

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

# 576

# KByte

VIII. évfolyam, 4. szám, 1997. április



## TECHNO-LÁZ

A JÖVŐ ÉVEZRED HADVISELÉSE  
FÖLDÖN ÉGEN ÉS - GYALOG

## MDK G-NOME

## MAGIC THE GATHERING

AZ ÖRDÖG BIBLIÁJA AZ ACCLAIM ÉS  
A MICROPROSE FELDOLGOZÁSÁBAN



# theme HOSPITAL

**RESZKESSETEK, BETEGEK!  
EGY KEDVES EMBER ELTEMET...**



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLTATÁS

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

## SNES

### HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPÉP + 1 CONTROL PAD 19999

### AMERIKAÍ CARTRIDGE-OK

ADAMS FAMILY	5900	HARLEY'S ADVENTURE	5900
AMAZING TENNIS	5900	HOLE IN 1 GOLF	5900
AXELAY	5900	JAMES BOND JR.	5900
BEST OF THE BEST C.K.	6900	KNOX RAGE	5900
COOL WORLD	6900	PALADIN	5900
CRAZY CHASE	5900	PUSH OVER	3500
D FORCE	5900	THE UNTOUCHABLES	5900
DOUBLE DRAGON 2	9900	ULTIMATE FIGHTER	5900
F ZERO	5900	X KALIBER 2097	8900
FIRE POWER 2097	5900		

### PAL CARTRIDGE-OK

ASTERIX	11900	NBA LIVE 97	14900
BEAVIS & BUTTHEAD	9900	OBELIX	12900
BIG SKY TROOPER	11900	PAPERBOY 2	5900
BOGEMAN	12900	POWER PIGS	12900
BRUTAL	9900	PREHISTORIC MAN	9900
COOL SPOT	9900	PRINCE OF PERSIA 2	13900
DARY DUCK MARVIN MISSION	11900	REAL MONSTERS	9900
DEEP SPACE 9	13900	REVOLUTION X	12900
DONKEY KONG COUNT	4900	SECRET OF EVERMORE	4900
DONKEY KONG COUNT 2	14900	SMURFS	11900
DONKEY KONG COUNT 3	14900	SMURFS 2	12900
DOOM	9900	SPIDER KID	9900
EARTHWORM JIM	12900	SPIDERMAN MAXIMUM	9900
EARTHWORM JIM 2	9900	CARNAGE	9900
HAGANE	7900	SUPER MARIO WORLD	9900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER TURRICAN 2	12900
JUNGLE BOOK	9900	WEAPONLORD	12900
KILLER INSTINCT	9900	WILD GUNS	9900
KIRBY FUNPACK	14900	WORMS	12900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	YOSHI S ISLAND / J	9900
LOST VIKINGS	9900	S. MARIO LAND 2	14900
MORNAK & HEADPHONE JACK	9900		

## GAMEBOY

### HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPÉP + JÁTEK NÉLKÜL 11999

### JÁTEKOK

4 IN 1 FUNPACK II	5900	PINOCHIO	7900
ALADDIN	6900	POP UP	2900
ALLEN 3	6900	QUARTH	2900
ASTERIX	6900	RACE DAYS	6900
DIG DUG	2900	ROBOCOP VS TERM	6900
DONKEY KONG LAND	6900	SENSIBLE SOCCER	6900
HIT OF NORTHBATH	5900	SMURFS	6900
IRONMAN KO MANOWAR	6900	SMURFS 2	7900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	STOP THAT ROACH	2900
KIRBY'S PINBALL LAND	6900	STREET RACER	6900
LION KING	6900	SUP MARIO LAND 3	6900
LUCKY LUKE	HVJ	WARLD LAND	6900
MICRO MACHINES 2	6900	SUPER MARIO PICROSS	5900
MONSTER MAX	6900	TARZAN	6900
MORTAL KOMBAT III	6900	TRUE LIES	6900
NBA LIVE 96	7900	WATERWORLD	6900
NIGEL MANSSELL	6900	WORMS	7900
OBELIX	6900	WWF RAW	5900
PINBALL MANIA	5900		

## SZÁMÍTÓGÉP

### KIEGÉSZÍTŐK

DISK BOX - 30 db-os CD lemezesek	2999
COMMODORE JOY - ATTACK	2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999
PC JOY - ACTION PAD	3999
PC JOY - COMPETITION PRO	3999
PC JOY - EXPLORER PAD	5999
PC JOY - FK3000	6999
PC JOY - MAGNUM 8	6999
PC JOY - MASTER PAD	5999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999
PC JOY - POWER PAD	3999
PC JOY - POWER PAD PRO	7999
PC JOY - SABLE	5999
PC JOY - SABLE PRO	6999
PC JOY - SPRINT PAD	4999
PC JOY - SWIFT PAD	4999
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FL-16	2999
PC JOY - THRUSTMASTER ZORNOVA T2	3499
PC JOY - THRUSTMASTER ZORNOVA T3	3999
PC JOY - TORNAAD	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIRÓZS	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999

## MEGADRIVE

### HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPÉP + 2 CONTROL PAD 19999

### GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	OUTRUNNERS	5900
NFL 94 FOOTBALL	5900	SOCKET	7900
ONSLAUGHT	6900	SUBTERRANIA	5900
OUTRUN 2019	5900		

### PAL CARTRIDGE-OK

BATTLE FRENZY	6900	NBA JAM TOURNAMENT	
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	EDITION	7900
BONANZA BROS	5900	NBA LIVE 96	12900
BOGEMAN	5900	NBA LIVE 97	13900
BUBBLE & SQUEAK	6900	NHL HOCKEY 96	11900
CASTLEVANIA	7900	OTTIFANTS	8900
CHAKAN	4900	PAPERBOY	7900
CHESTER CHEETAH	5900	PINOCHIO	12900
COMIX ZONE	5900	PITFALL	5900
DEEP SPACE 9	12900	REAL MONSTERS	7900
DESERT STRIKE	6900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
DRAGON'S REVENGE	7900	SEA QUEST OSV	7900
DYNAMITE HEADY	5900	SHADOW OF BEAST	6900
ECCO THE DOLPHIN 2	7900	SHAG FU	5900
ECCO THE DOLPHIN 3	9900	SKELETON KREW	12900
EMU MUTANTS	6900	SMURFS	11900
EX SQUAD	11900	SPOT GOES TO	7900
GENERAL CHAOS	5900	HOLLYWOOD	12900
GLOBAL GLADIATORS	5900	SUPER SKIDMARKS	11900
GREEN DOG	4900	SUPER WRESTLEMANIA	4900
HOKK	7900	SUPERSTARS	6900
INC. CRASH DUMMIES	6900	SOCCER DELUXE	13900
INCREDIBLE HULK	10900	TOUGHMAN CONTEST	6900
IZZY S QUEST	11900	TOYS	5900
JAMES POND II	6900	TOYSTORY	12900
LIGHT CRUSADER	7900	VECTORMAN	9900
LOST VIKINGS	9900	WWF RAW	5900
MARSUPLIAMI	5900	ZOMBIES ATE MY	7900
MEGA MAN WILLY WARS	11900	NEIGHBOURS	7900
MR. PACMAN	7900		

## KONZOL

### KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY TOLTHETŐ ELEM	1999
MD ACTION REPLAY V2.0	9999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999
MS JOY - CONTROL PAD	2499
RDS ACTION REPLAY	7999
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	9999
NINTENDO 64 JOYSTICK	9999
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	3999
PSX ARCADE STICK	3999
PSX CONTROL PAD	HVJ
PSX JOY HOSSZABÍTÓ KÁBEL	4999
PSX MEMÓRIA KÁRTYA	4999
PSX PREDATOR JÓY	HVJ
PSX RF KÁBEL	HVJ
PSX 4.ES JOY ELŐSZÓZT	6999
SATURIN JOY - ECLIPSE STICK	6999
SATURIN JOY - ECLIPSE STICK	6999
SATURIN JOY - SIDEWINDER	9999
SATURIN JOY HOSSZABÍTÓ KÁBEL	9999
SATURIN PISZTOLY - ENFORCER	9999
SATURIN PREDATOR JOY	9999
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	9999
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999
SNES 4.ES JÁTEKOS TRI BAL ADAPTER	3999
SNES ACTION REPLAY V2.0	2999
SNES JOY - ACTION PAD	2999
SNES JOY - SPRINT PAD	3999
SNES JOY - PHANTOM	3999
SUPER GAME BOY	9999

## N64

### CARTRIDGE-OK

STAR WARS / SHADOW OF EMPIRE	19900
SUPER MARIO	12900
TURKOK DINOSAUR HUNTER	16900
PILOT WINGS 84	HVJ
FIFA 84	HVJ

## ANGOL ÚJSÁGOK

PC GAMER	1599	GAME PRO	999
PC FORMAT	1599	(SATURN)	999
EDGE	999	(PSX) + CD	1999
EGM	999	N64 OFFICIAL	999
EGM2	999		

## C64

### CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOKI	999
ROBOCOP 3	999		

### KAZETTÁK

ACROBAT	699	NIGHTSHIFT	299
ALLEN 3	699	NILIA RABBITS	699
ARMALYTE	699	OUTRUN	699
BADLANDS	699	OUTRUN EUROPA	699
BLUE BARON	699	PIRATES	699
CACOPHONY GAMES	299	OTIO TANK BUSTER	299
CHAMPIONSHIP WRESTL	299	QUEZEC	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	RICK DANGEROUS 2	299
CRACKDOWN	699	ROBOCOP	299
DELTA	299	RODLAND	699
DOUBLE DRAGON	699	SILKWORM	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SKATUNIA	699
GAMES WINTER EDITION	699	SOCCER DOUBLE 2	299
GENIUS WINGS	699	SOLD FLIGHT	699
GO FOR GOLD	299	ST DRAGON	699
HEROES OF THE LANCE	699	STRIDER 2	699
HUNTERS MOON	699	SUMMER CAMP	299
LAST IV	699	SUPER SCRAMBLE	699
LEST STORM	699	SWIV	699
LEMMINGS	1999	TETRIS ES KISGI	699
MC DONALD LAND	999	TIGER ROAD	699
MICROPHONE SOCCER	999	TITANIC BLINKY	699
MOONWALKER	699	TURRICAN	699
MULTIMIX vol. 1	299	WINTER GAMES	699
MULTIMIX vol. IV	299		

### LEMEZEK

POPEYE COLLECTION - POPEYE 1.2.3	599	NARCO POLICE	999
POSTMAN PAT COLL.	599	NEW ZEALAND STORY	999
POSTMAN PAT 1.2.3	599	NEWCOMER	999
A KASTELY	999	NO LIMIT	999
ACTION FIGHTER	999	NORTH & SOUTH	999
ALLEN 3	999	OPERATION HORIZONT	499
BAL	999	OPERATION NEPTUN	999
BSURAGO RALLY	999	PICK FANTHER	999
BOOM	999	PLE POSITION F1	999
BUDOKAN	999	PREDATOR	999
CAPTAIN RIZZ	999	RAMBO 3	999
CHUCK ROCK	999	RETURN OF THE JEDI	999
COMMANDO II	999	RACERUNNER	999
CRAZY CARB 3	999	ROBOCOP 2	999
CREATURES 2	999	RODLAND	999
DALEK ATTACK	999	RUNNING MAN	999
DARKMAN	999	SHADOW DANCER	999
DIE HARD	999	SHADOW WARRIOR	999
DOUBLE DRAGON 3	999	SHINOBU	999
DYNASTY WARS	999	SKULL & CROSSBONES	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	STAR WARS	999
ENIGMA FORCE	999	STREET FIGHTER 2	999
F16 COMBAT PILOT	999	STREET ROD	999
FACE OFF HOCKEY	999	SUBBIRBAN COMMANDO	999
FERRARI F1 CHALL	999	SUPER MARIO	999
FINAL FIGHT	999	SWORD OF HONOUR	999
FLIBMO 5 QUEST	999	TEENAGE M. NINJA TURT.	999
FOOTBALL MANAGERS 3	999	TERMINATOR 2	999
FORT APOLCALYPSE	999	TEST DRIVE 2	999
FOX FIGHTS BACK	999	TETRIS ES KISGI	699
GAZZA 2	999	TIME MACHINE	999
GOLDEN AXE	999	TIM SCANNER	999
GRAND PRX CIRCUIT	999	TOM & JERRY 2	999
HAMMERSTIF	999	TOTAL RECALL	999
HUDSON HAWK	799	TURBO CHARGE	999
JAMES POND 2	999	TURBO OUTRUN	999
JAMES POND 3	999	VECTORMAN	999
JAMES POND 4	999	WATER POLO	999
JAMES POND 5	999	WEST BANG	999
JAMES POND 6	999	WINDY WINGS 2	999
JAMES POND 7	999	ZORPA	999
JAMES POND 8	999		
JAMES POND 9	999		
JAMES POND 10	999		
JAMES POND 11	999		
JAMES POND 12	999		
JAMES POND 13	999		
JAMES POND 14	999		
JAMES POND 15	999		
JAMES POND 16	999		
JAMES POND 17	999		
JAMES POND 18	999		
JAMES POND 19	999		
JAMES POND 20	999		
JAMES POND 21	999		
JAMES POND 22	999		
JAMES POND 23	999		
JAMES POND 24	999		
JAMES POND 25	999		
JAMES POND 26	999		
JAMES POND 27	999		
JAMES POND 28	999		
JAMES POND 29	999		
JAMES POND 30	999		
JAMES POND 31	999		
JAMES POND 32	999		
JAMES POND 33	999		
JAMES POND 34	999		
JAMES POND 35	999		
JAMES POND 36	999		
JAMES POND 37	999		
JAMES POND 38	999		
JAMES POND 39	999		
JAMES POND 40	999		
JAMES POND 41	999		
JAMES POND 42	999		
JAMES POND 43	999		
JAMES POND 44	999		
JAMES POND 45	999		
JAMES POND 46	999		
JAMES POND 47	999		
JAMES POND 48	999		
JAMES POND 49	999		
JAMES POND 50	999		
JAMES POND 51	999		
JAMES POND 52	999		
JAMES POND 53	999		
JAMES POND 54	999		
JAMES POND 55	999		
JAMES POND 56	999		
JAMES POND 57	999		
JAMES POND 58	999		
JAMES POND 59	999		
JAMES POND 60	999		
JAMES POND 61	999		
JAMES POND 62	999		
JAMES POND 63	999		
JAMES POND 64	999		
JAMES POND 65	999		
JAMES POND 66	999		
JAMES POND 67	999		
JAMES POND 68	999		
JAMES POND 69	999		
JAMES POND 70	999		
JAMES POND 71	999		
JAMES POND 72	999		
JAMES POND 73	999		
JAMES POND 74	999		
JAMES POND 75	999		
JAMES POND 76	999		
JAMES POND 77	999		
JAMES POND 78	999		
JAMES POND 79	999		
JAMES POND 80	999		
JAMES POND 81	999		
JAMES POND 82	999		
JAMES POND 83	999		
JAMES POND 84	999		
JAMES POND 85	999		
JAMES POND 86	999		

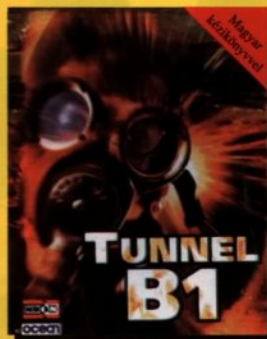




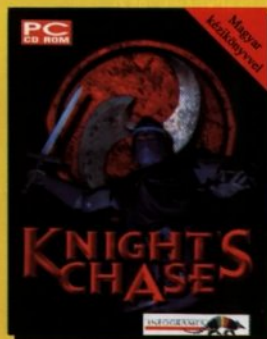
**Grand Prix 2**  
9999,- helyett: 7999,-



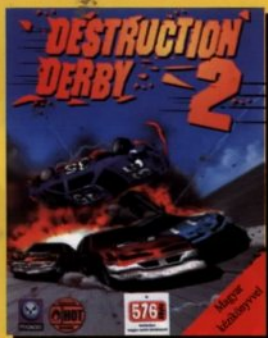
**Magic The Gathering**  
11999,- helyett: 7999,-



**Tunnel B1**  
9999,- helyett: 4999,-



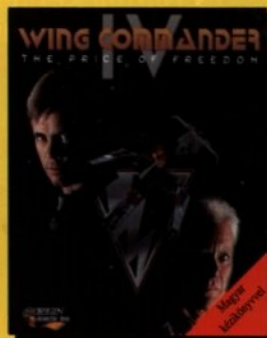
**Knight's Chase**  
5999,- helyett: 3999,-



**Destruction Derby 2**  
11999,- helyett: 7999,-



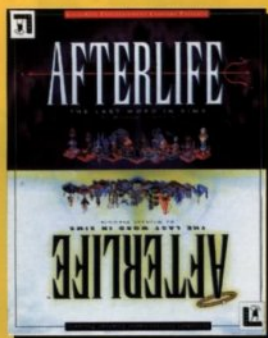
**EF 2000 Evolution**  
11999,- helyett: 7999,-



**Wing Commander IV**  
9999,- helyett: 5999,-



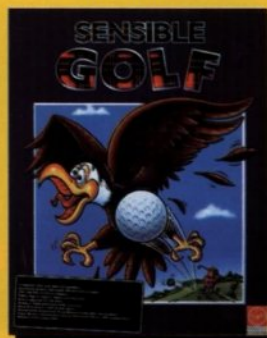
**Touché**  
9999,- helyett: 5999,-



**Afterlife**  
11999,- helyett: 4999,-



**Chronomaster**  
9999,- helyett: 3999,-



**Sensible Golf**  
9999,- helyett: 3999,-



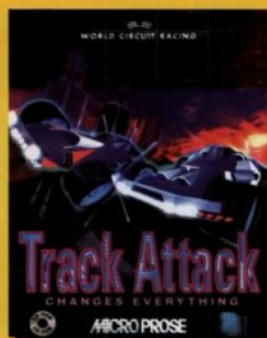
**Space Quest 6**  
9999,- helyett: 3999,-



**The Terminator SkyNET**  
7999,- helyett: 4999,-



**Syndicate Wars**  
10999,- helyett: 4999,-



**Track Attack**  
7999,- helyett: 3999,-

Akciós játékaink ezen szelvény bemutatásával vagy beküldésével megvásárolhatók az 576 Kbyte üzletben és a csomagküldő szolgáltatónál. További információk a 11-26-415-ös telefonszámon.



