkedő ellenséges tankok, rakétaállások, BMP-k, HIND helikopterek csak úgy hemzsegnek a terepen, miközben még arra is kell figyelnünk, nehogy lefújja a fegyver tartott sajátjainkat, köztük különösképp a másodpilótánkat. A másod-



A hidak felrobbantásával elvághatjuk az ellenség útját.

KIÚTLA HÍDRA HÁBORÚ
Az EDA vette a régi briliáns játékmene-
tet, és semmihé sem fogható szépségű
texture mapped helyszíneket alkotott



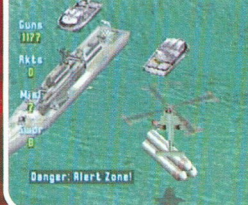
A jelentéseket kisebb videójelenetek formájában kapjuk.

hozta. Az Apache helikopterünkkel ezúttal hihetetlen részletességgel megrajzolt völgyekbe repülhetünk be, bejégszedett tavak, vagy épp a hullámzó tenger felett



A táborból a sajátjaink integretnek felénk.

Az ellenség nukleáris rakétáinak a tenger mélyén van a legjobb helye.



ilyen különösen veszélyes helyzetekhez pedig csakis a legjobb emberekkel hívják, azaz természetesen minket!

RAJZOMÁNYOKHOZ HÍVUNK

A játékmenet egy az egyben a már megszokott, ugyanígyra, hogy aki akarja, az a Selecttel át is válthat az időző nézetből a hagyományos rögzített nézetre. A gép



A bedokolt tenger-alattjárók könnyű prédák...

pilóta most sokkal nagyobb szerepet kapott mint eddig, mindig van valami speciális feladata. (A P-vel jelzett le szállóhelyeken kell kiraknunk.) Az első küldetésnél például zsákmányol egy ellenséges hulladérot, és betör egy foglaltáborba, ahol aztán felderítést folytat.

Ha pauszáljuk a játékot, a hagyományokhoz híven a Multi-Funkcionális Kijelzőhöz jutunk, ahol információt kaphatunk a célpontokról, illetve azok hullétérol. Ez a kijelző is jelentős fejlődésen ment át, az információ alatt ugyanis ezúttal kisebb FMV Video tájékoztatókat kell érteni. A térképen azonban nem minden célpont helye van bejelölve, ezúttal is gyakran előfordul, hogy foglyul kell ejteni egy-egy ellen-

nek ha odapörkölünk, fejvesztve menekülnek. A térképen szinte minden négyzetcentiméterén történik valami, soha nem fogunk unatkozni. Az ellenség közelségére pedig gyakran csak a hangok figyelmeztetnek. Ha a tenger felett például egy rombolóhoz közeliedünk, hallhatjuk, amint megszólnak a vérszíriánai. Nincs más hátra, ezt a játékot be kell szerezni!

soviet strike Kjadja: EOA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONÁ

A Desert, Jungle és Urban trilógia újabb tagja minden eddigi epizódot lepipl.

98%

COMIX CORNER



Hát ezt is megértük. Mármint december robbantgatásoktól és bőrdéretegtől ferhes hónapját. Nem tudom ki hogy van vele, de én egyre mélyebb gyarakvással szemlélem a Karácsonyi Örület néven is ismert vidám népi játékokat. Az még hagyján, hogy a lelkes árusok mindent elsőprő armadája legalább három héten át megszállás alatt tartja a főbb közlekedési csomópontokat. Még a postaiállásokat nap mint nap megtöltő, "fantasztrikuscsodásajánlategyesenamerikából" típusú prospektusokat is bevenné a gyomrom. De hogy mikulásnak öltözött, s az amerikai himnuszot muzsikáló Mikigegeret áruljanak egy aluljóróban?!? Hát azért mindennek van határa... És akkor a Notre Dame-i toronyör küssé fura, minimális irodalmi ismeretekkel rendelkező egyének számára egyenesen horrorisztikus feldolgozását még nem is említettem. Fura időkert ének. Istennek hála a képregények háza táján viszonylagos béke honol, a nagyobb cégek igen taktikusan már piacra dobták új sorozataikat, gyűjteményeiket. Az alábbiakban a maguknak, rokonoknak, ismerősöknek, barátoknak ajándékok kereső balszerencés olvasóknak adnék néhány tippet.

ANGELA TP

Ha emlékezetem nem csal, az egyik régebbi Comix Cornerben már ódákat zengtem egy bizonyos Image Comics nevezett cégről és annak legsikeresebb sorozatáról, a Spawnról. Természetesen a Karácsonyi Ajánlóban sem maradhatott ki "hősünk", bár az Angela (mint az címéből is sejthető) központi szereplője nem ő, hanem egy igen kedvező domborzati adottságokkal rendelkező angyal. Rajta kívül találkozhatsz még sárkányokkal, démonokkal, még több angyallal és természetesen Al Simmonsszal, alias Spawnnal is.

A történet melleleg Neil Gaiman, a híres Sandman sorozat nem kevésbé híres szerzőjének tollából származik, s ez már eleve garancia a minőségre. A grafika még Image mércéivel mérve is gyönyörű - nyugodt szívvel állíthatom, hogy az Angela minden idők egyik legszebb és leghangulatosabb képregénye.

NINE PRINCES IN AMBER ÉS GUNS OF AVALON SZOROZAT

A fantasy műfaj szerelmesei alighanem már találkoztak Roger

Zelazny, az Amber-ciklus szerzőjének nevével. Magyar nyelven sajnos csak a sorozat első kötete jelent meg még valamikor az ősidőkben, úgyhogy jelen pillanatok legfeljebb képregény formában lehet Amber-könyvekhez jutni. Ez mondjuk már alaptól nem rossz ajánlólével, mivel ezek a történetek a fantasy irodalom klasszikusai közé tartoznak. Ezidáig hat vaskos füzet jelent meg, ezek az első két könyv történeteit dolgozzák fel. Az Amber könyvekből megismert világ amúgy oly összetett és egyedi, hogy aligha lehetne pár mondatban összefoglalni. Ha egy szóval kéne minősíteni: eredeti. Roppant eredeti...

A belbecs tehát minden dicséretet megérdemel, s a külsőre se nagyon panaszokdathatunk. Az első három füzet végig festett, ezekről tényleg csak elismerően lehet nyilatkozni. A folytatásokban sajnos már nem fordítottak ekkora figyelmet a grafikai kivitelezésre, bár a Guns of Avalon még így is messze kiemelkedik az átlagos képregények közül.