**AKCIÓS SZELVENY**  
Ezen az oldalon szereplő játékok csak ezzel az akcióval szelvényre érhetőek meg. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít.





MAGIC THE GATHERING/ACCLAIM (PC).....	9
MAGIC THE GATHERING/MICROPROSE (PC) ..	10
WIZARDRY: NEMESIS (PC) .....	12
BLACKDWN (PSX) .....	15
FIFA SOCCER MANAGER (PC) .....	16
FOOTBALL MASTERS '97 (PC) .....	17
UEFA CM2 96/97 UPDATES (PC) .....	18
SWAGMAN (SAT).....	19
ECSTATICA 2. (PC) .....	20
MDK (PC) .....	22
9 (PC) .....	24
G-NOME (PC) .....	26
THEME HOSPITAL (PC) .....	28
TERMINATOR SKYNET (PC) .....	30
KICK OFF'97 (PC) .....	31
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (SAT) .....	32
DIE HARD TRILOGY (SAT).....	33
POWER F1 (PC) .....	34
BATTLECRUISER 3000AD (PC).....	36
VIKINGS (PC) .....	38
TUROK DINOSAUR HUNTER (N64) .....	41
PC HÍREK .....	4
KONZOL HÍREK .....	6
TREND: STAR WARS .....	7
MAGIC THE GATHERING .....	8
CINKELT LAPOK .....	42
CSEVEGŐ .....	44
9 (PC) .....	24
BLACKDWN (PSX) .....	15
BATTLECRUISER 3000AD (PC).....	36
DIE HARD TRILOGY (SAT) .....	33
ECSTATICA 2. (PC) .....	20
FIFA SOCCER MANAGER (PC) .....	16
FOOTBALL MASTERS '97 (PC).....	17
G-NOME (PC).....	26
KICK OFF'97 (PC) .....	31
MAGIC THE GATHERING/ACCLAIM (PC) .....	9
MAGIC THE GATHERING/MICROPROSE (PC).....	10
MDK (PC) .....	22
POWER F1 (PC) .....	34
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (SAT) .....	32
SWAGMAN (SAT) .....	19
TERMINATOR SKYNET (PC) .....	30
THEME HOSPITAL (PC) .....	28
TUROK DINOSAUR HUNTER (N64) .....	41
UEFA CM2 96/97 UPDATES (PC) .....	18
VIKINGS (PC).....	38
WIZARDRY: NEMESIS (PC) .....	12

# tarta

V I I I . É V F O L Y A M

## MAGIC The Gathering

A kártya az ördög Bibliája. Hát még ez! Rövid szabályismertető, és rögtön két, egymástól merőben eltérő számítógépes feldolgozása

**8. oldal**



### MDK

A Shiny vadonatúj technológiája új stílust vezethet be a 3D akciók világában. Egy játék, amit mindenkinek látnia kell!

**22. oldal**



## G-NOME

Dobjátok ki a MechWarrior 2-t, és szökkenjete a 7th Level mázsás acélszörnyeinek nyergébe!

**26. oldal**



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
 ISSN 0865-8226  
 Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97 2543/04-66-22)  
 Felelős vezető: Császlavy István  
 Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László  
 Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi  
 Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levélágitás: Recont Kft.  
 Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.  
 Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.  
 Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők  
 Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),  
 1389 Budapest, Pf.: 132.



## Theme Hospital

A Bullfrog Theme Parkjának régen várt folytatása egy dilisekkel teli kórház kelles közepén.

**28. oldal**



## AKTUÁLIS

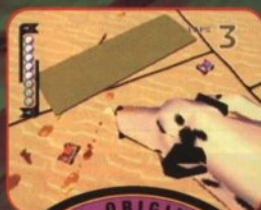
Odakint az utcán emelkedett hangulatú emberek illetlen dalokat óbégatnak, kölnis- és egyéb üvegekkel a kezükben - ez azt súgja nekem, hogy alkalmasint tavasz lesz. Lehet, hogy ez nem csak nekem tűnt fel, hanem a PC-s kiadóknak is, akik húsvét alkalmából szemléltetőmást felbőrdtek a karácsonyi nagyvásár utáni téli álomból. Egyre-másra jelennek meg a jobb-nál-jobb cuccok, köztük néhány régóta várt nagy névvel, úgymint: MDK, Theme Hospital, G-Name - és még folytathatnám, bár egyszerűbb lesz, ha a tartalomjegyzékre pillantasz. Konzolfronton új hadműveletet nyitunk: a Turokkal megkezdjük körutazásunkat az új gépcsoda, a Nintendo64 világában, sőt, az sem kizárt, hogy minden olvasónknak küldünk egyet a nyuszival. (Ajvél! Most látom, hogy a nyusziból pörkölt lett, szóval ezt kénytelenek leszünk elhalasztani jövőig - akkor majd újra átgondoljuk ezt a kérdést.)

Nagyon köszönöm a zsáknyi kérést, amit voltatok szívesek kitöltve visszaküldeni (amelyik nem volt kitöltve, azon segítettem). Mivel a megadott határidő után is töretlen mennyiségben érkeztek, úgy döntöttünk, várunk a kiértékeléssel a következő számunkig. Bár azt már most látom belőlük, hogy itt nemcsak a oldalszámnövelés esedékes. Sajnálattal tudatom a nagyérdeművel, hogy egyetlen helyes megfejtés sem érkezett múlt havi rejtélyünkre - senkinek sem sikerült helyesen kiszíneznie a negyedik oldalon levő fekete-fehér képet. Így kénytelen vagyok

## Húsvéti futballparádé

Három kiváló futbalmanager összecsapása ráadásnak pedig egy igazi csemege a Kick Off'97 személyében.

**16. oldal**



## Micro Machines

THE ORIGINAL

SCALE MINIATURES

A Code Masters talán átnyújtotta nekünk minden idők legjátszhatóbbjátékát.

**33. oldal**

magam között kisorsolni a két-hetes floridai utazást a legutóbbi Miss Universe-verseny első három helyezettjével. Nahát! Nyertem. Na sziasztok - a következő 576-ra talán hazatérnek, addig csak üdvözlő képeslapokat küldök mindenkinek...



## APRÓSÁGOK

Rögtön nyitnának egy rémhír: a Microsoft bejelentette, hogy a Windows új verziója valószínűleg nem készül el karácsony előtt, viszont a teszterek már szeptembertől hozzáférhetőek lesznek. Szegény PC-tulajdonosoknak tehát egy ideig még nem kell aggodniuk azért, hogy mit kényszerít meg a Microsoft-birodalom és fura ura.

Áprilisban jelenik meg egy új angol PC-s újság **Net-gamer** címmel, amellyel kiadója kizárólag a multiplayer online játékosokat óhajtja megcélozni. További infók a [www.netgamer.net](http://www.netgamer.net) címen.

Az **Előző** folytatja a világ felvásárlását: a Core Design, a Silicon Dreams és a Looking Glass bekebelezése után (hogy csak a legnevesebbeket említsük) most az amerikai illetőségű Black Dragonon és az angol Sports Interactive-vel (a Championship Manager sorozat készítői) erősítette sorait.

Habár a Virgin a Red Alerttel Európában elérte az 1 milliós eladási számot, a PC-s platformon publikáló játékiadók igencsak szívják mostanában a fogukat: a rendkívül kiélezett piaci versenyben számtalan játék csak igen szerény fogyást mutat fel. Március harmadik hetében a listavezető Red Alert még a 2.000 eladott példányt sem érte el (a 10. helyezett a Microprose Magic the Gatheringje mindössze 700 példányban kelt el) – miközben például a PlayStationon listavezető Micro Machines V3 több mint 20.000 példányban talált új gazdára.

Új processzor került a boltokba az Inteltől: a **Pentium Overdrive** processzor az MMX-technológiára alapozott programok futtatását teszi lehetővé a hagyományos Pentium procival és alaplappal rendelkező PC-tulajdonosok.

Az Interneten folyó szoftveralkalmazkodás becsései szerint csak az USA-ban évente körülbelül 3 milliárd dollárba kerül a kiadóknak. Talán ez motiválhatta az FBI számítógépes bűnözés ellen felállított szekcióját **Cyber Strike** fedőnevű hadműveletét, melynek során többszáz személyre csaptak le Mulder és Scully kollégái.

Jó hír a szűrőzőknek, izé, akarom mondani a szűrőzőknek: az év közepétől már kapható lesz az **56.000 bps** átviteli sebességű biztosító fax-modemek több típusa is.

## PC - HÍREK

## GREMLIN

A Gremlin mostanában leginkább rek-lázmozott játéka a Sand Warriors, ami igen meglepő turmixa az egyptomi mitológiának és a futurisztikus hiperteknológiának. A játék egy 3D akció, amelyben Szeth és Hórusz Háza ki-zöld a kies Tawy bolygó feletti egyeduralomért. Az ehhez vezető út természetesen a másik teljes kiirtása. A játékot Oziris Házának egyik meztitulus közkatónjáj-kel kezdjük, a legegyszerűbb, alapfegy-



verzetten felszerelt gép nyergében. A játékban 30 küldetést kell végrehajtunk, amelyek egyrészt elősegítik előléptetésünket, másrészt az egyes pályákon történő működésnek stratégiai jelentősége is van: a lerombolt ellenséges célpontok hiánya a következő pályán is érződik. Az előléptetések után főnökeink egyre több embert adnak a kezünk alá, a játék végén akár már egy 15 főből álló századot vezethetünk harcra. Szintén fejleszthető vadászgéppünk típusa (20 különbözővel találkozhatunk a játékokban), továbbá tíz különböző fegyvernemszerzést agghatunk magunkra a hagyományos gépágyútól kezdve a nukleáris rakétákig. A felszín kivitelezésénél szintén érvényesül az ókor zatyulása a hi-tech kutyúkkal: a templomok szomszédságában olajfúró tornyok szökkennek az égbe, a piramisok

árnyékában pedig rakéta kilövőállások várják az arra reppenő játékost. A játéknak mostanában illene megjelennie.

E havi számunkban találtok egy kisebb rakás focimanagert, de ezek számát nyáron tovább szaporítja a Premier Manager '97, ami a Gremlin PM-sorozatának immáron negyedik tagja. Ez alkalomra a játék teljesen új engine-t kapott, és feladatainkat a kiválasztott nehézségi szint szerint határozták meg. A legbonyolultabb részben az egyik percben például egy új stadiont építünk, a következőben pedig egy elgurult stoplit keresünk. A cím egy kicsit meglepető, mert a játékban az angol premier osztályon kívüli nemcsak a négy liga, hanem az összes fontosabb európai csapat, játékos és manager története/statisztikái is helyet kaptak, csapatfotókkal, ahogy az illik is.

## GAMETEK

Hohó, megint itt van a jó öreg Gametek. Ugy látszik, az ő újdonságai nélkül már nem múlik el egyetlen hónap sem. Illetve most csak egy újdonságunkat foglalkozunk, ami a C&C-klónok egyre duzzadó táborát fogja szaporítani, bár egyéni(esekedő) SVGA-grafikájával inkább a múltkor ismertetett KKND-re üt. A játék Dark Colony névre hallgat, és már ugyan ejtetünk szót róla, most újra visszatérünk rá, mert sikerült részletesebb anyagot szereznünk róla.

A történet színhelye az Alpha Centauri, időpontja pedig 2098, mikor is a kormányzattól elszakadt csúnya ipari/gazdasági korporációk próbálják megszerezni az általános hatalmat a kedves konkurencia totális leverésével. Minden csoport már szert tett egy bizonyos nyersanyagbázisra, amelyet új

fegyverek kutatására, új nyersanyag megszerzésére – na és elsősorban ellenfelei megtámadására szokott for-



dítani. A feladat innen már ismerős lehet a real time stratégiák kedvelőinek, csipegessünk tehát inkább egy picit a diszkok közül. Magától értetődik, hogy már eleve találunk benne egy kalap beépített scenariót (mivel a kerettörténetben említett bolygók száma 30, valószínűsíthetően ennyit), ahol különböző

ző opciókkal variálhatjuk a nehézségi szintet, de a játékhoz mellékelnek egy editort is, amivel üres percekben tovább fokozhatjuk a már raktáron levő pályák számát. A precíz zoom-opciók támogatják, hogy akár az egyes katonáinkat is minél kényelmesebben irányíthassuk, de általábanosságban is elmondható, hogy kivitelezésénél elsőleges szerepet kapott a látvány: minden robban, ég és füstöl, sejtelmes fénybe burkolva a közelben levő épületeket és csapatokat. Természetesen találkozunk az egyes pályákat összekötő, immár elmaradhatatlan tartozéknak számító renderelt mozikkal is. Nyilvánvaló, hogy a játék támogatja a helyi hátzatok és a modemen keresztül történő játékokat is. Hát egyelőre ennyi – majd meglátjuk, mi süit ki belőle, ha megjött a teljes játék.

## OCEAN

Ha van játék, ami már megjelenése előtt biztos sikereket ígérkezik, akkor az az Ocean Guts'n'Garters című stuffja is. Ebben ugyanis minden adott, ami manapság egy sikerrecepten szerepel: Stallone koma filmjeit idéző kommandós küldetés két kökemény K-



Force ügynök, Hank 'Guts' Carter és Stacy 'Garters' Pringle főszereplésével. A fickót és a bébit Ferros szigetere dobják le ejtőernyővel, hogy megállítsák a gonosz Wort admirálist. Nevezett úr fixa ideája, hogy gősebészeti eljárással kifejlessze a superkatontát, átvegye a hatalmat a világ felett, meg minden olyan dolgot csináljon, ami ezeknek a negatív szereplőknek szokásuk. (Ez a kis történet is csak azt hivatott bizonyítani, hogy a jó ötlet gyakran lopott ötlet.)

Természetesen bármelyik ügynököt irányíthatjuk (két játékos üzemmódban akár egymást támogatva is). Több mint 200 Siliconon renderelt helyszín motton



captured technikával renderelt, 256 különféle szereplő – mindez 32 ezer színű SVGA-ban.

A játékot az Ocean áprilisi megjelenésével ígérte PC-re (nem kizárt, hogy következő számunkban összefutott jele), de még tavasszal lesz PSX-verzió is.



## EIDOS

Az e hóra rendelt legnagyobb körutazásunk az Eidoshoz kapcsolódik, akik – mindamellett, hogy a Tomb Raider révén mostanában elég rendszeres lubickolhatnak a centekben meg a dollárokbán – manapság talán a legdinamikusabban terjeszkedő forgalmazónak számítanak Európa PC- és konzolplatformjain.

Múltkor Trendünk Command & Conquer-kezdéseiben már ejtettünk néhány kószót az egyik legnagyobb sikervárományos Eidos-stuffról, a Conquest Earthről, de épp itt az ideje, hogy egy kicsit részletesebben is foglalkozunk vele. A történet 1995. októberében kezdődik, amikor a NASA Galileo nevű űrszondája befejezte hosszú útját a Naprendszer legnagyobb bolygója felé, és sikeresen belépett a Jupiter légkörébe. A földi tudósok kíváncsi ezrei figyelték az űrszondát, ami reményeik szerint tudományos felfedezések alapjául szolgáló adatok millióit továbbította volna a Földre, mielőtt végképp elenyészik az izzó gázóriás



felszínén. Azonban nemcsak a földi tudósok figyelték lélegzétvisszafogva a szondát – a jupiteriek is. Valahogy se-hova sem tudták hova rakni ezt a repülő bigyót, ami még távolról sem emlékeztet azokra a modern, morfoló hajókra, amelyeket ők fejlesztettek ki a Jupitern. A masina mégis töretlen sebességgel tört a világuk kellős közepébe... Talán csak nem a SOL3-ról, arról a mérgező oxigént tartalmazó légkör miatt eddig lakatlanok és lakhatatlanok vélt, kék színű kis bolygócskáról érkezett? Lehetséges lenne, hogy egy fejlett, agresszív fajta első követének tekintethető, az első lépésnek a Jupiter hatalmas hidrogénforrásai megszerzéséhez vezető úton? Szegény jupiternyek az egyetlen lehetséges megelőző védekezési módszert választották a kérdés megválaszolására: az azonnali támadást a Föld holló ellen. Ezzel kezdetét veszi a két rassz élet-halálharca – vagyis beindul a C&C-mozi, néhány ígéretes újítással. Kivitelezését tekintve szinte már magától értetődik a 640\*480-as SVGA-grafika, most először 65 ezer színben. Játshozó hagyományos módon és real time-ban, továbbá mód van nemcsak a taktikai szintű összecsapások, hanem az egész háborút személyesen irányítanunk, a műholdas felderítéstől kezdve a csapatok kiindulási pozícióinak meghatározásáig. Antiszociális egyedek lehetnek a jupiteriekkel is, társaságok meg nyilván erősen kultiválják majd a multiplayer opciót. A megjelenés tavasza

várható, és egyaránt örövendhetnek neki a PC-, a PlayStation- és a Saturn-tulajdonosok is.

A következő darab a Deathtrap Dungeon névre hallgat és a poétikus cím egy



16 szinből álló 3D fantasy akció/Kalandjátékot takar. Lehet, hogy csak a kisördög bújik ki belőlem, de már megint déja vu-érzetem támadt: ez a roppant szoros és hiányos ruházatot viselő hölgy a mozgásával, jellegzetes szaltóival és 3D környezetének kivitelezésével emeg erőteljesen emlékeztet egy másik Eidos-tyúkra – Clara Roff, vagy hogy is hívták a bébit... (Úgy látszik, ennél a cégnél kizárólag feministák dolgoznak. Ami egyébként nem baj.) Mindenesetre a történetet más környezetbe helyezték, ami igencsak patinás a maga nevében, hiszen Ian Livingstone Fighting Fantasy-sorozata szolgál alapjául. 55 különböző szörny (sárkány, ork, zombi, múmia, stb.) várja, hogy vidám közelharc keretében összemérjék velük rettenetes pallosunkat – vagy távolharc keretében még rettenetesebb varázstudásunkat, mert egy fantaszyban az is dukál, ugyebár. A 3D akciók és a fantasyelemek dinamikus kutyulmánya (rejtett csapdák, titkos folyosók, lezuhano vas-tüskék, satöbbi) méltó Tomb Raider-utódot sejtetnek a Pc- és a PlayStation-tulajok számára. Az előbbi formátumnak már most meg kellett volna lennie (jelzem, eleddig még nem tett ilyet), az utóbbit csak májusra ígérték, szóval az még időben van...

Robog tovább az Eidos-vonat. Következő megállója a Steel Legions, amelyet roppant taktikusnak csak szeptemberre ígérnek a boltokba a PC-seknek és a PlayStationösöknek (bár ahogy ismerem



őket, várnak vele a karácsony előtti nagybevásárlásig). A történet a szokásos sci-fi környezetben, pár évvel a nukleáris világvége után játszódik, amikor a hatalmas ipari konglomerátumok kétségbe menő háborút folytatnak a nyersanyagbázisokért – és testületileg tojnak a földi kormányzatra. Szemlélet tekintve szintén játszható stratégiként, illetve akcióként, amennyiben emlékeztet is a Conquest Earthre – csak

most egy szintén igencsak divatos stílus, a Mechwarrior-szerű száztónás acélmonstrum tesz a felvidéti SVGA-környezet. (Csak úgy magunk között jegyzem meg, hogy a nemskára szemedbe ötlő G-Name után rendszeren fel kell kötni az alsóneműjüket!) Roppant ígéretesnek tűnik az az információ, hogy a terepet a számítógép mindig véletlenszerűen újragenerálja, továbbá minden egyes játékosnak, a tábornoktól az utolsó kőzatonáig önálló karaktere van, aszerint fogadják a parancsokat, hozzák meg döntéseiket – a lehetőségek tehát gyakorlatilag kimeríthetetlenek lesznek, hiszen a játékos mindig vadonatúj helyzettel kerül szembe! Szokás szerint megtaláljuk a multiplayer opciót is, amit nyomhatunk egymás ellen és szövetségben, de az aktuális trend szerint lesz hálózati opció is, melyben akár 100 vidám Mikrobi is csépelheti egymást. Sci-fiből sohasem elég. Nincs is annál jobb, amikor fantasztikus űrhajók repkednek le-fel a monitoron! Mindjárt



kaptok egy adag Star Warst – addig is a megfelelő feeling kialakítása végett, kukkantsuk meg a Terracide-ot. Erről a 3D akciójátékőről már sokat elárul reklámszlogenje: "Törj be – öl meg mindenkit – és utána próbáld meg kitörni!" A történet arról szól, hogy pár mutáns humanoida leszámrazottja visszatér a Földre, amelyet ősei már századokkal ezelőtt el kényszerítettek hagyni. Sok jótt nem forgatnak fejükben, tehát könnyelenek vagyunk egy könnyű kis vadászgépet meglovagolva szembeszállni velük, mielőtt végleg bejuttanak a számlát. A játékban 20 szinten 20 különböző fegyverrel 20hatunk 20árosan ujjat a gonosz ellenfelekkel. A követendő receptet a szlogenből már megtudtuk, most inkább jöjjön pár technikai részlet. A saját nézet, pilótafülke és harmadik nézőpont szemszögből szemmel kísérhető akció rendkívül gyorsnak és látványosnak ígérkezik, mert alapvetően a legújabb 3D kártyákra fejlesztették, ráadásul nem elégedtek meg a páerez poligon felvonultatásával, még a felszint borító textúrák is animálva vannak. Természetesen mód lesz majd multiplayer játékra is 16 pilótának, deathmatch, kooperatív illetve szövetségi alapon is. Egyelőre ennyit az Eidosról. Mostani ígéreteiken végigtekintve, szerényen megállapíthatjuk, hogy nem erőltetik túlzottan a vadonatúj ötleteket – inkább a jelenleg divatos klišéket építik. Sebah. Ha ez megfelelő minőségben teszik, akkor már az is nagyon nagy szó – és szemléletmást úgy tűnik, hogy valahogy így lön...

A Tomb Raider most már kezd megszállni a média minden ágazatát: a játék után ugyebár megkezdtek a film forgatását – március 24-én pedig megjelent a Raiders című lemez, amelyet az Eidos tulajdonában levő, meglepő nevű (Raider Records – nahát...) cég adott ki. A felvételek és a videoklip elkészítésében közreműködők sorában ott találjuk George Michaelt és a Spice Girlst is.

Tizenkét évvel minden idők legsikeresebb számítógépes játékának, a Tetrisknek megalakítása után Alekszej Pajtinov kézhez kapta az első jogdíját. A számos platformon, többmillió példányban elkelt játékra eddig ki nem fizetett pénz talán már dollármillióra is rúghat, de szegény ruszki matematikusnak csak most sikerült elintéznie, hogy a copyright-jogok visszaszálljanak rá.

A GT Interactive-höz szerződött a Simon & Schuster nevű jenkai brigád (ők gyártották például a Tom Clancy's SSN c. tengeraltatójáró szimulátort). A szerződés arra szól, hogy az S&S újabb Star Trek-témájú játékok halmaival áraszsa el a piacot. Már meg is kezdtek a Star Trek: Deep Space Nine fejlesztését.

A Red Alert valószínűleg minden rekordot meg fog dönteni, ha másban nem, hát a nemhivatalos kiegészítő CD-k számban. Ezidig nem kevesebb, mint 11 unofficial CD jelent meg hozzá, amelyek kiadót a Virgin kivétel nélkül, egytől-egyig beperelgette. Az indok hol a márkavédett Red Alert név használata, hol pedig a csomagoláson szereplő, eredeti játékból lopott screenshot volt. (Különösen póftátn volt a holland gyártmányú Tactical Operations II kiadója, aki egy-egyben lemasolta a Red Alert amerikai kiadásának szürke dobozát.) A Virginnek peres ügyei mellett azért vannak jó húzásai is, hiszen április közepétől már kapható a hivatalos kiegészítő lemez is, Counterstrike címmel.

Bill Gates látogatást tett az Apple főhadiszállásán, ahol tárgyalásokat folytatott a két cég jövőben tervezett szorosabb együttműködése volt a téma, különös tekintettel a Windows NT integrálására az Apple által jelenleg használt rendszerekbe. Mivel ezt most éppen egy Power PC-pütyögő, a víz kivet a gondolatgól, hogy nemskára Microsoft-emblémek tűnhetnek fel abban a tökéletesen és megbízhatóan üzemelő gépen is... Inkább Billy tanulmányozná kicsit a Mac OS-t!



## APRÓSÁGOK

42. A Mortal Kombat rajongók számára egy fantasztikus hír érkezett a Midwaytől. Az év végén szeretnének megjeleníteni a **Mortal Kombat: The Adventures of Sub-Zero** című N64 játékkal, ami ha hisztek, ha nem, egy RPG lesz, Sub-Zero főszereplésével. A játékot először a Square-rel akarták fejleszteni, de a Nintendo és a Square között azóta kialakult viszony következtében ebből persze nem lett semmi.

43. Immár több hónapja terjengtek bizonyos szövegesdek a tavalyi év egyik legsikeresebb PlayStation játékaról, a **Resident Evil**ről, s most már a Capcom is hivatalosan megerősítette a hírt, hogy elkészül a játék Saturn-verziója. Screenshotsok egyelőre még nem közelekk, csak annyit tudni, hogy megjelenésük valamikor nyárra van tervezve.

44. Még mindig a Resident Evilnél maradvá: úgy látszik, hamarosan ugyanarra a sorsra jut, mint a Mortal Kombat. A Capcom ugyanis eladta a megfilmesítés jogait a német illetőségű **Constantin Films**nek, akik egész estés mozit készítenek a játékból.

45. Állítólag a Nintendo 64 képességei úgy lenyűgözték Steven Spielberget, hogy a híres filmrendező egy szerződést akar kötni a Nintendo of Americával egy exkluzív Nintendo 64 játék fejlesztésére. A gond csak ott kezdődött, hogy ezt a munkát a Dreamworks Interactive-en keresztül akarja kivitelezni, ahol neki is részesezése van. Csak hogy a cég részvényeinek 50%-a a PC-orientált Microsoft tulajdonát képezi, aminek a vezetősége nem valószínű, hogy rajongana az efféle ötletekért.

46. A legújabb PlayStation-höz fejlesztett memóriakártyára a 3MB flash RAM-nak köszönhetően 24-szer annyit lehet menteni, mint egy hagyományos kártyára, vagyis 360 slot áll a rendelkezésünkre. A kártya további érdekessége, hogy egy kis kijelzőt is helyet kapott rajta, ami mindig azt a számot mutatja, melyik hely van éppen használatban.

47. A PlayStationök 35%-os márciusi árcsökkenése általános vásárlási lázat váltott ki úgy Európában, mint szerte a világon. A Sony bejelentette, hogy áprilisban 1.35, májusra pedig havi 1.5 millióra (!) akarja emelni a termelést. Nem kizárt, hogy a gép ilyen mértékű felluffatása újabb áresést eredményez, de ha ezt sokáig így folytatják, akkor a PlayStation forgalmazása nem sokára hasonlatos lesz a 30 forintos eldobható öngyújtóhoz: minden trafikban kapható lesz a Fidriszigetektől Albániáig...

## KONZOL HÍREK

## VR RALLY (PLAYSTATION)

Az Infogrames minden bizonnyal nagy meglepetést fog okozni a jelenleg fejlesztés alatt álló VR Rallyjával – legalábbis ezt látszanak bizonyítani az eddig nyilvánosságra hozott screenshotsok, amelyek szerint az eddigi legszebben kivitelezett PlayStationös rally szimulátorhoz lesz szerencsénk. Ami a Ridge Racer és a társai fölé emeli ezt az anyagot, az nem más, mint a PlayStation csak ritkán használt magas felbontása. A készítők hanyagolták a Sony által biztosított C könyvtárakat, és közvetlenül programozták a gép GPU és GTE processzorát (a grafikai és geometriai processzorokat), így sikerült olyan grafikát elérniük, amire rápillantva elsőre inkább valami N64-es játékra gondolnánk. A játék további pozitívuma az osztott képernyős, két

játékos üzemmód. Ha minden igaz még linkelni is lehet két gépet, s így már akár négyen lehet versenyezni egyszerre. Na persze kíváncsiak leszünk, milyen lesz a játék "élőben", ám ha – amint ígérik – a mozgással és a képráfordítással sem lesz semmi gond, akkor valóban a PlayStation lesz idén a rally rajongók gépe.



## SKULL FANG (SATURN)

A Saturn egyik legfőbb erőssége – mint arról már korábban is hírt adtunk – a 2D-s grafika, lévén, hogy a PlayStationnel ellentétben a Saturnnál hardveresen gondoskodtak az ilyen típusú megjelenítésről. Nem csoda tehát, ha a Data East ezt a platformot választotta a játéktérmegekben már sikert aratott shoot'em up-já, a Skull Fang konverziójához. Noha első ránézésre egy teljesen hétköznapi, vertikálisan scrollozó, űrhajós, lövöldözős játékról van szó – tele jökora, izgó-mozgó, forgolódo ellenfelekkel, a szokásos bonusokkal és többféle felvethető

fegyverrel – azért van egy sajátos vonása a dolognak: minden egyes pályán a szó szoros értelmében egy fellétséget kell végigüldöznünk, tehát a rombolás mellett szerepet kapott a minél nagyobb sebesség is. Már csak napok kérdése, és a játék a boltok polcain lesz.



## APOCALYPSE (PLAYSTATION)

Az Activision egyik legnagyobb ideit dobása az Apocalypse lesz, egy külső perspektívából játszódó, lövöldözős, 3D-s akciójáték. A még készülőfélben lévő program máris felkeltette a nyugati szakajtó heves érdeklődését, lévén, hogy főhős szerepét Bruce Willisre osztották. A 3D-s karakter kila-

litásához Bruce fiút tetőtől talpig bedigitalizálták, vagyis a figura mozgásától kezdve a texture mapped arcvonásáig minden órát fogja elmozdítani az embert. A karakter mozgásának kialakításához a készítőik egy teljesen új technológiát, az ún. "Activation"-t használtak, amely révén a digitalizált mozgásokat úgy kapcsolja össze a gép, hogy azok teljesen folyamatosnak tűnnek, magyarul: olyan minőségű lesz maga a játék is, mint az akciót időnként színesítő videojelenetek. Maga Willis így nyilatkozott a játékról: "Amikor ezek srákok az Activisiontól megmutatták az új grafikat és a mozgást, a látvány teljesen letaglított". A játék története amúgy egy futurisztikus, elombertelenedett világba kalauzol minket, ahol stílszerűen az Apokalipszis Négy Lovasát kell legyőznünk.