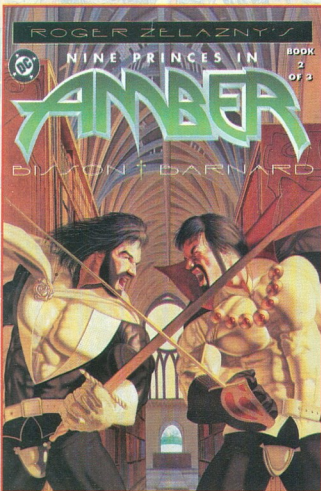
ALIENS/PREDATOR: THE DEADLIEST OF SPECIES TP

A végére hagytam a legnagyobb durranást: egy vadonatúj

Aliens/Predator gyűjtemény. Maga a történet mondjuk nem teljesen új, mivel füzetben már jó ideje megjelent, s Angliában már gyűjteményes formában is kiadták egyszer. Mindenesetre most újra megjelent ez a gigászi történet, ezúttal egyetlen kötetben. Jömagam ilyen vastag képregényt még soha az életben nem láttam, s van egy olyan sejtésem, hogy jó ideig nem is fogok. Maga a történet Caryn Delacroix, egy hatalmas vállalat vezetőjének az ágyasa körül bonyolódik. "Bonyolódik" a szó szoros értelmében, mivel minden rejtélyre csak a kötet legvégén derül fény, s a történet menetében jónéhány olyan csavart találunk, amivel az írók ugyancsak megzavadhattak. A rendkívül jól megírt történethez természetesen profi rajzolás és színezés társul, úgyhogy bátran ajánlhatom, mindenkinek a vaskos kötetet meglehetősen borsos ára ellenére is.

Zárszóként csak annyit, hogy minden olvasóknak Kellemes Karácsonyt és Még Kellemesebb Szilveszteri Bulikat kívánok.

J.J.





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

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

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

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound



CD DRIVE-OK:

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



CD ÍRÁS

800,- + ÁFA
anyagár nélkül!
Megbízható és anyagra,
rövid határidővel, garanciával!

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)

Decemberben szombaton és vasárnap is nyitva 10-13 óráig!

2 x 7 W aktív hangfal + táp	3.200,-	Sound Blaster 16 rádólós	11.840,-
2 x 100 W aktív hangfal + táp	3.200,-	Wave Blaster Sound Blaster-hez	6.920,-
28800 MWAVE faxmodem + hangkártya + üzennetörgőtty egyben	18.800,-	Gravis Ultrasound 16 OEM	9.920,-
14400 Fax Modem kártya	7.300,-	8x-os sebességű CD drive	15.600,-
33600 Fax Modem kártya	15.840,-	12 db-os CD pack (game + util.)	4.160,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	11.920,-	1.3 GB Quantum IDE Winchester	28.400,-
		8 Mb/32 Mb/70 nS RAM module	5.200,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!

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

Komplett gépek, tesszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, rakárkölt!

Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélkülök, 1 év garanciát tartalmaznak és képzőpénztetésre vonatkoznak.



Kérd részletes
árlistánkat
üzletünkben!

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
Tel: *131-0518/3 vonal, 11-66-96.
Fax: 111-8671

**PENTIUM KOMPLETT(!)
KONFIGURÁCIÓ**

5k86-100 117.000 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 14" LR ni SVGA, Q. 630 MB
1MB PCI VGA, 1,44, Mini torony, 102g bill.

PENTIUM 133 153.000 Ft + ÁFA
16 MB RAM, 14" LR ni SVGA, Q. 1.7 GB
1 MB PCI VGA, 1,44, Mini torony, 102g bill.

Pent. Int. Trit.II VX 256k alapl.	14.890 Ft
Pent. Int. Trit.II HX 256k alapl.	16.950 Ft
630 MB Seagate HDD	20.270 Ft
1.3 /1.7 GB Q. HDD	28.82/32770 Ft
OEM SB 16/32	9.990/20.330 Ft
Pert. 133 /166 CPU	32.000/47.500 Ft
Acer 8x CD ROM	15.910 Ft

Árainkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

Megunt **STAR WARS** figuráidat, kiegészítőidét
vadászóját MegaDrive-ra vagy SNES-re,
illetve játékokra cserélnék.
Érdelklődni 9-14 óráig a 1295-303-as
telefonszámon lehet.

Gyűjteményem számára

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

Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK KEDVEZMÉNYES
ÁRKONSTRUKCIÓKKAL ÉS BIZOMÁNYOSI RENDSZERREL.**

TÖBBEZER CD-ROM KÖZÜL
VÁLOGATHAT BOLTJAINKBAN,
AHOL RENDKÍVÜLI
KARÁCSONYI
ÁRKEDVEZMÉNYEKSEL
VÁRJUK MINDEN KEDVES
VÁSÁRLÓNKAT!



FORMA1 GP 2
+ VAGY
SCREAMER 2
39.990,-

Vegye igénybe postai utánvétes
szolgáltatásunkat. Kérvenc
CD-ROM lemezeit
rendelje meg
telefonon.
Tel.: 268-0885

Automex
media store
1077 Budapest, Wesselényi u. 21.
Tel: 268-0885, Fax: 267-8546
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6.
Tel: 322-8817
e-mail: automex@mail.datanet.hu
www.automex.com



A Sony PlayStationnek mindeddig nem volt egyetlen igazi hőse sem, akit kizárólagosan a magának mondhatott, ám ez most gyökeresen megváltozott. Ahogy a Nintendoon ott van ugyebár Mario és Donkey Kong, a segás tábornak pedig Sonic, úgy most már a PlayStation tulajdonosoknak is van kivel dicsekednie. Megérkezett, sőt be-
rögzült a köztudatba Crash Bandicoot. Hogy mi is magyaráz az a bandicoot, azt én most meg nem mondom, mindenesetre egy Ausztráliában honos kis hosszú orrú erszényes állattól van szó. Nos egy örült tudós, Dr. Neo Cortex - aki egy engedelmis hadsereget kíván létrehozni világalomra törvérezhet - pont ezt a fajt nézte ki legújabb kísérletéhez. Egy bandicoot azonban nem tűrhette, hogy kísérleti nyúlunk nézzék, így hősünk megszökött, és a tengerbe veti magát. Sajnos azonban a menekülés nem ilyen egyszerű, hiszen a Doki fogva tartja Crash barátját is, Tawnát!

Hősünket a doktor egyik szigetén veti ki a tenger, s a partról indulva összesen 32 szinten kell kereszteljutnia, hogy kiszabadítsa Tawnát. A játék valami elképesztő grafikával rendelkezik. Minden teljesen rajzfilm-szerű, hősünk például leginkább a Kengyelfutó Gy-



Dr. Cortex még nem adta fel. Kijűljék neki vissza a zöld vilámainja!



Ugye mondtam, hogy halál pára ez a Bandi...

logkukuk Prérifarkasához hasonlítható, de az ellenséges majmok és egyéb kreatúrák sem akármilyen formák. Óriási szinkalvákkal



Hősünk bájos barátjánél állást menthetünk.

van minden egyes pályán, s mindezt az egéssel 3D-ben kell elképzelni. Rajzfilm 3D-ben!

A 3D viszont a Crash Bandicoot esetében mégsem jelent teljes 3D-s mozgásszabadságot. A játékmenet inkább a régi, 2D-s platformjátékok sémáját követi, tehát nem lehet össze-vissza máskélni, mint a Mario 64-ben. Van ugyan néhány pálya, ahol a létező összes irányba kell majd mennünk de inkább az a jellemző, hogy 2D-ben, oldalra és lefelé scrollozódik a pálya, vagy pedig befelé, illetve kifelé kell futnunk a képernyőn. Ez utóbbira példa, amikor Indiana Jones-hoz hasonlóan egy hatalmas szikla gurul hősünk mögött, és mi csak az utolsó pillanatban lát-

CRASH BANDICOOT

hatjuk meg a magunk előtt lévő akadályokat.

A játék közszerűtől újdonságok klagyálásával nem nagyon strapálták magukat, mégis - a rengeteg összeloptott ötletet ez a kü-



A guruló követnél csak a jó időzítés a fontos.

amelyeket felvéve drágakövekből álló platformokat kapcsolhatunk be. Hogy érthető legyen, szemléltetem egy példával. Ahhoz, hogy a második, azaz a Jungle Rollers szinten megszerezük a fehér drágakövet, előbb be kell kapcsolnunk a zöld követ, amelyeken felmászva még újabb ládákat találhatunk. A Zöld Követ viszont csak a jóval később, a Lost City pályán hibátlanul teljesítve kapjuk meg.

A játék tehát nem egy eredeti ötlet, de annyira jó, hogy ezt nem is lehet a szemére vetni. A karakterek egytől-egy haláláig pálya, hősünk grimaszolását egyszerűen látni kell. A rajzfilmszerű hatás pedig nem csak a grafikának köszönhető, hanem azoknak az igazi ha-

**FURÁ NEVE,
FURCSA JÁTEK!**

teljesen egyedül alkotnuk. Aki például már játszott a Donkey Konggal vagy a Super Marioval, annak kitértelesen ismerős lesz a játék. Kezdődik az egész azzal, hogy ugyanúgy szigeteket kell bejárnunk, aztán jönnek a bónuszok rejtő ládák, a hűsévő növények, vagy a teknősök, akik behúzódnak a páncéljukba, amint rájuk ugrom - ezeket mind mintha voltunk láttuk már valahol.

Ahogy tovább haladunk, a hasonlóság még elképesztőbb. Vannak például át-látszó ládák, amiket a felkialtójeles blokkokkal tudunk bekapcsolni. A pályák bizony részeinél pedig ott vannak ránk a "C"



Mint Indiana Jonesnak, Crashnek is néha fel kell kórnia a nyilacpót.



Az egyik főnök, a hájtomeg Papu Papu a Furkás-bortóval hadonászik.

sonlóan be is tud pörögni. A ládákból legtöbbször almák esnek ki, ezeket Crash befalja, s minden századik után egy étellel gazdagodik. A külön megjelölt ládákból ételtel vehetünk fel, illetve maszkot, ami valószínűleg páncélt funkcionál. Találhatunk még a ládákban a Dokit vagy Tawnát ábrázoló ikonokat, ezekből három összeszedve bónuszpályákra is juthatunk. A dokinál újabb pályákra vezető kulcsokat szerezhetünk, Tawnánál pedig állást menthetünk.

A Crash Bandicoot a nehézség tekintetében is Mario/Donkey Kong kategóriába sorolható. Egy gyakorlott játékos sem jártsza végig 2-3 napnál hamarabb, s ez is úgy kell érteni, ha csak végigjohannak rajta. Itt is vannak ugyan-
is bónusz cuccok. Minden pályán egy-egy drá-



Crash rodedázi készült egy vadászó hátán.

misítatlan hangeffektnek, amelyeket csak a Gyalogkukukban meg a hasonló rajzfilmekben hallhatunk. Az afrikai stílusú zenénél pedig azt hittem berosálok, amikor egy bantu harci kiáltást is megéreztetek. Tudom, hogy sokszor irtam már, hogy ezt meg azt az anyagot mindenképp be kell szerezni, de aki ezt a játékot nem veszi meg, az nem csak a legjobb PlayStation platformjátékokról marad le, hanem a legjobb 32 bites máskézős játékok is. Elég annyit, hogy a Crash Bandicoot csakis a Mario 64-vel említhető egy lapon.

crash bandicoot Kisdoki: Sony

PLAYSTATION

96%

HÉZAGOS ÁGYÜJTEMÉNYED?

061



161



261

TÖMD BE
A FEKETE
LYUKAKAT!

361



561



DARABONKÉNTI RENDELÉS ESETÉN EREDETI ÁRON RENDELHETŐ: 79 FORINT; 91/7-7, 92/2, 3, 4, 6, 98 FORINT; 91/10, 92/5, 92/9-12, 168 FORINT; 94/4-6, 336 FORINT; 94/7-8, 218 FORINT; 94/10-95/5, 318 FORINT; 95/6, 95/9-96/6, 96/9-12. 576 FORINT; 95/7-8, 96/7-8. Amennyiben darabonként rendelv, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. A felsoroltak nem szereplő számok elfogytak, nem rendelhetők.

KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ: az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 99 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért. Legújabb akciók: az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, egy csig poszter is dukál hozzá. Ha rózsaszín postalyávon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be: "RÉGI SZÁMOK!"

APRÓHIRDETÉSEK

AMIGA KERES

Akár 10.000 Ft-ért is megvinném a Sorcerer-t Amiga CD 32-re! Érd: Pörnye Krisztián Tel.: 290-31-60

AMIGA KÍNÁL

Eladó Amiga5 + lemeztartók + 400 lemez szuper programokkal 39.000Ft-ért. Telefon: 204-9826

C64 KERES

C64-re keresem a Toy Bizarr-t + egyéb prg-kat, küldjétek listát, segítség-t. Cím: Buceac Attila 2400 Dunajváros, Gagarin tr. 19. fsz. 3. Lemezek érdekel!

PC KÍNÁL

Need for Speed, Need for Speed, Need for Speed, Dig és Dark F. eladó hiteles-ten inform. Hívjál most, nehogy elvigyék az orrod elől! Tel.: 22/302-540 Gábor

FIFA 95 és NHL 96-os CD-ket kedvező áron eladó. Érd: 06-20-384-008

Eladó 486 DX4/120 VESA alaplappal + TSENG ET 32P videovezérlő, 16 MB RAM, 1,2 és 1,4 floppy 420 HD, 2x CD-ROM mini torony. Ár: 68000 Ft. Tel.: 342-89-67

5X86-160 Mhz + 8 MB RAM + 270 MB HDD + 14" color SVGA + 2xCD-ROM + 1.44 FD + 512 KB VEGA Sound Blaster 2x3-Force Joy + egér + 2 db játék CD + hangfal. Ár: 119.900 Ft. Érd: 02-319474 (Szabó Barnabás), csak egyben! (delután)

Eladó Earthsiege 2 eredeti CD-n. Tel.: 276-6760 (19 óra után). Ara: 7000 Ft

PC CSERE

Elsősorban Myst CD-s játékokat német készítőivel más CD-s stratégia játékokra. Tel.: (22) 311-830 Székelyhegyvár Érd: 16-20h között

EGYÉB KERES

Keresem Sony PSX-re a Destruction Derby-t vagy a Loaded-t. Telefon: 93/317-287 (19 óra után)

EGYÉB KÍNÁL

SMD II + 3 joy + 15 játék, valamint 9 db GameBoy játék (pl. MK3, Jungle Book, stb.) és egy Super GB olcsón eladó. T. 06 30 342 108

Eladó: PS-X + demo CD-k + memória kártya + játékok. Pi: Rayman, Crash, MK 3, Tekken 2, stb. Csere is érdekel! Érd: 06-34/382-954 du. 16 h után

Eldadnám SEGA Megadrive gépet kizettáskál. Levélkáz: Kársz Ferenc 8960 Lenti. Dékz Ferenc út 31. Telefon: 06 92 352 314

Eladó: SNES + Mortal K3 + Captain Commando + 2 joy. Ara: 326. ill. C64 + floppy drive + 2 joy + 130 lemez tele játékokkal. Ara: 206. Tel.: 1422-405