## MARIO KART 64 (NINTENDO 64)

A Nintendo úgy látszik nem akar felhagyni azzal az ostoba üzletpolitikájával, miszerint az európai közönséget csak másodlagos felhasználónak tekintik. Míg a japánok már javában nyomulnak a Mario Kart 64-gyel, addig nekünk októberig várniuk kell a PAL verzióra. Minden idők egyik legsikeresebb SNES játékaról van szó, aminek mi sem természetesebb, hogy elkészítették a 64 bites folytatását. Marióval, valamint a Nintendo többi híres figurájával – köztük Donkey Konggal vagy Bowserrel – apró gokartokba ülhetünk, és fergeteges száguldasba kezdhetünk. A játékban szerecsére megtartották a SNES-verzió tökéletes irányíthatóságát, és ehhez 16 gyönyörűséges pályát alkottak. Repeshetünk többek között közúti forgalomban, tartálykocsikait kerülgetve, de megfordulhatunk még a Mario 64-ben látott kastély körül is. Ha pedig nem csak egy

irányítóval rendelkezünk, akár négyfelé oszthatjuk a képernyőt, és így ráadásul nem csak versenyeket nyomathatunk egy-más ellen: a készítők kedveskedtek egy ún. Csata üzemmóddal is, s az ehhez kialakított plusz négy pályával, ahol tisztán egymás kinyírása a cél.



## NINJA (SATURN/PLAYSTATION)

Mután a Core igen sikeresen zárta a '96-os évet, nem sokáig üldögélt a babérjain. A cég ugyan meglehetősen, hogy Tomb Raider klónokat kezdjen el gyártani, de mégsem ezt a könnyű utat választotta. Bár a Ninja első pillantásra egy távolkeleti környezetbe helyezett Tomb Raidernek tűnik, mégis egy teljesen más típusú játékról van szó. Mindenekelőtt a legfőbb különbség, hogy Lara Croffttal ellentétben ninjánkkal gyakran a szabadban kell verekednünk, ami más terep-generálást tett szükségessé. A nézőpont inkább izometrikus, mint teljesen 3D, és a kamerakezelés is sokat fejlesztettek. A szimpla küzdelmeknél látványos, Virtua Fighter típusú közeli képeken láthatjuk az eseményeket, de mielőtt több ellenfél támad ránk, a ka-



mera eltávolodik, így biztosítva a maximális játszhatóságot. A játékot egyszerre fejlesztik mindkét 32 bites konzolon, de a Core – ahogy már a Tomb Raidernél is tette – ismét rácafol arra az általánosan elterjedt téveszmére, hogy a Saturn lenne az alsóbbrendű platform. A Core még átlátszó effektet is tudott a Saturnnal produkálni, s egy roppant impresszív, folyón játszódó részt hozott össze, nem is szólva az egyéb fényeffektusokról. Mindent lehet, csak akarni, no meg TUDNI kell. A játékban többfejta ellenfél lesz, mint a Tomb Raiderben, viszont nem lesznek FMV jelenetek, amiket a készítőik valahogy nem nagyon respektálnak. Ez annyit tesz, hogy a mozi jelenetek is olyanok lesznek, mint maga a játék, magyarul beszélőn például egy fölénséghez, s a program csak pár másodpercre veszi el tőlünk az irányítást, amíg bemutatja önmagát. Ha jó ütemben halad a munka, valamikor a nyár folyamán tudunk először Ninjázn.



Valahol egy messzi-messzi galaxisban... Ismerős netán valahonnan a kezdet? Vagy talán csak az itt éktelekenkedő a Star Wars-lego teszi a déja vu-érzést? Tudja az ördög, az viszont biztos, hogy épp húsz éve annak, hogy ebben a közeli-közeli galaxisban egy George Lucas nevű úriember átnyújtotta a hozzá hasonló lényeknek a "Csillagok háborúja" című kis kreatívját. (Magyarországon az elvtársak egyébként meglepő gyorsasággal mutatták be: nyilván az éppen akkor futó "Pír pilóta kalandjai" c. nagyszabású alkotásnak próbálták propagandát csapni ezekkel az ősi jenkli filmtrükkökkel...) A romantikus sci-fi történetet úgy a filmes kollégák, mint a kritikusok, osztatlan fanyalgással fogadták – nem úgy a t. publikum, akinek jóvoltából Mr. Lucas a tízmillió dollár befektetéssel készült filmből négyszázat kasszírozott. Ez persze csak a film tiszta jóvedelme, ehhez még hozzájön a különféle apró csin-

természetesen a manapság már elmaradhatatlannak számító multiplayer opció. A Jedi Knightban Kyle Katarn szerepét alakítjuk (a Dark Forcesből már ismerős lehet), aki a Jedi Völgyet akarja felszabadítani az ördögi Jerec uralma alól. Akad némi szerepjáték-effekt is, de természetesen ez is Star Wars-gúnyába öltöztetve: az egyes szintek teljesítéséből (kinyírt ürgök, titkos helyek felfedezése, stb.) Erőt nyersz, amelyeket személyiséged gonosz vagy jó oldalának fejlesztésébe fektethetsz. Ahogy előrehaladsz az Erő használatának tudományában, úgy egyre újabb képességek birtokába kerülsz, úgymint: erőtér, testi regeneráció, lebegés vagy láthatatlanság. A multiplayer üzemmódban viszont minden játékos más képességekkel és más fegyverekkel rendelkezik. A játékot elvileg márciusra ígérték, amit a mai napon maximum csak áprilisi tréfának

minősíthetek – de előbb-utóbb azért csak megjelenik.

A második számú trónkövetelő, az X-Wing vs. Tie Fighter a Rebel Assault-hívők szívét fogja igazán megdobogtatni, hiszen alapvetően egy ügyességi játékról van szó. A-Wingtől Z-Wingig bezárólag mindenféle vadászt meglovagolhatunk a 20 küldetésben, de természetesen kis gonoszok is boldogok lehetnek, hiszen nemcsak a lázadók, hanem a birodalmiak oldalán is harcba szállhatnak Tie Fightertől Bye Fightrig. Multiplayer és network üzemmódban is megy majd a móka, nem is beszélve arról, hogy az egyes küldetések védő-, kísérő- és támadó feladatokra oszlanak. Ezt szintén márciusra ígérték – kommentárt lásd mint fent.

Most jön, ami még nem volt: a Birodalom átmeneti stratégiája! Nyilván a Masters of Orionok (Star Generálok, Imperium Galactikák, és így tovább) ihlették Lucasokat, amint logikailag játékokat fabrikáltak a már jól ismert konfliktusból. Pontosabban nem is ők fabrikálták, hanem kiadták bármunkába, mert ez a stuff kivételesen nem in-house készült. A több mint 200 csillagrendszert felvonul-

ató össze-csapásban egyaránt játszhatjuk a Birodalmiak és a Lázadók szerepét: előbbi esetben a lázadó HQ elfoglalása vagy Luke Skywalker kézrekerítése a feladat, utóbbiban pedig a császári trón megszerzése vagy Darth Vader vendéglátása némi kényszer-munkára. A játék címe világosra szűrt Star Wars Supremacy lesz, kivéve az angolokat, akik mindent más-képp csinálnak, mint a normális emberek: ott Rebellion lesz a cím.

Megjelenési ígéret: tavasz, ami szokás szerint fenntartással kezelendő. Most egy igen ijesztő dolog következik: Yoda Staris-

é. Nyilván Lucasék másik sztárja, Indián Jónás bátyó ihlette ezt a máskálós marhaságot, ami valahogy sehogyan sem akar beleilleni ebbe a maga nemében igencsak minőségi kategóriába. Valahova hintek róla egy képet, hacsak a tervező más-ként nem akarja – de legyen elég annyi róla, hogy igazából az ugyancsak Virgín által forgalmazott Beavis és Butt-head-kreténységű szírvonalát súrolja. Volt (akaram mondani: lesz) ilyen is – felejtjük el az egészet.

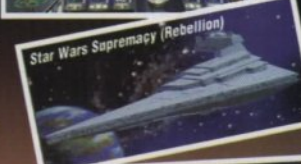
Jó éjszakát mindenkinek! Következő számunkban Rákosi Máttyás beszédeiből olvashattok. Addig is legyen veletek a Gerő!

# STAR WARS

talanságokból befolyó jogdíjak összege, hiszen a jó üzletet szimatoló kisiparosok nemskára elárasztották a világot a film karaktereivel reklámozott műtűrakkal, kezdve a ceruzaelemmel működő fénykardtól, a Yoda-ma... és éjjelenednyen át, egészen a McVader-burjerig (jó sok kecskuppal). Mivel a Star Wars-örölet nem igazán ohajtott csillagpodni, a számítógépek beköltözése az otthonokba Lucas úrnak egy vadonatúj befektetési forrást kínál: egy számítógépes szórakoztató divíziót. A Lukas Arcú fiúk művelt pont az az effektus jellemzi, mint a gazdité: a szakma fanyalog – a közönség meg sorban áll. Nekik köszönhetjük például a két Monkey Islandet (csak jönne már a harmadik!), a Sam and Maxet, a Full Throttle-t, a The Diget, meg még ki tudja hány világ-sikert. Természetesen a profil szerves részét képezik az immáron trilógiává bővült Star Warsról lenyúzható to-vábbi bőrök, amelyek mindig igyekeznek az aktuális játéktrendhez alkalmazkodni, kezdve a Rebel Assaultoktól a Dark Forcesig bezárólag. Mivel idén újabb Star Wars feldolgozásokhoz jut a nagyérdemű, épp itt az ideje, hogy megkukkantsuk, mit rejt a Lucas Arts-társoly.

A legnagyobb várakozás természetesen a Dark Forces folytatását illeti, ami – vélhetően – úgy viszonylik majd a Quake-hez, mint elődje a Doomhoz: nagyfelbontású 3D grafikus engine, 22 vadonatúj küldetés, és

# trénd





**G**yűjtögetős kártyajáték. Magic: The Gathering. Dominia. Nem hinném, hogy kis hazánkban túl sokan ismernek e fogalmakat. Jómagam bő másfél éve, egy békésnek hitt Kocsmába betérve szembesültem először ezzel az örülettel. Egész pontosan egy testes, enyhén ittas fickó keltette fel érdeklődésemet, aki egy nagy pakli kártyát szorongatva haragot valakinek, hogy "untappeld már a Nevinnyrál Disket". E talányos mondat mindezt csapásra gyakorolta a legnagyobb hatást, aki rögtön izgalmi állapotba került és mindenfélre \*\*\*\* kártyáskorlót kezdett el magyarázni egyik ismerősének. Az elmaradt borralalokról és lefoglalt asztalokról szóló okfejtése engem mondjuk hidegen hagyott, viszont e titokzatos kártyajáték ugyancsak kíváncsivá tett. Hamarosan megtudtam, hogy a Magic: The Gathering névre hallgat, s ez az első, és minden kétséget kizáróan legnépszerűbb

csak hatvanat találunk, véletlenszerűen összeválogatva. Az egyes lapok gyakorisága is változó, tehát egy teljes sorozatot összeharcsolni igen csak idő- és pénzigényes feladat. Ezt az egész gyűjtögetősít az teszi érdekessé, hogy egyre gyarapodó gyűjteményünkben más és más paklikat rakhatunk össze, az egyes lapokat kedvünk szerint variálva. Egy-egy parti végkimenetele tehát nem is annyira a szerencsén, mint inkább a játékosok taktikai érzékén múlik. Az igazán nyelő kombinációkhoz persze ritka és értékes lapokra lesz szükségünk, tehát újabb és újabb paklikat és kiegészítőket kell vennünk. Ördögi kör. Mert hiába a brilliáns taktika, a pókerarc – ha nincs elég lapunk, a milliomos Pistike fél perc alatt laposra ver. Ezt persze nehezen veszi be az ember gyomra, úgyhogy irány a

gét (és eladási statisztikáit) eddig egyik trónkövetelő sem tudta felülmúlni.

Mind ezek után én már nem azon csodálkozom, hogy majdnem egy időben két, a Magic alapján készült számítógépes játék is megjelent, hanem azon, hogy erre 97-ig kellett várunk.

### ALAPOZÁS

Az, hogy egy előzőleg megkevert pakliból húzunk és a játék körökre van osztva, a tapasztalt zsigabubusok már aligha fogja meglepni. A köröknel érdemes megállnunk egy pillanatra, mivel ezek menete a játék tényleg legegyszerűbben érthető része. Minden kör hét fázisra van osztva, ezek előre meghatározott sorrendben követik egymást. Például ha valakit

lénk éreszt egy villámot, ami három életerőpontot sebez. Ezt igen bölcsen egy ellenvarázssal fogadjuk, ami megsemmisít egy épp az adott pillanatban leidezett varázslatot. Eddig a dolog sorrendben is lenne, de ellenfelünk egy másik ellenvarázssal még megszüntetheti a mi ellenvarázssunkat, s ez esetben a villám bizony annak rendje s módja szerint lesebz varázslónkat.

Allig hiszem, hogy a fenti, fölöttébb hevenyészett ismertető alapján bárki is pontosan átlátná a játékot. Ezt persze egy ilyen rövid bevezető után nem is lehet elvárni. Azt viszont ösztintem remélem, hogy a fentiek alapján már mindenki sejti, hogy nagyjából miről is szól a Magic: The Gathering.

Az elkövetkezendő három oldalon mindezt két, egymástól mind

# MAGIC

## The Gathering

gyűjtögetős kártyajáték. Később magam is megpróbálkoztam vele, s e súlyos "ballépés" bizony komoly következményekkel járt. Egyrészt időlegesen a teljes anyagi csőd szélére juttattott, másrészt viszont egy olyan játékkormányal ismertett meg, melynek bükköréből a mai napig nem tudtam kiszabadulni.

### EGY MODERN MESE

Történetünk jópár évvel ezelőtt Amerikában kezdődik, ahol egy Richard Garfield nevezetű úriember a Magic-kel egy teljesen új műfajt teremt meg: a gyűjtögetős kártyajátékot. Ennél a pontnál álljunk is meg egy pillanatra, mivel e megnevezés elsőre nehezen érthető. A szokványos kártyajátékokhoz ugyebár elég egy pakli vennünk, ez tartalmaz minden szükséges lapot. Egy gyűjtögetős kártyajáték viszont kb. 400 lapból áll, melyek közül egy pakliban

legközelebbi bolt és lehet tuningolni. A gond persze ott kezdődik, amikor sorra jelennek meg az új lapokat tartalmazó kiegészítő csomagok. A pénz meg csak megy, meggy és meggy... Ki van ez találva, kérem.

Visszatérve az előzményekre, Garfield bátyó megcsinálta a játékát, kiadta egy Wizard of the Coast nevezetű kis céggel, s kíváncsian várta a fejleményeket. Eztán minden biztonnal dobott egy hátast, visítva és pszegző loocsolva rohangukt lakásában az égieket áldva. Ha azt mondom, hogy bankot robbantott, finoman fogalmazok. A Magic: The Gathering előbb bombaüzlet, majd örület, legvégül pedig hisztéria lett. És nem csak Amerikában. A Wizard of the Coast százmilliókat (igen, nyájas olvasó, DOLLARBAN) kaszált, a Magic pedig már a japán nyelvű kiadásnál tart. Azóta persze tucatjával jelennek meg a különféle gyűjtögetős kártyajátékok, de a Magic népszerűsége

elfelejtettünk megcselekedni a harc fázisban, azt a végfázisban csak a legkritikább esetben áll módunkban megcselekedni. Épp ezért mindig két-három fázissal (mit fázissal, néha körrel...) előre kell kombinálnunk, s egy-egy figyelmetlenségért bizony igen drágán fogunk fizetni.

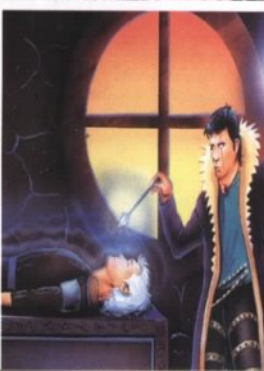
A kezünkben tartott varázslatok illetve földeket tehetjük le a pástra, s a már lent lévő lapokkal tudunk galád ellenfelünk orra alá borsot lötni. A játék végcélja az ellenséges varázsló életerőpontjainak nullára redukálása, ez főleg teremtményeink bugzó támadásai miatt szokott bekövetkezni.

A Magic tán legkényesebb része az időrendiség, mivel a mindentféle fázisok és laptipusok ugyancsak beza-varnak. Az események egyfajta fordított időrendben követik egymást, az az minden cselekedetre lehet reagálni. Hmm, ez így elég homályos, talán egy példa kissé tisztább teszi a helyzetet. Ellenfelünk mondjuk be-

minőségében, mind pedig hangulatában ugyancsak különböző Magic-átíratról olvashattok.

Bizonyára sokakban felmerül a költői kérdés: vajh' mi oknál fogva születik szinte egyidőben két feldolgozás is egy olyan játékról (illetve műfajról), melyet előddig ugyancsak hanyagoltak a software-gyártó cégek? A válasz szerény véleményem szerint az Acctalin üzletpolitikájában keresendő, mivel e manapság nem túl sikeres cég főleg jól csengő nevekket igyekszik hamar feledhető játékaival túladni (bővebb fejtegetést e témáról a februári számban megjelent cikkben olvashattatok). Az pedig tiszta haszon, ha egy igényesebb társaság igencsak nagy csinnadrattával beharangozott, amellyel valóban színvonalas feldolgozását – legalább megjelenésben – meg lehet előzni egy olyan szeméttel, mint a Battlemage...

T.J.





Azt nem tudom, hogy a Battlemage-fől pontosan mit is vártak az Accla'mes fiúk, az viszont biztos, hogy a program a maga nemében páratlan. Nyugodt szívvel állíthatom: ilyen pocskó, az eredeti játék hangulatát és rendszerét elbaltázó átiratot én még életemben nem láttam!

### KÜLSÍN...

Az egyes számú, és legkomolyabb problémám az, hogy a sok évi áttagnál is gátlástalanabb programozók megpróbálták Command&Conquer-elemeket becsempészni a játékba. Egy kártyajáték feldolgozása!!! Magyarán a párbaj real time-ban játszódik, a terepet felülnézetből látjuk, a különféle teremtményeket pedig a már jól ismert point&click rendszerrel irányíthatjuk. Remek. A baj csak az, hogy például a grafika nemhogy a Red Alert színvonalát nem üti meg, hanem egyenes az Amigás korszakot idézi. Ennek ellenére a Battlemage futtatásához legalább 16 Mb RAM és két Mb-os videokártya szükséges, hogy a P75 processzorral már ne is beszéljünk. Ja, és szükségünk lesz Billy kedvenc operációs rendszerére is...



Íme a párbaj. Szerintem ezt a képernyőt még a játékos készítői sem látták át...

A meglehetősen sivatari terepen mikronnyi alakok rohagnak fel és alá, csak néhány nagyobb paca emelkedik ki a zöld szmótyiból (értsd: fű). Az egész esztétikai lidércnyomást a képernyő tetején trónoló ablakok és egyéb kijelzők teszik teljessé. Ezek hivatottak az épp rendelkezésünkre álló manát illetve életerő-pontjainkat jelezni, de e nemes feladatot az esetek túlnyomó részében nem igazán tudják teljesíteni. Nem értem, hogy miért nem lehetett ezeket egyszerűen SZÁMOKKAL kiírni, és hogy miért kell kis piros műtyűkkel meg színes csikkokkal szenvednünk. A roppant lehagoló összhataát csak egyik-másik állókép valamint a valóban gyönyörű bevezető képsor töri meg.

### ...ÉS JÁTÉK MENET

Maga a játék néhány Világjáró küzdelméről szól, akik egy Corondor nevezetű konti-

# MAGIC

## The Gathering

# BATTLEMAGE

nenst próbálnak meghódítani. Ezek nagy hatalmú varázslók, kik kedvükre közlekedhetnek a különböző létsíkok között és használhatják az öt különböző színű manát. A már emlegetett Corondor különösen nagy varázserőjüket rejt, épp ezért meghódítása rendkívül hatalmas ruházhatja föl bármelyik Világjárót.

A Hadjáratot (Conquest) választva szállhatunk be e nemes versengésbe, a hat Világjáró egyikeként. Maga a "stratégiai" rész meglehetősen egyértelmű: foglaljuk el a területeket, gyűjtsük az innen befolyó pénzt és a kártyalapokat. Ez utóbbiak amúgy különösen lényegesek a végső győzelmünkhez, mivel az ellenséges Világjárók mindegyikének megvan a gyenge pontja, amit néhány kártyalap ravasz párosításával ki is tudunk használni. A gond csak az, hogy maga az ütökölget ugye real time-ban zajlik, épp ezért igazán összetett kombinációkra se időnk, se módunk nem lesz.

És ezzel el is érkeztünk a Battlemage leggyászosabb pontjához: a párbajhoz. Párbaj két varázsló között alakul ki, akik egy adott területet csatáznak. A szisztéma már ismert: lapjainkból összeállítunk egy paklit, a párvialad közben innen húzunk új lapokat, s ezeket a lapokat idézhetjük meg. A kártyalapokat két részre oszthatjuk: földrekre és varázslatokra. A varázslatokkal kényszeríthetjük ellenfelünket térdre, míg a földek az ezek megidézéséhez szükséges manát adják. Az eredeti Magic: The Gatheringben ez az egész folyamat ha nem is egyszerű, de legalább áttekinthető volt – mivel a bölcs alkotók körökre osztották a játékot. Volt időnk felmérni az ellenfél lehetőségeit, előre szá-

molnunk és legfőképp taktikáznunk. Az Accla'im mindent feloldozta a divat oltárán, s a játék így elvesztette a Magic minden varázst. Ami viszont még nagyobb baj, a hosszú évek során kialakult játékegyensúly is felborult, bizonyos lapok használhatatlannak, míg mások irreálisan erősek lettek.

Magára a kezelésre nem is térek ki külön, ízelőtől csak annyit jegyeznek meg, hogy a játék irányításához igen sürin kell majd a billentyűzetet is használnunk. A legtöbb gondunk egyébként a különféle teremtményekkel (Summon típusú varázslatok) és gyorshatásokkal (Instant és Interrupt típusú varázslatok) lesz.

A teremtményekkel verhetjük agyon az ellenséges varázslót, illetve annak teremtményeit. Ez eddig tiszta ügy, viszont amikor egyszerre tíz kis bigyó fog egy tekintélyes méretű terepen futkározni, s mindennek tetejébe némelyikük rendelkezik bizonyos képességekkel, melyekre külön figyelniünk kell, hát... Szerintem NEM az én reflexeimmal van a baj. A gyorshatások még tréfásabbak, mivel ezek egy részével elvileg az ellenséges varázslatokra reagálhatnánk. Ez annyit tesz, hogy csak és kizárólag az adott lap leidézése pillanatában használhatjuk őket. Na most megnézem azt a játékost, aki egy real time programban ilyen körülményes kezelés mellett bármit is azonnal használni tudna!

### KRITIKA

Hirtelenjében nem is tudom, hogy az eddig leirtakon kívül még milyen kritikával illethetném a játékot. Túl sok pozitívum úgyszintén nem jut eszembe - a Battlemage maga a nagybetűs KUDARC. Nem is értem, hogy a Wizard

Az állóképek még egész potásra sikeredtek, de a többi...



of the Coast hogy adhatta a nevét egy ilyen "játékhoz". Rendben, a pénz nagy úr. Na de ennyire?! Alig hiszem, hogy a Magic the Gathering-rajongók táborát akár egy füvel is növelné a Battlemage. Aki meg akarja ismerni az IGAZI Magic-et, az vigyázzon szemelt a következő oldalra vesse.

T.J.

magic the gathering

Kiadja: Accla'im

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

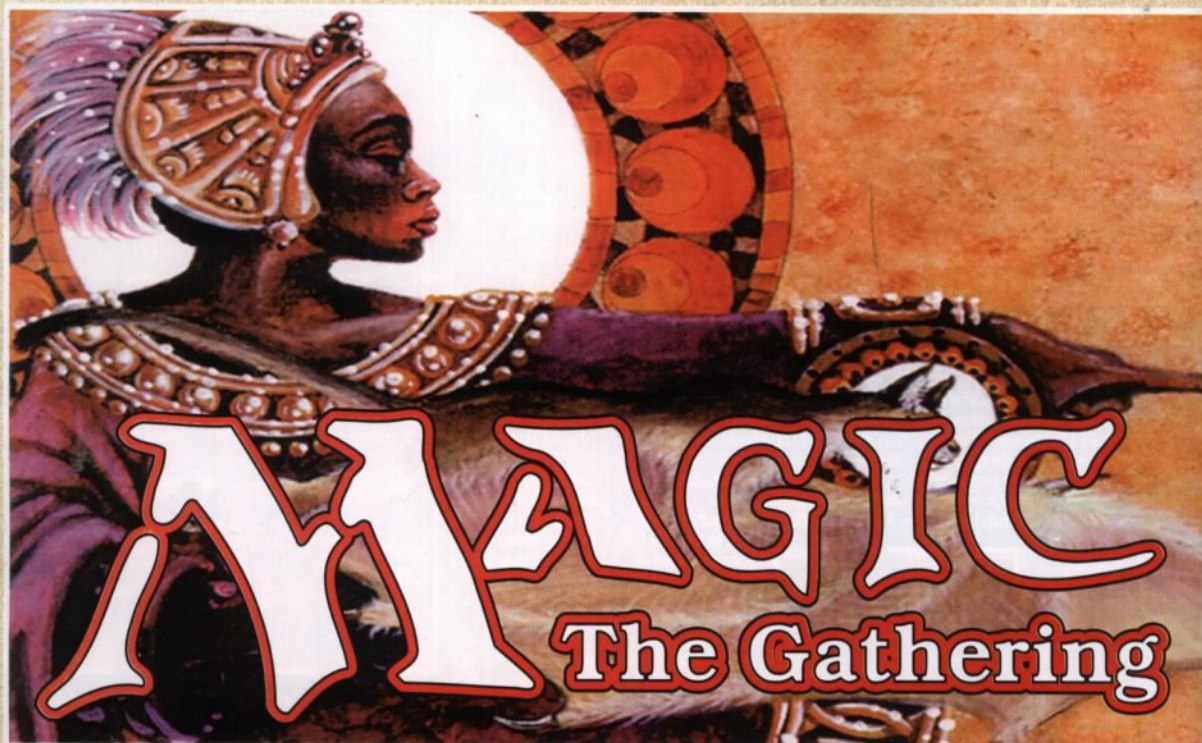
P75, 16MB RAM, 2xCD, 2MB SVGA, WIN95

✓ Hát mégiscsak egy MTG-feldolgozás • az állóképek elég jók  
X Real-time • ronda  
• kezelhetetlen

55%







**N**o jó, a Battlemage élvonco-  
lása után evezünk békésebb  
(vagy inkább hálásabb?) vizekre.  
A logikai/stratégiai játékok ked-  
velőinek nagy szerencséjére a Micro-  
prose is kiadott egy Magic: The  
Gathering feldolgozást, ami igen  
meglepő módon a Magic The Gather-  
ing nevet viseli. A Battlemage-hez

kell bújni a programhoz mellélt  
kézikönyvet. E vasok könyvecske  
egyébként igen magvas olvasmány,  
mivel készítőit oly lázas ügybuzg-  
alom fűtötte, melyet jómagam még  
nem éltem át. Elvégre kétszáz oldal  
összehozni szabályismertető gy-  
nánt – ez már azért valami. Egyéb-  
ként itt jegyezném meg, hogy a já-  
ték magyar nyelvű ké-  
zikönyvvel is megvá-  
sárolható az 576  
KByte Shopban,  
amiben már  
kissé  
"áramvona-  
lasabb" le-  
írást és tel-  
jes laplis-  
tát talál-  
hattok  
(Reklám  
über alles).  
Mielőtt  
még a

A szabályok már emlegetett bonyo-  
ltsága miatt senki ne várjon az  
alábbiakban részletes kezelési út-  
mutatót. Erre nem csak egy, hanem  
négy oldal is kevés lenne – úgyhogy  
érjétek be néhány véletlenszerű in-  
fo-tördökkel. Ezekkel (az eddig le-  
írtakkal kiegészítve) már belevág-  
hattok a Magic: The Gathering "fel-  
derítésébe".

### AZ ALAPFELÁLLÁS

A játék teljes háttértörténetére  
most nem térnek ki, mivel ez egy  
fordulatokban és bohókás tulajdon-  
nevekben ugyancsak bővelkedő  
sztori. A lényeg: egy fiatal varázsló  
szerepében kell a világunk feletti  
uralomért marakodó öt főmágust  
megrendszabályozni. Csekély-  
ség. Ellenfeleink sajnos mindenféle  
lényekkel árasztották el Shandalar  
földjét, akik azonnal és szó nélkül  
letámad-  
nak minden  
útjukba ke-  
rülő va-  
rázslót. Ve-  
lük fogunk  
majd leg-  
többször  
párbajozni,  
bár a végső  
győzelem-  
hez le kell  
nyomnunk  
az öt főmá-  
gust is. A  
vadásban  
barangolva  
romokat  
deríthetünk

fel, a városokban seftelhetünk, el-  
felegett labirintusokat foszthatunk  
ki és így tovább. Kalandozásaink  
során lapgyűjteményünk persze fo-  
lyamatosan bővülni fog, tehát újabb  
és újabb kombinációkat, paklikat  
állíthatunk össze.

### HOGY IS NÉZ KI EGY PÁRBAJT

A párbaj két varázsló hősies pár-  
harcáról szól, kik minden erejükkel  
megpróbálják kiirtani a másikat. E  
nemes célra persze nem öklüket és  
egyéb végtagszárakat használják (előg  
idétlenül is néznének ki...), hanem  
különböző varázslatokat idéznek  
meg. Ezeket a varázsigéket jelképe-  
zik az egyes kártyalapok, amiket öt  
különböző színre osztottak föl a já-  
ték fondorlatos kiagyalói. Termé-  
szetesen mind az öt színnek megvan  
a maga hangulata és specialitása.



Shandalar kies földjén gyönyörűen nagy az egy képernyőre eső falvak száma

hasonlóan ez is egy igen színvona-  
las introval mutatkozik be, ám a ha-  
sonlóságok itt hál'istennek véget is  
érnek. A program alkotói ugyanis az  
eredeti gyűjtögetős-kártyajáték  
alapjaira építettek, szinte betű szer-  
int követve az eredeti szabályköny-  
vet. A Magic: The Gatheringet épp  
ezért még a legharcedzettebb str-  
atégák sem fogják az "egyszerű" jel-  
zővel illetni. Ahhoz, hogy valaki tel-  
jes egészében megértse és átlássa  
a helyenként ugyancsak szövevé-  
nyes szabályokat, bizony igen sokat

komplikált irányítással bárkit is el-  
riasztanék, gyorsan leszögezem: a  
Magic: The Gathering a legjobb  
stratégia játékok egyike. A program  
íróinak nemcsak az eredeti játék  
hangulatát sikerült visszaadniuk,  
hanem néhány új rész beiktatásával  
még tovább is fejlesztették azt. A  
grafika tetszetős, a hangok jól sike-  
rültek, a játékmenet pedig pergő. A  
játék egyetlen szépséghibája, hogy  
csak Win95 alól hajlandó elindulni.  
Ez a Microsoft-mizéria már kezd túl-  
lépni a jóízű határain...



A Battlemage ösköszőjével szemben itt a párbaj határozottan áttekinthető



Nincs is a fekete paklinál szebb dolog a világon (vámpirok, zombik, rohadás, nekromancia és hasonló nyálakosságok)



A Vörös lapok láttán minden piromániás százában összefut a nyál: robbantások, villámok, tűzlabdák és csúnyas nagy sárkányok. Ez tehát a pusztítás és rombolás színe – gyors győzelem vagy lassú vereség.