Eladó: SMD II + 3 joy (az egyik 6 gombos) + 1 játék: Blo H.B. árnyék: 15000 Ft. Virtuln. R. 6500 Ft. Maxi-

um Carnage 5000 Ft., LHX A.C. 4000 Ft. Érd: Kovács Gábor 8646 Balatonytven, Fenyvesi út 198. Tel.: 85/952-643

Eladó SMD-ra: Mega Games 3 - 8000 Ft., Prima Rage 10000 Ft., Batman R. 6000Ft., Indiana J.3 - 6000 Ft., Dragons Fury 6000 Ft., Spot Goes to H. 10000 Ft. és Mk3 10000 Ft. Érd: 06-87/444-049 Alkudini lehel

SEGA MS2 + 3 játék (Cool Spot, Sonic, Alex K.) 7000 Ft. SNES + 6 játék (Mario A.S., S.M.W., Animaliancs, Dragon S.L., DKC 2, SSF 2) 45000 Ft. Demeter János 06 (44) 311605 18 (21 h-ig)

SNES Universal adapterrel, 2 paddal, 3 játékkal: NBA JAM T. E., Earthworm Jim, Int. Sp. Soccer eladó. (az egyik pad turbó) Tel.: 06/23-368-160. Irányár: 34000 Ft.

Eladó SEGA MD + 2 joy (az egyik 6 gombos) + 2 játék: MK3, Rise of the Robots. Ár: 20000Ft. Érd: 06-36-354-353 Szabó István, Belsőpatfalva

Eladó SMD 2 joy, 6 db játék (MK, Earthworm Jim stb.) Ár megegyezésk szerint. 3 játékkal: NBA JAM T. E., Earthworm Jim, Int. Sp. Soccer eladó. (az egyik pad turbó) Tel.: 06/23-368-160. Irányár: 34000 Ft.

Eladó: MarioLand 1-2-3, Kirby's Dreamland, Donkey Kong, Duck Tales, Hudson Hawk, T2, Nemesis2, Battletoads, Mickey Yacht GameBoy-ra. Tel.: 306-8347

GameBoy-osok figyelem! Eladók ezek a kizettáskák: MK3, Chopliffers, Super Mario 2 38000Ft., Super Mario 1 2500, Tetris 1000, Alkudini lehel. Érdelklöndi: 06-42-263-668

SEGA Megadrive + 2 db control pad + 3 db játék közzel v. egyben eladó. Ara: 30000 Ft. (mín. 256 Ft) Érd: 36/240-658

Jó állapotban lévő 2 joystickos Super Nintendo eladó át programmal. Irányár: 42000 Ft. Tel.: 2000-514

Eladó egy jó állapotban lévő SMD2 + 2 joy + Mortal Komb2 + Sonic2 + Sunsetsiders (cowboy). Tel.: 351-3509 20-22h-ig hétfőtől-péntekig. Irányár: 20000 Ft., alkudini lehel!

Eladó egy jó állapotban lévő SMD2 + 2 joy + Mortal Komb2 + Sonic2 + Sunsetsiders (cowboy). Tel.: 351-3509 20-22h-ig hétfőtől-péntekig. Irányár: 20000 Ft., alkudini lehel!

Sony CFS-DW 38 LE kétkézeltás, rádiómegnyitós 3 csomagolásban, garanciával, magyar nyelvű leírással árul tel 24.900 Ft-ért eladói! Folk Péter Tel.: 200-67-642.

Panasonic KX-P1124 24 tús mátrixnyomató gyári csomagolásban, tartozékokkal, magyar nyelvű leírással 24.900 Ft-ért eladói! Folk Péter Tel.: 200-67-642.

Eladó olcsón SEGA MDII, 2 db joy, 3 db játék: Dragon, Psycho Pinball, Lethal Enforcers II. Tel.: 78417-167 Varga Gyula

Eladó Sony PSX + MK3 + demo CD. Ara: 60000 Ft. Ugyanitt eladó egy SNES + 2 joy + PK2. Ara: 19.900 Ft. Cím: 5430 Tiszaföldvár, Körösi út 8. Gulyás Róbert

Eladó SEGA Master System + control pad + Alex Kid + Sonic 2 + Mortal: 10000 Ft. Fekete Kizettáskás Jászapati, Kálmán u. 23.

Eladó 32x 4 db játékkal: Doom, MK2, Motocross, Knuckles. Ár: 20000Ft. Érd: este Tel.: 06-28-453-465

GB csere: Kili, Pinball Fantasies, MK3, Van Allen, Kirby's Dreamland. Más is érdekel! Bartók Zoltán 3762 Szőlőiget, Rákóczi 21. Sörgút J0 me: Race Days.

Klubkártya akción véget ért. Folyamatban dolgozunk új előfizetési konstrukciókon. Kedvezményes előfizetési akción továbbra is érvesnyes, előfizetési díjaink:

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

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

Természetesen az eddigi kiadott klubkártyát továbbra is érvesnyesek.

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

Magánszemélyeknek: 20 szög 500,- Ft (átváll) minden további szö 20,- Ft (a név, cím, telefonszám) 1-1 szónak számít!

Közületeknek: 20 szög 1000,- Ft (átváll) minden további szö 40,- Ft

Kérjük a hirdetés szövegét nyomtatott nyagvetővel írják. A régi apróhirdetési szövegeket a továbbiakban nem érvesnyesek.

Tegye fel a kezét az, aki már volt szerelmes! Az óvodai szerelmek (óvónéni, copfos Panni, szeplős Jancsi) is számítanak! Ugye, hogy mindnyájan éreztünk azt az ázható, velőig hatoló bizsergést, amit akkor érzünk, ha felbukkan a kiszemelt "áldozat", ha a közelünkbe ér, ha halljuk ahogy lélegzik, melléállva belatunk az UNICEF-es pólán és megpillantjuk azt, amit előtűnik még senki emberfia (egy bazinagy anyajegyet a hónaljában). Néhány kedves szóval, Túrórúdival, Magnummal (ahogy nyaltad, egyből megkívántam...) aztán gyorsan le lehet venni a kisasszonyt/úrfit a lábáról, aztán jöhet az ereszd-elahajamat. Nos, tartozom egy vallomással: nekem is van egy fiatalkori szerelmem, akit már vagy 6 éve naponta a kezembe veszek, forgatok, itt-ott belenézek (köhh...), de ha rossz kedvemben talál, akkor falhoz vágom, kitépem a belsejét, megkopasztozom, izekre szedem. Három és fél éve aztán feleségül vettem és ettől egyszerre kivirágzott, megszinezedett az egyénisége, nyitottá vált a külvilág érdekesebb dolgai iránt, szárnnya kapott. Gyönyörű szép időszakot töltötünk el egymással. Aztán most itt állok és életem egyik legnagyobb döntését meghozva arra az elhatározásra jutottam, hogy karrierje csúcásán elválok tőle. Hogy miért? Az alábbiakban megpróbálom árrolni is fényt deríteni. Ja, akinek nem esett volna le a tantusz,

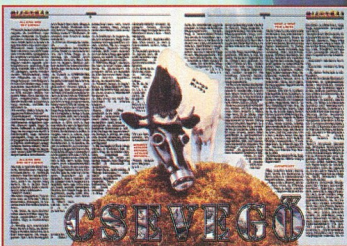
annak elárulom, hogy a Hölgy neve: 576 Kbyte Magazin.

Szóval itthagynom az Édest, elválnak útjaink, átadom a helyem a kanosabb ifjúságnak. Pedig mennyi szépet láttunk/hallottunk/tapasztaltunk meg együtt. Amikor először megláttam, egyből beleestem, még a nevet is én aggattam rá. Pedig milyen kis csúnyácska volt annakidején. Oldalanként 1:1 fekete-fehér kép, ifjú titán grafikusok skiccei, mint illusztrációk, füstölgő vonat az Érkezősi Oldal fejlécében, Cracked by Ikari az egyik C64-es játék fotóján, meg ilyenek. Nekem és a Hölgy többi csodálóinak persze ő volt a legszebb, a legcsinosabb, a legbögösebb és legokosabb. Amikor megérkezett a nyomdából, egymás kezéből kapkodtuk ki, hogy először bódulhassunk el festékbúzzel és papírszaggal kevert "parfümjének" illatától, hogy viszontláthassuk benne önmagunkat az idétlen cikkeink által. Már akkor több mint 10.000 rajongó nője volt ő, de egyre több palit szerzett maga köré és mára átlépte a 16 ezres határt is. Aztán váratlanul kiválasztott engem magánam, megesküdtünk, és én mint hú vazallusa szolgáltam minden porcikámmal. Meg sem kottyantak az olyan tréfák, mint éjszakai nyomdába menés, hajnali szövegtördelés, vagy kiállítási standszerelés három óra alatt. Tudjátok, a szerelem vak.

⊙
Aztán meg ott voltak az olvasói levelek. Imádtam olvasni őket, mert mindegyik más-más világ, más kultúra, különböző intelligenciaszintek fokmérője volt. Érdetelen, hogy a fővárosból, vagy egy porfészekből érkeztek, igazi életképek, életjelek voltak. Sok barátot, lélektársat és rengeteg tapasztalatot szereztem általuk. Itt ragadom meg az alkalmat, hogy utoljára üdvözöljem Bukta Beát, Gusz-T bátyót, Rattle Shakin' Daddy-t, Molnár Ferencet, Astronaut kollégát, és azt a lökött srácot, aki Sir River kiagyaloja volt, aki állandóan újabb és újabb E-mail címre költözött, és aki mindig tudományos számolásokkal alátámasztott kritika k a k k a l b o m b a -

zelgősséggel. A Csevegő beindítása is azt a célt szolgálta, hogy ne csak én részesüljek e kegyből, hogy különböző érdeklődésű és véleményű biró egyént megismerem, hanem az egész olvasótábor okljon mások hibáiból, vagy tulajdon mások erényeiből. Gyakran ütköztek a vélemények, sokat civődtak az olvasók egymással (meg velem), de száz szónak is egy a vége: mindenki élvezte ezt a macska-egér harcot. Emlékeztek még Sir Riverre, a kitalált verslovagra, aki halálmegvető bátorsággal szállt szembe az újsággal a legfrissebb 576-ért, vagy ar-

ra a kisserácra, aki a kvarcjátékát akarta egy kis barkácsolással GameBoyra átalakítani? Vagy arra, amikor valaki pénzből kért egy C64-et, erre azt válaszoltam, hogy a C64-eket már elajándékoztuk, de Amigánk még van raktáron egy-két darab fölőben: legalább 20-an jelentkeztek, hogy ők szívesen örömezt átvennének egy gratís Amigát. Majdnem lehidaltam megrökönyődésemben, hogy mennyi naív ember van széles e hazában. Az igazi téma azonban mindig is a múlt felidézése volt: régen bezzeg, akkoriban persze, mamár meg... Mivel minden jobb sztorit elsütöttem



már, erre nem is térek ki bővebben - jó volt és kész. Viszont a londoni túrák tényleg lazák voltak. Martinnal oltogattuk a hírtelenszöke csajokat (ő oltott, én meg a háttérben csápoltam), pillanatok alatt szétziláztuk a rendet a Forbiddén Planetben (a képregénygyűjtők Mekká-jában), bezúztunk arcba néhány pint sört, aztán tente. A kiállításon ő folytatta az oltogatást a bombázó manókenekkel, én meg húztam az ígát reggeltől estig és gyűjtöttem az infót a következő szám Híreihez.

zunk” és még pénz is adnak érte. Az igaz, hogy ennél szórakoztatóbb munkát keresve sem lehet találni, de... A bohóc sem azért nevet minden nap a cirkuszban, mert hüdejő kedve van, hanem mert vigyor van kenve az arcára. Belül gyakran sir. Sirat valamit. Hát így valahogy van ez nálam is. Azt mondtam feljebb, hogy nem emlegetem fel a régi időket, de most még is

mó és kevés a foka - itt van a kutya eltemetve.

Az utódom, legalábbis a dolgok mai állása szerint, egy régi haver lesz, aki az egyik legöregebb motoros a szakmában. Ő ta-

lálta fel a levelezést, ő hígtotta először a sivatag száraz homokját humorral a leírásokban, az egész hazai számítástechnikai lapkiadás bábája. Személyében megtaláltam azt az illetőt, aki a legalkalmasabb arra, hogy a lap hagyományait továbbvigye, kiegészítve a lényéből fakadó találékonysággal és hévvel, ami talán új lendületet ad annak a lapnak, aminek mindig is örök egy csücsköt a szívében: az 576 Kbyte-nak.