A Fekete varázslatok már trükkösebb jószágok, főleg az életerővel manipulálnak. Meg persze ott van Jónéhány kedves kis teremtmény is, úgymint vámpirok, zombik, csontvázak és a többi horrortilmbel illő szörnyeteg (marslakók sajna nincsenek).

A Zöld szín a természet színe, használati dűskálnak a manában (erre később még visszatérek) és a durvábbnál durvább lényekben.

Ami a Fehér lapokat illeti, azok mindenben ellentétesek a fekete varázslatokkal. A gyilkolás helyett a gyógyítás az erősségük, mint ahogy a Fehér lényekre sem illik igazán a "brutális" jelző. Ennek ellenére taktikusan használva őket a leghatalmasabb Zöld hordát is megállíthatjuk, a végjátékban pedig már nekünk áll a zászló.

Minden kótságot kizáróan a Kék a legidősebb szín – ellenfelünknek. A kézikönyv tanulsága szerint "az elemi víz és illúziók" mágiaja, de szerény véleményem szerint varázslati tömören és egyszerűen a szivatra épünek. Magyarán a saját fegyvereit fordítjuk riválisunk ellen: átállítjuk lényeit, megszüntetjük varázslatait, a tengerek mélyén rejtőző gigászi szörnyekről nem is beszélve.

Aztán akadnak még Színtelen varázslatok is, ezeket bármilyen pakliba betehetjük és hatásukat tekintve is roppant változatos képet mutatnak.

A Magic the Gathering kártyajáték kapcsán leírtak szerint folyik le egy párbaj, bár ott jónéhány dologról még nem ejtettem szót. Példának okáért a különféle varázslatok megidézése korántsem olyan egyszerű, hogy csak úgy telepokoljuk a játékteret (továbbiakban pást) mindenféle kacifántos lapokkal – ez esetben a Magic nem sokkal haladna meg az autókártyák színvonalát. A játékban minden varázslatnak megvan az ára, azaz a megidézéséhez szükséges manamennyiség. Manát a különféle földkekből nyerhetünk, ezeket a varázslatokhoz hasonlóan rakhatunk le a pástra (idézési költségük vi-



A felénk közelítő, teletöbb gyanús alak valami csúnyaságra készül...

szont nincs). Minden fajta földből egy adott színű manát nyerhetünk ki, például erdőből zöld manát, szigetből kék manát és így tovább. Egy lap leidézéséhez fel kell adni egy bizonyos mennyiségű manát, aminek egy része színhez kötött. Vegyünk egy példát: egy lény leidézéséhez kell egy színtelen és egy kék mana. A színtelen mana bármely földünkől kinyerhető, így a szörnyes szörnyeteg megidézhető mondjuk egy sziget és egy erdő elforgatásával, de ez utóbbi föld helyett bármi más manát adó lap megtette volna.

Bizonyos típusú kártyák, mint például a teremtmények és földek tartósan a páston maradnak, míg mások csak kijátszásuk pillanatában fejtik ki hatásukat – ezután a dobott lapok közé kerülnek. A páston lévő

lapok némelyike rendelkezik bizonyos képességekkel, melyeket külön aktiválnunk kell. Ezt a kártyalap elforgatásával tehetjük meg, ami viszont időlegesen megszünteti az adott varázslat játéka gyakorolhatóságát.

## A VARÁZSLATOK FAJTÁI

**Summon:** egy teremtményt idézhetünk meg velük, ami ezek után a páston is marad. Két legfontosabb tulajdonságuk a lap bal alsó sarkában látható

két szám, az erő illetve az életerő. Az életerő jelzi a teremtmény életerő-pontjainak számát, míg az erő azt mutatja, hogy ellenfelén hány életerőpontot bír sebezni.

A saját körünk harc fázisában természetesen meg az ellenfelet a kiválasztott teremtményekkel, akik azonnal el is fordulnak. Ezután az ellenséges varázsló megpróbálhatja saját, el nem fordított teremtményeivel feltartóztatni a támadókat. Ha valakit nem tartóztat fel, az megsebzti a varázslót. Egész egyszerűen hangzik, nemde? Nem kell aggodni, játék közben már korántsem fog annak tűnni.

Teremtményt csakis saját körödben idézhetsz le, és annak is csak a fő fázisában (Main Phase).

**Artifact illetve Artifact Creature:** ereklye illetve eleven ereklye. Az ereklyék a teremtményekhez hasonlóan a páston maradnak, s kifejti hatásukat. Az eleven ereklyék minden szempontból úgy viselkednek, mint a teremtmények, viszont színtelen lapnak számítanak. Leidézésükre ugyanaz vonatkozik, mint a teremtményekre.

**Sorcery:** a ritusok már más lapra tartoznak, mivel hatásukat csak egyszer fejtik ki, s az csakis az adott pillanatban éli. Csakis saját körünk fő fázisában használhatjuk őket, s ezután rögtön a dobott lapok közé (tehát a temetőbe) kerülnek.

**Instant illetve Interrupt:** varázsige illetve rögtönzés, fő erényük hogy bármikor, akár ellenfelünk körében is leidezhetőek. Ettől eltekintve a ritusoknál leírtak szerint viselkednek. A rögtönzéseknél van még egy igen hálás tulajdonságuk: ezeket megelőzhetjük az ellenfél varázslatait. Például ha a gaz ellen egy tűzlabdát akarja egy teremtményünkbe löni, egy megfelelő rögtönzéssel még időben semlegesíthetjük a varázslatot.

**Enchant** illetve **Enchantment:** ráolvasás illetve általános ráolvasás. Minden ráolvasással egy páston ma-

radó, azaz permanens lapot ruházhatunk fel előnyös (vagy épp hátrányos) tulajdonságokkal (például megnövelhetjük velük egy teremtmény erejét). Addig maradnak a páston amíg a "gazdalap" is ott tartózkodik, ezután a temetőbe kerülnek.

Sajnos őket is csak saját körünk már sokat emlegetett fő fázisában lehet leidezni.

Hát, hirtelenjében ennyit tudtam összeszedni a Magic: The Gathering-ről. Illetve összeszedni többet is össze tudtam volna, csakhát a folytatógató helyhiány meg egyebek... Aki-



A képen látható pakli kipróbálását senkinek sem ajánlom, elvégre épész ember nem játszik három színnel

nek neadj'isten felkeltette volna érdeklődését a játék, de a fentiek alapján még nem teljesen világos irányítása, annak a kézikönyv illetve a Tutorial névre hallgató igen profin megcsinált oktatóprogram tanulmányozását javaslom. Ez utóbbi különösen szórakoztató dolog, egy fehér és fekete varázsló szórakoztatja egymást (Spy vs. Spy feeling...) – teljesen digitalizált környezetben.

Nekem egyébként nagyon tetszik a játék, bár ezt eddigi ömlengéseimből nem nehéz kitalálni. Tartok tőle, hogy jópáran kissé körülmenyesnek és ódivatúnak fogják tartani irányítási rendszerét, a komplikált szabályokról nem is beszélve. Aki viszont szereti a valódi kihívást jelentő játékokat, s nem riad vissza szürkeállományának végtelenségig való kihasználásától, annak csak ajánlani tudom a Magic: The Gathering-et.

T.J.

magic the gathering **Kiadja: Microprose**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

486DX100, 16MB RAM, WIN95, 4XCD, SVGA

✓ Kiváló adaptációja egy kiváló játéknak ✓ alapos szabálykönyv  
✓ Néha gond van az üzembiztonsággal

**92%**



A Wizardry sorozat eddigi részét sok szerepjátékos szívét megdobogtatgatók már, feledhetetlen órákat szereztek és szereznek még mindig a stílus kedvelőinek. A sorozat hírnevét elképesztő mérete, összetett, változatos feladatai és csodás varázslatai alapozták meg. Ne riasszon el senki a Nemesis-től, ha azt mondom, hogy ez egészen más: az eddigi részekhez nem hasonlítható, fantasztikus kivitelezésű, remekbe szabott szerepjáték – vagy inkább kaland – született a Sir-tech keze alatt. A Nemesisben a látványon és a kalandelemeken van a hangsúly. Ennek ismeretében nem is meglepő az 5 CD-s méret.

A program felépítésén már a kezdet kezdetén igen meglepődhetnek a Wizardry-rajongók, hisz ezúttal csak egy szem emberkét irányítunk. Sajnos jelentős mértékben változott a varázslás is, gyakorlatilag használhatatlan lett, édeskevesé mana jut egy tisztességes varázslás elcsúszására, s amíg elsül, addig porba hullhat a fejünk. A négy szférához 4-4 varázslat

övenkbe lévő 4 tárgy látható, és egy díszcsat, aminek segítségével a tárgylis-tába csöppenhetünk. Itt a pajzs jelzi védettségünket, a More ponttal a többi tárgyhelyre kapcsolhatunk, az Invoval emberünk adatait kérhetjük le, a Done-nal pedig visszatérünk a játékképernyő-

jük a négy varázsszférát (Levegő, Tűz, Víz, Föld) sorrendben menjünk a falakhoz). Ezután menjünk fel, nyissuk ki a szekrényt, ahol gyógyított és egy üres üveget találunk. Kifelé jövet a házból Ribnaba, a varázslóba ilközünk, aki átadja első varázslatunkat: a köd/gyógy varázst.

ezen törekenyek. Az első jobbos ajtó mögött néhány szekrény sorakozik, tartalmuk egy emerald pálcá, mellyel gyógyíthatjuk magunkat, és néhány börcucc. Szintén ebben a szobában, egyik ágyban egy kétszer található. Térjünk vissza a folyosóra és a következő balos ajtó irány

## The Wizardry Adventure

re. Ami érdekes, az a képernyő tetején lévő 8 varázslikon: mindegyiknek van egy támadó és egy védő funkciója. Ez attól függ, hogy az emberkéd képerre sütöd-e el, vagy az ellenségre. Fontos, hogy a varázsláshoz az egyik kezében kell lennie a talizmánnak. A varázslat ereje attól függ, mennyi idő telik el a két égerkattintás között – ez persze a felhasznált mana mennyiségére is hatással van. Még hátra van a jobb felső sarokban található Options gomb, amivel a szokásos men-

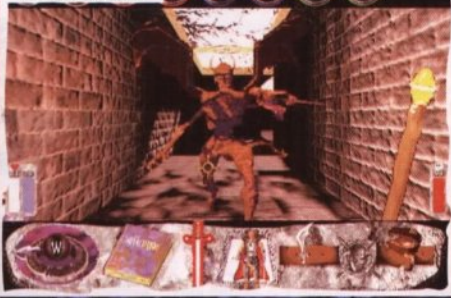
Ébredsz fel a halottaknál!



tartozik, így összesen 16 van a játékban, ami még köztünk szólva sem valami sok. Látványos varázsolgatásra senki ne számítson. A szörnyek és csaták száma miatt is elhúzhatják a szájukat a szerepjátékosok. Csak elvettve találkozhatunk vérmes szörnyekkel, sőt, akadnak olyan labirintusok, ahol egyáltalán nem fordulnak elő. Néha meg túl erős szörnyekkel kell harcba szállni: ha sikerülne is porba tipornunk őket, akkor is szükségünk lesz összes varázslatunkra és szerény varázstudományunkra a regenerálódáshoz. Hiányoznak a jó kis csaták, amikor 4-5-6 kiéhezett gonosztevőt kell sorban kardéle hányunk. A kalandorok számára azonban igaz gyöngyszem a játék: jópofa küldetéseket kell teljesíteni, fantasztikus környezetben. Egyszóval: ez a program inkább a kalandorok szívét fogja megdobogtatni. Engem hangulatában és felépítésében leginkább a Stonekepre emlékeztet a játék.

Nem hiszem, hogy érdemes a kezeléssel sokat beszélni: alul látható az irányító; egy könyv, melybe a kalandok feljegyzése történik; a kard, mely a harcészsírt jelzi; valamint az emberünk képe, ahol gyorsan feljegyezhetjük. Innen jobbra az

Olykor démoni erők ellen is harcba kell szállni



tés/töltés és a beállítások menüjébe csöppenhetünk. Ennek felderítését a játékosra bízom, én belekezek a leírásba.

### A FALUCSKA

Barátunk a falu melletti kiserdőben pihen, amikor egy sárkánydémon a semiből lecsapott rá és a magasba ragadta. Óriási szerencséje volt a fiúnak, mert a közeli patakon épp kikötéshez készülődtött egy öreg varázsló, aki varázslatjával leszedte a gonosz teremtményt, és a fiú nagy puffanással visszatért a földre. Persze ennél többről van szó: nem véletlen, hogy pont EZT a srácot kapta el AZ a teremtmény – felmenőinek köszönhetően ugyanis ő a kiválasztott, aki képes összegyűjteni a hét talizmánt, melyek veszélyt jelentenek az egész Univerzumra. Miután a varázsló meggyógyít, nézzünk le a varázskamrába, ahol megismerhet-

A kút körül találunk egy kart. Csináltassuk meg a kovácssal, s ha már ügyis erre jártunk, emeljük el a rozsdás kardot.

Keressük meg az olajat, majd térjünk be a falucska kocsmájába. Mivel a démonoknak és sárkányoknak köszönhetően alig maradt néhány lélek a városban, kiszolgálás sincs, így a mai fröccs üszött – se baj, kárpótoljuk magunkat a tőrrel és menjünk fel a padlásszobába, ahol egy börruhát találunk. Mielőtt távoznánk a faluból, nézzünk be a kovácshoz, s ha kész a kar, szereljük a kútra, olajozzuk be, és húzzuk le a vedret, amiben egy kulcs van.

Vallásos áhítat



### A FALU MENTI ERDŐ

A Harganikhoz egyelőre nem lehet lemenni: egy fa állja el az utunkat. Nem sokáig, mert hamarosan természetes módon átadjuk a fát az enyészetnek. A földről szedjük fel a bogarakat és tegyük be az üvegcsébe. Amikor a mocsaras részhez érünk, kapaszkodjunk az ágba, majd keressünk egy kerülő utat az erdőn át. A forrásnál túrjunk bele a víz hűs és emeljük ki a vésett követ. Akik szeretik az izgalmat, azok álldogáljanak a hídon egy picit, hátha összeomlik. A romok közt egy rozsdás kulcs rejtőzik, amit tessék eltenni! Most vissza a fához, s szörjű rá a bogarakat az üvegből. Az eredmény nem marad el: a fát pillanatok alatt felzabálják. Egy Hargani üdvözlő a fan túlról, és második varázslatunkat tanuljuk meg tőle: mérgezés/feltrissítés. Adjuk át neki a vésett követ, ami kulcs a Hargani-birodalomhoz. Másszunk le.

### VENDÉGSÉGBEN A HARGANIKNÁL 1.

Rögtön a pálya elején találunk egy rozsdás kardot, amit érdemes eltenni, mert

be. A szemközti mosdóban néhány alkalcskészletre tehetünk szert. Ha a mosdó előtt elfordulunk, a könyvtárba jutunk. Szedjük össze mindent (a földről és a könyvespolcokról), amit lehet, a kelti falon lévő polcon keressük meg a varázskercset: tűzvihar/frissítés. Ugyanazon a falon van egy doboz, amit ha ki-

nyitunk, az intelligencia gombjára leljük. Az északi falon található vörös könyv egy járatot nyit meg, ami mögött

tüskés falú szoba fogad, s a tüskék minden lépésre közelednek. Mielőtt felnyársaljuk magunkat, ugorjunk be a bal oldali gödörbe, majd másszunk ki a töltső oldalon. Menjünk a jobb oldali 2. gödörhöz, ugorjunk bele és másszunk ki a töltső felén, majd jöjünk a jobb oldali 3. gödör. Az utolsó gödör a bal oldali, a kijárat előtt. Ajánlatos a térképet nézni minden lépés után, mert igen könnyű elkeveredni.

Most egy elég érdekes hely következik: vizsgáljuk meg a liftek (vagy mik) tetejét, és ahol van egy kis hézag, az alá álljunk be. Különböző menthetetlenül összelapulunk. Ezt a mókát még el kell játszani egyszer vagy kétszer, hogy a kijáratához jussunk. Nem is egy, hanem





kettő jelenik meg: az egyik mögött értékes ajándéktárgyak várnak (gyógyital, páncél), a másik mögött pedig egy fa, amiről az élő kulcs emelhető le (mintha egy ócska kard is lenne itt). A kulccsal rohanjunk a főfolyosó végéhez és nyissunk ajtót a 2. szintre. Mielőtt lejjebb merészkednénk, érdemes bejárni a főfolyosóról nyíló két szobát: egyik mögött számszerjé, tegez, nyílak és egy ócska kard található. A másik szobában ágyak vannak, némelyikben ékszerrek lapulnak.

tek is van! Az ebédlőben találunk egy könyvet, azt helyezük a hátsó helységben a könyvespolc megfelelő helyére. A megjelenő tárcsán a fáról lejegyzett jelek segítségével mehetünk át.

### 3. SZINT

Nehéz pontos leírást adni ehhez a csatornarendszerhez. Vizsgáljuk át a hordókat, és ha púca mar, keressük meg a sóval teli hordót, az hatástalanítja. Ha ügyesek va-

ki. A szint legvégén egy csúnya fiú fogad, akin csak a pusztítás kardja sebez (ezt csörtük a koponyától). Végül vegyük ki az erő talizmánját a varázslattal védett rejtekből a tükördarab segítségével. Az egyik helyen illúziófal van, ott sétáljunk ki.

Hősinüket kemény pixelekből faragták



My power, fueled by hatred.

### A CSATORNARENDSZER

A karakterszámlálót látva, azt hiszem jobb lesz ezentúl csak a szintek rázós feladatait ismertetni...

A létrán álljunk meg féldíon, s térjünk be a csatornába. Az elpusztított dögöktől vegyünk kölcsön egy fémpajzsot! Sok minden nincs itt, a délkeleti részen található némi gyógylé és egy ajtó (gomb nyitja), amin keresztül átmehetünk a másik részbe. Mászáljunk itt egy darabig, s ha rátalálunk egy levegőszómbólumra a fa-

Menjünk vissza az első rendszerbe, s irány az északi terem. Kattintsunk a zöldesen fénylő padlóra, ahonnan emelvény tűnik elő, s a Sérthetetleniség talizmánját kiemelhetjük belőle a hátsó falon keresztül (!!!). Erretele van egy tigriskarom és egy jegyzet Riantól (ő mentett meg a Játék elején) Jaranhhoz (aki híres varázsló). Az ajtón bejutni az imént szerzett szinkódokkal lehet.

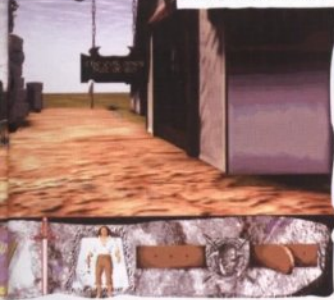
### JARAN, A CSODÁLATOS VARÁZSLÓ

Ismét a szabad ég alatt! Vegyük fel a kürtöt (örözzük is meg!), majd menjünk a toronyba. Derítsük fel a szintet, a kertben vegyük fel a halott pillangót és helyezzük a folyosón lévő gyűjteménybe. Jutalmunk egy darázs kulcs. A darázsas ajtót lehet kinyitni vele, s mögötte a következő szint fogad. A fürdőben, a szekrényben egy

### 2. SZINT

A szörnyektől el kell szedni a hosszú kardot. Az legalább nem török. Első dolgunk rögtön a bejárat után az legyen, hogy egy tűzarézzsal felolvasszjuk a jegget, s felvesszük a pajzsot. A tűzlabdák úgy viselkednek, mint a tűzvihar varázs. A nagyteremben kattintsunk a tükörre, s válaszoljunk a találós kérdésre (It is nothing, yet we call it by name: Sky; Knocking on our chamber door: Time; It is born in the sky; Rain; Provider of life has none itself: Earth; Reaches for the sun but never leaves the earth: Tree). A jó felelet

Íme egy egész valóságú ray-trace falu



jutalma a kreativitás gömbje, s még egy üvegszilánkra is szert tehetünk (ez fontos). A zárt ajtókat nyissuk ki állkulccsal. Először is irány a fa, ahonnan írjuk le a rúnajeleket. A másik szobában egy szobor áll, két rejtekkal az oldalán. Egyikben szénpor van, ami megvakítja az ellenfeleket, a másikban egy levél. A többi szobát járjuk végig a páncélért, nyilvesszőért. A könyhában a gyógyital mellett titkos rej-

gyünk, ékkövekre, pénzre, buzogányra, egy kapcsolókarra, Amber pálcára (tűzvarázs), gyógyitalokra teszünk szert. Ha kapcsolót találunk a falon, helyezük bele kart, és húzzuk le. Így kiszabadulnak a Hargani rabok a cellából. A cellában vegyük fel a csontot és beszélgeszünk el a beteg Harganival. A beszéd gömbjét adja át nekünk és egy papírdarabot, ami egyik könyvünkől hiányzik. Valahol a csatorna mélyén barátságatlan koponya hever átszúrva egy klassz karddal. Vizsgáljuk meg közelebbről, s helyezzük a beszéd gömbjét a szájába, az intelligencia gömbjét a bal szemébe, a kreativitását pedig a jobba. Most már a miénk lehet a kard, de csak úgy vegyük kézbe, ha fegyver, pajzs, amulett nincs a másik a kezünkben! A szint végén néhány hatalmas csattogó protkó fogad, amiket a csonttal támaszthatunk

A természet lágy öle



lon, kattintsunk rá. A bentl teremben jegyezzük meg a gözőcskék színét (kék, sárga, kék, piros, piros). Található még két titkos szoba, amikben gyógyital, egy rubin pálcát (tűzvarázs) és a vakítás/szuperharc varázst találjuk.

ametsizt gömbre és némi gyógylére leljünk (előbbi segíti a manatöltődést). Keressük meg Jarant, aki sokat mesél Nithosról, ahol a hatalomra éhes varázslók a hét talizmán segítségével megpróbálták megnyitni a kaput a végtelen energia dimenziójába. A kulcsot szedjük fel a földről és a felső szinten lévő íróasztalt nyissuk ki vele. Itt a jégvihar/méregelenítés varázstekercsre leljünk. Valahol errefelé található egy törött tábladarab, amit feltétlenül tegyünk el. Menjünk a gondolatikötőbe, szálljunk be és fújjunk a kürtbe. A másik oldalon egy barlang fogad, mely a Venimore Marsha viz. Itt hadakozunk két növényvel, s tegyük el levágot csapjalkat. Mivel mérgezőek, menjünk vissza Jaran fürdőszobájába és áztassuk be őket a mosdóba, ahol méregtelenednek. Süssük el magunkra a méregtelenítés varázst, kössük össze a két csapot, majd menjünk vissza a Venimore Marsha, ahonnan egyenes út vezet a faluba.

Monddja valaki, hogy nem felhasználóbarát a tárgylista!



### ISMÉT A FALUCSKÁBAN

A kovács egyik értékes ékszerünkért hajlandó odaadni remek karóját. Adjuk neki az ócska kulcsot is, majd nézzünk el a koc-







# LÉGIVESZÉLY!

A harci helikopterek csodái most egy egészen kiváló programmal gyarapíthatják PlayStationös gyűjteményüket. Képzőjétek el a Thunderhawk 2-t az Agile Warriortal keresztezve, és máris megkapjátok, mire számíthatok a Black Dawnban. Sivatos, havas, vagy épp szigetekre szabott tájak fölött repkedhettek, melyeken kedvetekre vandálkodhattok, épületeket robbantgathattok, fákat gyűjthettek fel. A robbanásokat remek fényeffektusok követik, bevillannak a házak falai, de még a helikopter műszerfalán is jól látható, ha valami égő tárgy mellett haladtok el. A grafika tehát jobb, mint a Thunderhawk 2-ben, ráadásul a képernyő update se olyan gyenge, noha itt is alkalmazták a szokásos kód effektust. A játékmenet egy az egyben az Agile Warriortól lett kimásolva: a hadműveletek célpontokra vannak felosztva, ezeket kell sorban teljesíteniük, üzemanyagot és fegyvertet pedig az ellenségől zsákmányolhatunk.

A játék a jövő évben, 1998-ban játszódik. Mint az ilyen játékoktól már megszokhatjuk, egy titkos szervezet pilótáját alakítjuk, akivel az amerikai kormány nem hivatalos hadműveleteit kell végrehajtanunk különféle terrrorszervezetek és drokartellek ellen. Munkánkhöz egy AH-69 Mohawk helikopter bocsátanak a rendelkezésünkre, aminek képességeit az introban rögtön meg is csodálhatjuk. Bár a "csodálhatjuk" kifejezés

terei már nagyon frankón vannak mozgatva, a képernyő, és a HUD pedig első pillantásra teljesen jól áttekinthető. A jobb alsó sarokban láthatjuk a térképet, ezen apró pontok jelölik az éppen aktuális elsődleges célpontokat, a helyzetünket pedig egy nyíl jelképezi. A térkép segítségével tájékozódhatunk, a közvetlenül ránk leselkedő veszélyeket a bal oldali radar mutatja. A magasság és sebességmérőnek sok jelentősége nincs, hiszen jól érzékelhető mindkét dolog a kijelzők nélkül is, a legfelül látható kis panelre viszont annál több figyelmet kell fordítanunk. Itt látható a páncéltatunk, az üzemanyagtartály állapota, továbbá az,

Az ellenség kiirtása nélkül kockázatos a tiszokat felvenni



mindenhol SAM állások "köpködik" felénk a hőkövets rakétáikat. Ezek a legkegyetlenebb eszközök az ellenség kezében: ha meghalljuk, hogy "SAM launched", már

előbb meg kell tisztítani a környező terepet. A viszonylag kevés kiüldetés ellenére a számitson senki rövid játékmeterre: egy-egy csata akár húsz percg is elhúzódhat, és eb-

# BLACKDAWN

Nagy a sürgés-forgás a Central Park légtérben



egy kicsit túlzás, hiszen láthattunk már ennél szebb intro animációt. Furcsa például, hogy egy tank tornya úgy repül a levegőbe, hogy közben a harcokcsi teste meg se moccan...

Meggyőződésem, hogy az a jól irányítható akciójáték, amelyiknél nem kell elővennem a kézikönyvet. A Black Dawn szerencsére ilyen, és ez nem csak azért van, mert a tőlés alatt kiírja az egész billentyűzetkiosztást. Az alapkiosztás szerintem jobb nem is lehetne, de akinek nem tetszik, az az Options menüben még három másik lehetőséget közül válogathat, köztük – külön az Agile Warrior rajongók számára – egy Agile Mode közül is. A helikoptert kétféle üzemmódban is vezethetjük: egyrészt hagyományosan (a magasságot külön szabályozva), másrészt (a pause menüben a Fly Mode-ot bekapcsolva) úgy, mintha egy repülőgépet vezetnénk. Négyféle külső-belső nézőpont közül választhatunk, valamint a belső nézetben még ki is tekinthetünk két oldalra.

Az Agile Warrior annak idején nekem leginkább a repülők abszolút irreális mozgása miatt nem tetszett, és egy kissé nehézkesnek találtam a térképezési rendszert is. A Virgin munkatársai hasonló visszajelzéseket kaphattak, mivel a Black Dawn helikop-

terek milyen speciális fegyver van éppen használatban. Ezek lehetnek különböző rakéták, napalm, esetleg atombomba. Ilyen fegyvereket az ellenségtől zsákmányolhatunk, de játék közben felvehetünk géppuskákat módosító ikonokat is; a háromszoros géppuska például már bivalyerős, bár elég lassú. Némelyik ellenfélét úgy ún. Wingman ikont vehetünk el, amivel egy igen hasznos segítőfarsat hivatunk, aki hathatósan írja majd körülöttünk az ellent.

Összesen hét fajta terepen kell helyt állnunk, ezeken a célpontok legtöbbször négy csoportra vannak osztva. Nem mindig csak támadó feladatokat kapunk, objektumok védelmezése, és tiszok kimentése is elmaradhatatlan része az akcióknak. A kiüldetés persze egyre nehezebbek: kezdetben még csak radarállomásokat, ágyúkat kell elpusztítanunk, a végén meg már szinte

csak egy dolgot tehetünk: menekülnünk. Sajnos itt egy negatívumot kell megemlítenem: mivel a terep nem túl nagy, menekülés közben gyakran az a kellemetlen élmény érhet minket, hogy a térkép szélelén nem enged tovább minket a gép, és sarokba szorulva tehetetlenül nézzük, amint szépen belénk csapódik a rakéta...

Az intelligensen mozgató ellenfelek kivül, a program egyik legfőbb erőssége, hogy ezúttal nem kell Rambot játszva egyedül nekironatnunk az ellenségnek. Szövetséges tankok és helikopterek egyengetik az utunkat, akik aktívan részt vesznek a csatában. Egyébként igen hasznos dolog, hogy a SAM-ek őket nem fogják be, ám az már kellemetlenebb, hogy mi viszont kilöhetjük őket. Igaz, néha ez segítségünkre lehet, mivel jobb híján tölük is zsákmányolhatunk üzemanyagot. Vigyázat, ha "merő véletlenségből" kettőt is

kiürünk, az összes többi barát hirtelen ellennünk fordul. Ilyenkor meneküljünk távolra, mert később visszatérve hamar megbocsátanak. A gépek realiztikus mozgásán kívül az eszméletlenül etlalt hangeffektok adják a játék fantasztikus hangulatát. A rotor csattogva szeli a levegőt, süvítene a lövedékek, a tiszok beszállások kiabálnak, hogy húzzuk már el a csikot. A zenék pedig igazi Rambos hangu-

A robbanások fényvel borítják be az éjszakai terepet



ben még nincs benne a kb. ötvenszer ennyi időt kitevő sikertelen próbálkozások. Csüggedni viszont nem érdemes, hiszen minden sikeres hadművelet után pályakódot kapunk.

V.Z.

blackdawn

Kiadja: Virgin

LÁT VÁNYOSSÁG  
JÁT SZÁNYOSSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE BONA

PLAYSTATION

✓ Közhez álló irányítás  
• remek hangeffektok  
X A körités túl puritán, néhány animáció azért elkeltna

83%

Hajóinkat több tucat helikoptertől kell megvédelmeznünk





# FIFA SOCCER MANAGER

A z Electronic Arts EA Sports divíziójának neve mára szinte egybeforrt a kiváló sportjátékok fogalmával. Aki már látta valamelyik programjukat, azután minden más játékot egy kicsit szürkébbnek talál. Márta több tucat nagyszerű játék öreghíti a hírnevüket. Egyik legnevesebb sorozatuk a FIFA Soccer, mely most elérkezett a legújabb "részhöz". No persze nem szerves folytatásról van szó, hiszen a FIFA '97 csak

igényű menedzserjelöltek számára nem kielégítő. Csapatunk az angol első-, második-, harmad- és negyedik osztályból, a német 1. és 2. a Bundesligából, a francia első és második vonalból, az olasz serie A és B, valamint a skót bajnokságokból kerülhetnek ki. Ez valóban sok, de én azért igen-csak hiányolom a spanyeli, a portugáli és a holland csapatokat – legalább az első osztályokat rakták volna bele – hiszen ezek a csapatok mind-mind meghatározó erőt jelentenek a mai európai futballban. Nem hiszem, hogy az angol negyedik vonalban szereplő Barnet 200 drukkereiből többen vásárolnának meg a programot, mint mondjuk a Barca és a Real közel negyedmillióst táborát – na mindegy, szeretettel várunk egy olyan programot is, amiben végre az összes európai nagycsapatot lehet majd irányítani (a kis kelet-európaiakról még még reménykedni sem nagyon merünk...). Ugyan sokan szerepelnek közülük a játékokban, de még egyszer hangsúlyozom, nem irányíthatjuk őket. Lenyit az itteni negatívumokról, most jöjjenek a kellemesebb dolgok: ami adatot a játékban szereplő klubokról összegyűjtötték, az viszont rendkívül valóságos. A legfrissebb játékoskereszmények is benne vannak és ez nagyon jó hír! Ez a pontosság nemcsak a csapatokra, hanem a hozzájuk kapcsolódó létesítményekre is igaz: a stadionok persze nem fotorealisztikusak, mindenesetre az alakjuk és a befogadóképességük száma szinte teljesen megegyezik az eredetivel. Természetesen bővíthetők, így jó szereplés esetén a befolyt pénzből függvényében bármelyik csapatnak összehozhatunk egy Bernabeuhoz hasonló poklot, ahol az ellenfél játékosai több, mint 100.000 ellenséges pillantás keresztütiében próbálnak valami eredményt elérni. A

stadionbővítés az egyik legnagyszerűbben kidolgozott része a programnak.