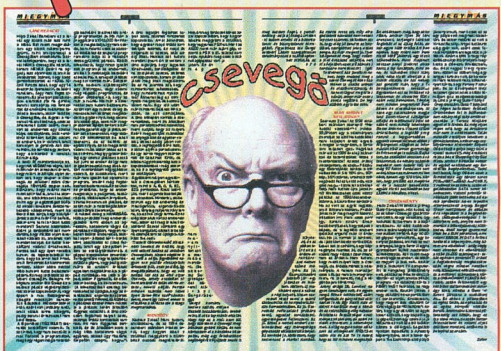
Zoleo

CSEVEGŐ



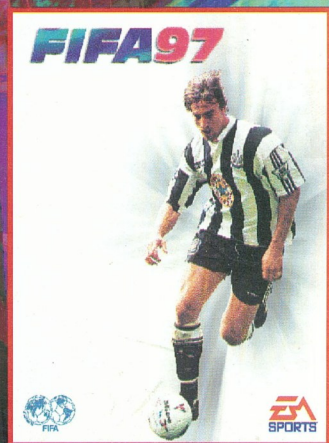
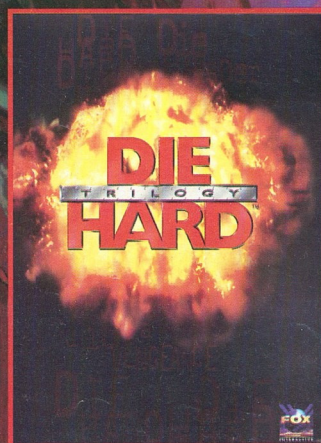
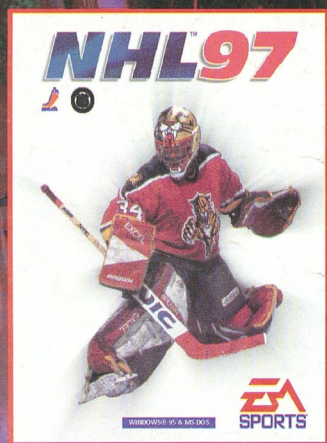
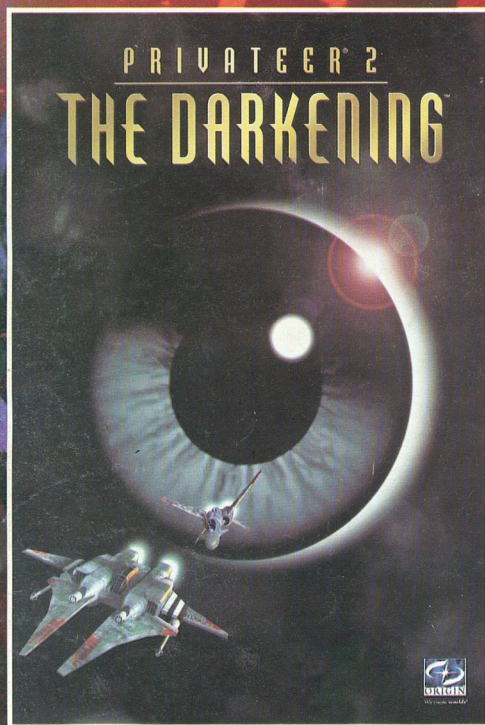
Ennyi pozitív élmény ellenére miért e hirtelen elhatározás? Azt is elmondom iziben. Akik velem együtt nőttek fel, azok értik csak igazán: számunkra (számomra) véget értek a szép napok, a felhőtlen hétköznapi és hétvégék, amikor egyetlen barátunk, a C64/Amiga/PC/Megadrive/SNES vállára hajtottuk fejünket, és egyből kiléptünk a szürkeségből és átléptünk a gondokon egy-egy kedves játékkal órákat szórakozva. Sokunkkal egyetemben kinőttem a játékosdiból, más dolgok kezdtek lekötni a figyelmemet és energiáimat. Tudjátok, papás-mamás, család, lakás, gürcölés. A felhőtlen szórakozás katonás munkafolyamatá, mindennapos taposómalommá, kötelességgé merevedett. Sok barátom, ismerősöm irigyelte tőlem a munkámat, mivel ők csak az látják, hogy játszadózással telik el egy nap a szerkesztőségben, jókat bulizunk, ökörködünk, meg “dúmo-

kell tennem. 2-3 éve annyiban volt más a helyzet, hogy nem volt annyira felpörögve az élet. Több idő volt a dolgokra, alaposabban el lehetett mélyülni a játékok hangulatában. Most mindenről kell írni, ha kedves nekünk, ha nem. Higgyétek el nekem, hogy legszívesebben négy játékról írnék 8 oldalt száma mind-egyikre, hogy ne kelljen sűríteni, s hogy igazi hangulatú leírásokat sikerüljön kanyarítani róluk. De hát versenyben vagyunk az idővel, a konkurenciával, az oldalszámmal és az árral: mint mindenki, mi is kardélen táncolunk, nehogy valamit elpuskázunk és egy apró hiba miatt odavész 2-300 olvasónk. Minden lap ezzel a pallossal a feje fölött la-virozik és várja a Messiaszt (azaz azt, hogy a konkurencia feje a porba hulljon). Túl sok az eszki-



AZ ELECTRONIC ARTS

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



További információkért hívjd a 112-6415-ös telefonszámot.

CSOMAGYÚJD SZOLGÁLTATÁS

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

PC CD ROM

JÁTÉKOK

10 AIRBORNE ACTION	1999	BLACK KNIGHT	3999
10 ARCADE ACTION	1999	BLACK STONE	2999
10 BOARD & STRATEGY	1999	BLOODNET	3999
10 CASINO & CARD ACT.	1999	BLOODWING	3999
100 CLASSIC ACTION	1999	BUB	9999
100 FIGHTING ACTION	1999	BUREAU 13	3999
100 RACING ACTION	1999	BUZZ ALDRIN RACE	3999
100 SPORTS ACTION	1999	CHAMPIONSHIP II TOOL	4999
77N QUEST	2000	CAR & DRIVER	2999
1994 ARCADE WINNERS	1999	CANAL FLOODER 2	2999
** PACIFIC AIR WAR G.	3999	CAPITANIS	4999
1994 ARCADE WINNERS	1999	CAR & DRIVER	2999
77N QUEST	2000	CAR & DRIVER	2999
ABSOLUTE PINBALL	1999	CASINO & CARD GAMES	2999
ABUSE	9999	CENTRAL INTELLIGENCE	3999
ACE OVER EUROPE	1999	CHAMPIONSHIP MAN 2	3999
ACE LEADER SERIES	9999	CHAMPIONSHIP TOOL	2999
ADV. CIVILIZATION	1999	CHASIS CONTROL	3999
ADVENTURE	1999	CHRONICLES OF THE S.	4999
ALDEN RANGER	1999	CIVILIZATION	3999
ALDEN RANGER JR. ARCADE	1999	CIVILIZATION 2	10999
ALDEN	9999	CIVILIZATION COLLECTOR'S ED.	10999
ALIAS II - PRO HOCKEY	1999	CLOCK COMBAT	9999
ALLEN INCIDENT	1999	COLONIZATION	3999
ALLEN O'BRYEN	3999	COM & WOND COMMUNICATOR	9999
ALLEN TROJAY	10999	COMBAT CLASSICS 3	4999
APACHE LONGBOW	1999	COMMANDER BLOOD	3999
APACHE EXPLOSION	1999	COMPL. DAVIS C. TENNIS	9999
ARCADE FRUIT MACHINE	1999	CONQUEROR HD 1086	9999
ARCADE GAMES	1999	CREATURE SHOCK	3999
ARCHER MC POOL	3999	CYBER MAGE	9999
ARCHBALL	4999	CYBER SPEED	4999
ASCENDANCY	3999	CYBERIA	4999
ASSAULT RIDGE	4999	CYBER 2	9999
AT	11999	D	9999
ATTACK STACK COLL.	1999	DIDDIO	3999
BATTLE ACTION GAMES	2999	DINGOFRALL	4999
BENETHA & STEEL SKY	3999	DARK FORCES	4999
BEST 3D GAMES	2999	DARKENING-PRINTER 2	4999
BEST GAMES OF '99	2999	DANGER	3999
BEST WINDOWS GAMES	2999	DAWN PATROL	2999
BIG RED RACING	3999	DAY OF TENTACLE	3999
BIRD OF PREY	3999	DEASCENT	4999

DESERT STRIKE	2999	FUN PACK 2	2999
DESERT STRIKE	4999	FUN PACK 3	2999
DESTRUCTION DERBY	4999	GABRIEL NIGHT 2	9999
DESTRUCTION DERBY 2	4999	GAME MACHINE	4999
(MAGYAR LÉERŐSSÉG)		GENERATORS	1999
DID 5 VIRTUAL WORLDS	4999	GOBLINS 1-2	2999
DIE HARD TRILOGY	HWJ	GRAND MASTER CHESS	2999
DRAGONHEART	10999	GREAT NAVAL BATTLES 3	3999
DREAMWEAR	3999	GREATEST HITS 94-95	1500
DUKE NUMEM 2	2999	GREENLUM D.S. COMPL.	4999
DUNE	2999	GULFY	4999
DUNE 2	3999	HAND OF FATE	4999
DUNGEON MASTER II	3999	HELLFIRE ZONE	3999
DUNGEON MASTER III	4999	HERETIC SHADOW Q.S.	4999
DUST	3999	HERO QUEST	1999
EARTH SEIGE	3999	HEROES OF THE 35TH	2999
EARTH SEIGE 2	9999	HIT OCTANE	3999
ESOTERICA	4999	HOCKEY LEGEND OF FURY	4999
EZ0200 EVOLUTION	11999	INDIANAPOLIS 500	2999
(MAGYAR LÉERŐSSÉG)		INDY CAR RACING	2999
EZ0200 TACTICOM	9999	INDY CAR RACING 2	2999
(MAGYAR LÉERŐSSÉG)		INTERNO	3999
EIGHT BALL DELUXE	2999	INT. SOCCER	1999
ELF	1999	INT. TENNIS	1999
EMPIRE SOCCER	1999	IRON ASSAULT	1999
EVOLUTION CIV. II DATA	4999	INT. ATHLETICS	3999
EXTRACTORS	7999	JACK THE RIPPER	3999
EXTREME GAMES	4999	JIMMY WHITE SNOKER	3999
EXTREME PINBALL	3999	JOHNNY AZOKATONE	3999
EXTREME RISE OF TRAD	3999	JUDGE DREDD	3999
EV OF BEHOLDER 3	2999	JUNGLE BOOK	9999
F11TA	2999	JUNGLE STRIKE	2999
F14 FLEET DEF. - SCEN.	3999	K-8 SIKT 4-7	9999
F15 STRIKE EAGLE III	3999	KID SIKT 4-12	3999
FABLE	10999	KYRIANADA 3	2999
FANTASY	9999	LABYRINTH OF TIME	3999
FAST ATTACK	9999	LADIES OF LORE	4999
FIELDS OF GLORY	3999	LAST DINASTY	2999
FIFA 97	11999	LAURA BOW 2	2999
FLASHBACK	3999	LEGENDOF KYRIANADA	3999
FOOTBALL GLORY	2999	LEMMINGS 3D	4999
FORMULA 1 GP	3999	LIMBS 98	3999
FORMULA 1 GP 2	3999	LITTLE DIVIL	2999
(MAGYAR LÉERŐSSÉG)		LITTLE DIVIL 2	3999
FRANKENSTEIN	1999	LITTLE BIG ADVENTURE	3999
FREDDY PHANTAS	3999	LOADSTAR	4999
FRONT LINES	4999	LODERUNNER	3999
FULL THROTTLE	4999	LORDS OF MIDNIGHT	5999
FUN PACK	2999		

LOST EDEN	3999	PRIVATEER	3999
LOST FILES OF S.HOLMES	3999	PRO PINBALL - THE WEB	7999
LOST IN TIME	2999	PSYCH DETECTIVE	3999
LOTUS 9	1999	PUSH OVER	3999
MAGIC CARPET	3999	PUTT PUTT MOON	5999
MAGIC CARPET DATA	4999	PUTT PUTT PARADE	5999
MANIC SPIRITS	3999	PROTECHNICA	3999
MANIC KARTS	3999	QUAKE 4	9999
MAXIMUM ROAD RACE	3999	RAILROAD TY. DELUXE	3999
MEGA GAMES	5999	RAPTOR	3999
MEGAPAK 3	5999	RAZEL ASSAULT	4999
MEGAPAK 6	9999	RED ALERT COM.ACC020	11999
MEGARACE 2	9999	REPULC KASTELY	7499
MICROSOFT	9999	RETRIBUTION	3999
MICROSOFT FOOTBALL	9999	RETURN FIRE	9999
MONKEY ISLAND 1&2	4999	RIDDLE OF MASTER LU	4999
MORTAL KOOL	3999	RISE OF TRAD	3999
MURPETS INSIDE	7999	ROAD RASH I	9999
NASCAR	3999	ROAD WARRIORS	2999
NASCAR TRACK PACK	4999	SAM & MAX	3999
NATO FIGHTERS	5999	SCREAMER 2	3999
NAVY STRIKE	4999	SEA LEGENDS	9999
NEED FOR SPEED SPEC	9999	SENSIBLE GOLF	3999
NETWORK 04 RALLY CH.	HWJ	SETTLERS II	9999
NHL 95 CLASSIC	3999	SHADOW CASTER	2999
NHL OF HOCKEY	10999	SHADOW CASTER	7999
NIGEL MANSELL W.CH.	10999	SHARPEWACK	5999
NIPAL 2000	4999	SHELLSHOCK	4999
NIPOLPOLIS	4999	SHERLOCK H. ROSE 2011999	
NOVAD	2999	SHERLOCK H. ROSE 2011999	
NORMALITY	4999	SHOCK WAVE ASSAULT	3999
OFFENSIVE	4999	SILENT STEEL	3999
OLYMPIC GAMES	9999	SILENT THUNDER	9999
OLYMPIC SOCCER 96	9999	SLIVERLAND	3999
OVERLORD	3999	SIM CITY	3999
PANDORA DIRECTIVE	11999	SILENTPALKER	1999
PATRIARCH	9999	SUPREMACY 9900	3999
PAW BOWLING	3999	SONIC	9999
PINBALL 2000	2999	SPACE BUCKS	9999
PINBALL CONSTR. KIT	10999	SPACE HULK	4999
PIZZAS TONIC	6999	SPACE HULK VOTBA	6999
PIZZA TYCOON	3999	SPACE QUEST 8	3999
PLAYER MANGER 2	3999	SPECTRE VR	3999
POWER GAMES	4999	SPYED HASTE	4999
POWER CAR & LIES	6999	SPYCASTLING PARTY P.	3999
POWER DRIVE	6999	SPUD	4999
PRIMAL GEAR	3999	STAR BALL	3999
PRINCE OF PERSIA 1-2	7999	STAR CRUSADER	3999

STARLORD	3999	(MAGYAR LÉERŐSSÉG)	
SURF STRIKER 2	3999	ULTRA ENERGY UNKNOWN	9999
SU 27 FLANKER	4999	ULTIMATE UNDERWORLD	3999
SUBWARR 200	3999	ULTIMATE SOCCER ECH	9999
SUBWARR 2000	4999	UNDER A KILLING MOON	3999
SUMMER GAMES SEEN	3999	UNION JACK	4999
SUPER CARS INT.	3999	US MARINE FIGHTERS	9999
SUPER KARTS	10999	VIRTUA FIGHTER	3999
SURF STREET FIGHTER 4	4999	VIRUS UNLEASHED	2999
SUPER STREET FIGHTER 4	4999	VOLVED & PIPE MANIA	1999
SUPERSHOX	3999	VOYEUR	9999
SYDNEY CASTLE	10999	WAKNY WHEELS	2999
SYSTEM SHOCK	2999	WAR COLLEGE	9999
SYSTEM SHOCK 2	7499	WAR COMMAND EXPL.	1999
TANK COMMANDER	4999	WARHAMMER	9999
TEAM F1	10999	WETLANDS	3999
TERMINAL VELOCITY	3999	WHITE LINE COMPL.	4999
TERMINATOR FUTURE S.	5999	WHITE COMMANDER	2999
TERRA NOVA	3999	WHITE COMMANDER II	4999
THE BIG	3999	WHITE COMMANDER IV	9999
THE RED WOOD	11999	(MAGYAR LÉERŐSSÉG)	
THEXODER	3999	WINGS OF GLORY	9999
THIS MEANS WAR	3999	WIPEDOUT	2999
THUNDER HAWK 2	3999	WITCHWOMAN	2999
THUNDER HAWK 2	7999	WIZARD	1999
THE FIGHTER COLL. CD	4999	WORMS UNITED	2999
TILT	9999	WRATH OF GODS	7999
TILT GATE	5999	WRATH OF GODS	7999
(MAGYAR LÉERŐSSÉG)		X COM	1999
TOP 100 WIN GAMES VII	1999	X WING COLLECTORS	9999
TOP GUN	4999	X WING COLLECTORS	9999
TOUCHÉ AVEC 5TH M.	9999	X WING COLLECTORS	9999
(MAGYAR LÉERŐSSÉG)		X WING COLLECTORS	9999
TOSHINDEN	1999	XANTH	3999
TOUCHE AVEC 5TH M.	9999	Z	1999
TRAMPOLINE	3999	ZONE RAIDERS	3999
TRAP ATTACK	3999	ZONE RAIDERS	3999
TRANSPORT TY. + W. ED.	3999	ZOLZ	1999
TRAPDOOR TYCOON	2999	ZOLZ 2	2999
TUNNEL BI	9999		

1 + 5 JÁTÉK

1000 MIGLIA	1999	GUNSHP	1999
BLOOD WARRIOR	1999	INT.ATHLETICS	1999
BLES BROTHERS	1999	ISHAR	1999
BLOODRAGE	1999	LAST MILIA 2	1999
BRUCE CARLS 3	1999	MT TANK TAP	3999
CRASH CARS	1999	STAR WARRIOR	1999
CRASH CARS 2	1999	TERRA NOVA	1999
F15 STRIKE EAGLE	1999	TIPUS FOX	1999
F15 STRIKE FIGHTER	1999	TIPUS FOX	1999
F15 STRIKE FIGHTER	1999	TIPUS FOX	1999
GRAND PRIX CIRCUIT	1999	TIPUS FOX	1999
GRAND PRIX MASTER	1999	TIPUS FOX	1999

1 + 5 JÁTÉK

F15 STRIKE FIGHTER	3999	MT TANK PLATOON	3999
F15 STRIKE FIGHTER	3999	SPECIAL FORCES	3999
KNIGHTS OF SKY	3999	ALL DOGS GO TO H.	1999

AKCIÓS ÁRON KAPHATÓ ELECTRONIC ARTS JÁTÉKAINK

UNCOVER THE SECRETS OF THE ICE
FROM THE NEW YORK
RANGERS TO THE
ST. LOUIS
BLUES

7.999,-

NHL 97
20

7.999,-

SYNDICATE WARS

7.999,-

PC 3.5" LEMEZEK

JÁTÉKOK

ANC ART OF WAR II S.	4999	MIDWINTER II	2499
BIG RED ADVENTURE	3999	MURDER	4999
BREATHUR	3999	PACIFICO ISLAND	4999
BLOODRAGE	3999	PACIFICO ISLAND	4999
COMANCHE	3999	PATRIOT	3499
CRUISE FOR A CORPSE	2499	PEPPER'S ADVENTURE	2999
CYBER RACE	4999	PIZZA & DEASE 2	2999
DEMONSTRATE	3999	POWERMONGER	2999
DARKER	6999	PROJECT X	3499
DEMONSTRATE	4999	PROTECHNICA	3999
DAY OF TENTACLE	5999	RAMPART	2999
DELTA V	2999	RAPTOR	3999
DESERT STRIKE	3999	RECALMS	3999
DREAMWEAR	3999	RETRIBUTION	3999
DUKE NUMEM 2	2999	RETRIBUTION	3999
EARTH SEIGE	4999	REX NEBULAR	4999
EARTH SEIGE 2	3999	RINGWORLD	3999
EPIC	2999	ROAD TO RUIN	2999
EV OF BEHOLDER	2999	SENSIBLE GOLF	3999
EV OF BEHOLDER 2	3999	SETTLERS	5999
EV OF BEHOLDER 3	2999	SPACE HULK	4999
F14 FLEET DEF. SCEN.	3999	SPECTRE VR	3999
F15 STRIKE FIGHTER	3999	STAR WARRIOR	4999
FREE CD	2999	STAR CRUSADER	3999
GAMES WINTER CHALL.	4999	STARLORD	3999
FLUX	4999	STARLORD	3999
GUNSHIP 2000	3999	STARLORD	3999
GUNSHIP 2000 DATA	4999	STARLORD	3999
HAND OF FATE -KYR 2.	3999	STARLORD	3999
HAND OF FATE -KYR 2.	3999	STARLORD	3999
INDIANA JESKAT	2999	STARLORD	3999
INDIANAPOLIS 500	2999	STARLORD	3999
INTERNO	3999	STARLORD	3999
JASSED ALLIANCE	2999	STARLORD	3999
JURASSIC PARK	3999	STARLORD	3999
LEMBARD IAC PALLY	3999	STARLORD	3999
LITTLE DIVIL	2999	STARLORD	3999
LOW BLOW	2999	STARLORD	3999
MARIO ANDRETTI R.CH.	2999	STARLORD	3999
MIDWINTER	1999	STARLORD	3999

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új vizionteleinket. Feltehetően (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100.000,- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyból vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

LEGFRISSEBB ÚJONSÁGUNK

Magyar nyelvű kézikönyvvel kaphatók a Virgin White Label, a Ocean Hit Squad, Psynosis Argentum és a Microprose Power Plus sorozatai. Legedás játékok megoldhatóan alacsony áron!

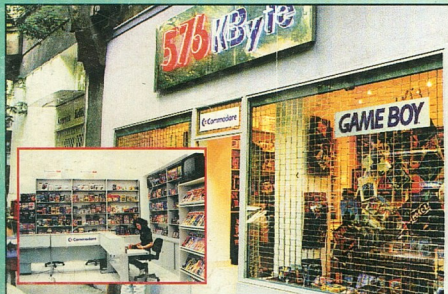
Listánkat ezek a játékok zöld színnel vannak jelölve.

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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

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

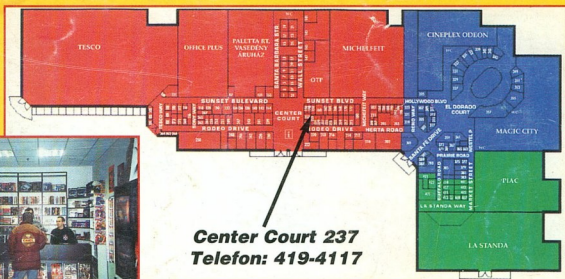


Új helyeken is találkozhatasz PC CD-ROM választékunkkal!

ÁPISZ
V. kerület,
Kossuth Lajos utca 2/A

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

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



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

ÁRÉSÉS!

**Az árlistánkban kiemelt
PC CD-ROM játékaink
fantasztikus reklámáron!**

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD ROM akcióink csak e szelvény
bemutatásával érvényes.
Vásárláskor hozd magaddal,
vagy küldd el
megrendeléseddel!

Árlistánk
1997. május 1-től
érvényes!