A managerprogramok sajátossága a rengeteg statisztikai adat, itt is mindent megtudhatunk úgy a játékosokról, mint a csapatokról. Az EA kiváló "dizájnerei" itt is működésbe léptek: minden adat megjeleníthető számszerűen és grafikusan is.

Egy kis számszerű ömlegés a játékosokról: a játékban szereplő 7500 (!) játékos 29 (!) különböző tulajdonsággal rendelkezik, melyek között olyanok is helyt kaptak a szokásos alapskillekén kívül, mint a vezetői rátermettség, stb. A játékosvásárlás is jól megcsinálták – egyébként a már ismert módszer érvényesül, akire van pénz az megveszed, akire nincs, azt nem. A nemzeti bajnokságokon kívül indulhatunk az összes európai kupában is, és itt végre normális rendszerben. Mindezek gyönyörűen megdizájnált menük alatt láthatók, rendkívül könnyű kezeléssel párosítva, tényleg látványosan.

Most jön a feketeteleves: maguk a meccsek. Ilyen stílusú játékban még nem nagyon találkoztam ehhez hasonló grafikai kidolgozásra. Az egész műkésztetést párhelyből követhetjük, több kameraállásból, ezzel tehát nincs gond. Az animációkhoz David Ginola kérték fel motion capture technikával megvalósítás keretében – hullátok, ráagatnak mindenféle kis kutykát meg drótkat és míg ő dekázgat, a gép követi és átárolja a mozgást. Szegény biztosan túl hosszú ideje ült a Newcastle kispadján, mert a meccs közben látható jelenetek engem a magyar másodosztályban látható közütdöttan briliáns és gyors megoldásokra emlékeztettek, miközben a játékosok a belüket kihajítják a pályán. A lehetetlen szituációk csak fokozták a gyomrom remegését: nagy nehezen (kb. a játék 10. percében) eljutok az ellenfél kapuja elé, a csatárom a 16-oson belül nem rárög, hanem visszazapsszol a felezőn títtra(!) és a védők, mintegy 60-60 (!) rárögja a lasztit. Mondjuk van ilyen megoldás, úgy évente egyszer elő is fordul egész Európában, na de minden második kapurúgás ilyen? Arról nem is beszélve, hogy az esetek 90 %-ában a kapusom nézi a 3-4(!) másodperc feléje szálló labdát majd amikor odaér hozzá, egy Sandokant megszegényítő tigrisúgással oldalvált vetődik az útjából, nehogy véletlenül eltálgja. Az eredményt gondolom nem kell részletezni. Normális gött ritkán, fejest és szöglettel egyszer sem láttam. Kit érdekel maga a meccs látványa egy managerjátéknál? – tehát fel a kérdést teljes joggal. Jó, akkor próbáljuk meg kikapcsolni. Nahát, nem lehet! Es a háttérben ténykedő Win95-nek megvan az a tulajdonsága, hogy iszonyúan meggyorsítja a le-

mezkezelést, tehát dúdolhatjuk a már jól ismert rigmüst: Pörög a winchester, ki tudja hol áll meg, s mit, hogyan talál meg. Néhánszor se-hogy: visszatér a már-már rettegelt desktopra...

Feljutásnál, kiesésnél, nyeresém (és az introban) a már megszokott jó minőségű videókat találjuk, bár a szokásosnál ezek most rövidebbnek tűntek. Zene csak ezeknél van, a játék közben nincs. Az ott hallható hangok néha jök (pl. meccsknél a közönség), néha viszont elég érdekes kategóriába tartoznak: madárcsicsergés egy managerjátéknál a menü alatt (?), és a különböző megdöbbent emberi nyögések például a statisztika menüben.

**Az a havi pénzműködés nem kerestek túl sokat a bankok**

Current Date: Mon 29 Jul  
Balance: £7,000,000  
Next match: Sat 17 Aug  
Premiership

BALANCE SHEET	
INCOME	OUTGOINGS
Merchandise	Wages
Player sales	Merchandise
Leases	Player salaries
Ticket sales	Loan payments
Com. income	Pitch Maint.
Events	Stadium Maint.
Grants	Building Costs
TV/Radio rights	
Third party	

Weekly, Monthly, Annually, Total Income, Total Outgoings, Profit Total

allig pár hónapja jelent meg – most egy kicsit más vizekre eveztek az EA-fiúk. A program nevéből egyenesen következik az eltérés mibenléte: FIFA Soccer Manager.

A Championship Manager 2 (95 vége) óta talán nem jelent meg igazán színvonalas focimanager program. A Sensible Soccer új változatában és a karácsony előtt megjelent Complete Onside Soccerben tetszelegthettünk ugyan edzői szerepkörben is – de a Sensi inkább játéka való, az Onside pedig egy eléggé félresikerült próbálkozás volt. Jól érezték az EA programozói, hogy ideje lenne betölteni az itt kínálkozó űrt. Nézzük, mire számíthatunk:

Hat nyelven játszhatunk, ami eleve jó dolog, bár mivel nem találtam a magyart, kénytelen voltam az angolnál maradni. Az irányítható klubok száma elég magas – bár a hozzáam hasonló magas

gyon merünk...). Ugyan sokan szerepelnek közülük a játékokban, de még egyszer hangsúlyozom, nem irányíthatjuk őket. Lenyit az itteni negatívumokról, most jöjjenek a kellemesebb dolgok: ami adatot a játékban szereplő klubokról összegyűjtötték, az viszont rendkívül valóságos. A legfrissebb játékoskereszmények is benne vannak és ez nagyon jó hír! Ez a pontosság nemcsak a csapatokra, hanem a hozzájuk kapcsolódó létesítményekre is igaz: a stadionok persze nem fotorealisztikusak, mindenesetre az alakjuk és a befogadóképességük száma szinte teljesen megegyezik az eredetivel. Természetesen bővíthetők, így jó szereplés esetén a befolyt pénzből függvényében bármelyik csapatnak összehozhatunk egy Bernabeuhoz hasonló poklot, ahol az ellenfél játékosai több, mint 100.000 ellenséges pillantás keresztütiében próbálnak valami eredményt elérni. A

**Épül-szépül már a leendő bajnok új stadionja**

Current Date: Mon 29 Jul  
Balance: £7,000,000  
Next match: Sat 17 Aug  
Premiership

Liverpool vs Oxford U

STADIUM

View Stadium

Duration: 5 weeks  
Quantity: 1  
Per Roof: £0

Per Stand: £28,000  
Sub-total: £28,000  
Demolition: £6,000  
Build: £34,000  
Discount: 0%  
Total: £34,000

Build, Expand, Buy Land

fifa soccer manager **Kiadja: EA**

**LÁTÁNYOSSÁG  
JÁTSHATÓSÁG  
SZAVATÓSÁG  
ZENEBONNA**

P75, 16MB RAM, PC/D.

✓ Remek körítés + roppant részletes és naprakész adatok  
X A mérkőzések és néha a hangok lemezkezelés

**90%**



# Football

## masters

Folytassuk a focimenedzserek szemléjét a Football Masters 97 című produkcióval. A játék nyilván elsősorban az angol piacot célozza meg, amit onnan szűrhetünk le, hogy kizárólag angol csapatokat irányíthatunk. Ahogy egy mai programtól elvárható, edzői tevékenységünket a Premier League-től egészen a negyedosztályban szereplő csapatokig terjeszthetjük ki. Ideje, hogy a játék címképernyőjén szereplő négy úriembert (Brian Little/Aston Villa, Ruud Gullit/Chelsea, Alex Ferguson/Manchester United, Kevin Keegan/volt Newcastle United) megossuk az angol és az európai élvonal színteréről.

Személy szerint szomorúan konstatáltam, hogy csak angolokat irányíthatunk. Szerencsére a csapatok adatai a lehető legfrissebbek, a 96/97-es szezon játékosállományát tartalmazza, sőt, egy-két év közben beszerzett emberke is szerepel (pl. Iversen a Tottenhamből). Aki egy kicsit is szereti a statisztikákat, az bőven várhatja az adatokat. Az összes kluberedmény szerepel (no persze nem úgy, hogy ki-kivel-mennyit játszott, hanem egy koordináta-rendszerben van megjelenítve helyezés(kupákban a forduló)/évszám összefüggésben), a legnagyobb arányú győzelmek és a legfőbb vereségek (szintén kupákra és ligákra lebontva, de ezek már számszerűen és időponttal együtt). A játékosok átigazolási is megtalálhatók, bár ez eléggé foghíjasnak tűnik, mert csak a legjobb angolokat találjuk meg, a külföldiekét és a nem igazán ismert játékosokat nem. Feltétlenül megemlítendő, hogy a grafikusok vették a fáradságot, és az összes (!) csapat címerét megrajzolták (!), sőt, a játékokban szereplő külföldieket is! Apróbb, külföldiek: itt nem valami nagy a választék, sem a csapatok, sem az átigazolható játékosok számát tekintve. Egy-egy nemzetközi kupaszorozathoz a nagyobb nyugat-európai országoktól eltekintve mindig ugyanazok a csap-

atok indulnak, és ez a harmadik-negyedik szezon után már nem valami szivderítő. Ami kis hazánkat illeti, a Bajnokok Ligájában a Debrecen (?), a KEK-ben a Fradí (?), az UEFA-kupában pedig a Vác (???) és a Nagykanizsa (????) indul évadról-évadra. Hogy ez utóbbit honnan halászták elő a szerintiük 30.000-es szurkolótáborával együtt, azt ne kérdezzétek, mindenesetre címerestül benne van! A játékosállományukról se ejtsünk sok szót – mindenesetre néhány nevet eltaláltak. Ez így egy kicsit összecsapott munkának tűnik, ha több együttést nem is akartak belerakni, legalább cserélgethetné a program, hogy mikor, hol és ki induljon a kupákban. Nagyon jópofa volt,

ját is megnézhetjük, ami igen derék, mert hasonló játékokban ilyen még nem nagyon volt. A játék jó minőségű fotókkal tarkított játékmenele elég látványos szórakozást ígér, bár még befért volna a stadionok képe a tökéletes élvezet eléréséhez. Ami a taktikai felállításokot illeti, ez nagyszerűen lett megoldva: nem előre megadott formációból választathatunk, hanem a pálya négyzetlősséjéig odáig helyezzük el a játékosainkat, ahol szerintünk a legtöbbet fogja nyújtani. A csapatok egyenként kb. tízféle tulajdonsággal bírnak, valamint egyes esetekben egy speciálisuk is van (pl. bedobás, szabadrúgás). Sajnos a meccs képe már egy kicsit sivárabb látványt nyújt. Mindössze arról van szó, hogy a pályán az egymással szemben feálló két csapatformációt látjuk, és egy labda rohant ide-oda a játéktérre, miközben a játékosok nem mozognak. Érdekesebb mozzanatoknál (szöveget, lap, gól, kezdés,



Ez a képcős figura semmi ostre sem azonos velem. De akkor hogyan lehet ő a hónap menedzere?

hogy a nagyobb angol csapatokhoz tartozó szurkolói fórumok levélcíme és néha a telefonszáma(!) is benne van játékokban, lehet velük contactolni (már el is határoztam, hogy írjak a Chelsea igen sajátos, Cockney Rebels nevet viselő gárdájának).

Magya a játék egyébként megfelel az elvárásainknak: sok menü, mindent megtehetünk a játékosátigazolástól a stadionbővítésen át a nyári szabadság minőségének meghatározásáig. Mindezt olyan formában és menük segítségével, ahol szerencsére nem veszik el

az ember az alpontok tengerében. Könnyen állítható, hogy hol is járunk. Igazolások: hosszantóan kevés a külföldi játékos, minden posztot összevetve nem lehet belőlük több mint 100. Kevés! A magyarok közül Lipcsei és Preisinger a megvethető játékos, mindkettő elég jó tulajdonságokkal. Az angolokkal minden rendben van, sőt, a jobb játékosok fotó-

hosszabbítás, sérülések) egy kis fotó (de mindig ugyanaz) jelenik meg a pálya helyén. Ami tetszett, hogy a FIFA-val ellentétben itt kapunk egy statisztikai értékelőt a meccsek végén a kapurúgásokról, a taktikáról, és az egyes csapatrészek százelékos működéséről, és a játékosokat is osztályozza. Illyenformán a gyengébb teljesítményt nyújtók rövidesen a kispadon találhatják magukat. A mérkőzés közben a játékosok mellett csik hosszú mutatja a játékos aktivitását a pályán, ha ez rövid, cseréljük le sebesen. Az viszont nem igazán jó, hogy a cserélni szeretnék, csak a játékosok nevet látjuk, valamint azt, hogy védő, középpályás illetve csatár-e. Meg kell a meccs előtt jegyezniünk a cseresorról, hogy bál, jobb vagy középső emberről van-e szó. Egy kicsit más vizsreke ezveze: hiányolom a nemzeti válogatottak szereplését a játékban. Az ott nyújtott teljesítmény, és az ott szerzett sérülések nagyban befolyásolják egy élvonalbeli csapat működését, illetve a játékos értékét. Egyébiránt az érték általában a játékos szezonbeli szereplésétől függ, nagyon helyesen. Sajnos nincsen európai szuperkupa és a dél-amerikai bajnokkal vívandó világkupa sem a játékban.



A játék DOS alól működik, nem túl nagy a hardverigénye, és a gyorsaságára sem lehet panasz. Három nap alatt háromszoros BEK-győztesé faragtam a negyedosztályú Colchester Unitedet, melynek kezdetben 2.000-e, majd egyre növekvő tábora a végén majd szétfeszítette az általam épített 67.000 embert befogadó új stadiont, a Milan elleni 3-0-ás hazai győzelemmel záruló elődöntőn. Még egy dolog: kupában, ha még nem vagyunk elsőosztályúak, ne várjunk nagy eredményt, ha csapatunk egy magasabb régióban szereplő gárdával csap össze, majd' mindig kikapunk, itt csak a legtrikább esetben fordulnak elő meglepetés eredmények. Ha feljebb jutunk, ugyanazzal a játékosállománnyal (!) már könnyen győzhetünk. Ez azért elég érdekes, de fordítva is igaz, ha feljebb vagyunk, mint az ellenfél, nagy zakó lesz a jussa. Nem vagyok megbékélve a hangokkal, csak a meccs alatt hallhatjuk a közönség moraját, egyébként iródnak egy kriptához hasonló hangulatot áraszt. Mindent összevetve, most már csak a játékosok múlik, hogy a látványosabb FM97-t vagy a valóságosabb, részletesebb, de egy kicsit szűkebb CM2-t választja.

K.Z.

Újabb jelentős lépés, hogy halhatatlanná válják a Szurda-drukkereknek!



football masters Kiadja: ESP

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONÁ

4860X266, 4MB RAM, 512K SVGA, 50 COMP

/ Klubszinten rengeteg adat  
\* Statisztikák \* Fotóalbum  
X Kevés külföldi játékos \* hiányoznak az európai kupák és a válogatott meccsek

81%



**A** Championship Manager nem egy újfiú a szakmában. Az első rész emlékeim szerint 93 tavaszán jelent meg, s már akkor két csoportra osztotta a menedzser játékokat. Az egyik csoport élt-halt érte. Imádták döbbenetes

tunk elcsábítani egy-egy ászat valamelyik vetélytársától. Egy drága játékost kérhettünk kölcsönbe, sőt, szó lehet két ember cseréjéről is (persze az értékkülönbözöt kifizetésével). Bármelyik akciót választjuk is, először a két klubnak kell meg-

mozog, nincs lehetőségünk pénzügyi helyzetünk kezelésére (azaz sem kölcsönt felvenni, sem felesleges pénzünket befektetni nem tudjuk). Végül abba sincs lehetőségünk, hogy mikor és hogyan bővítsük a csapat stadionját.

# Championship MANAGER 2

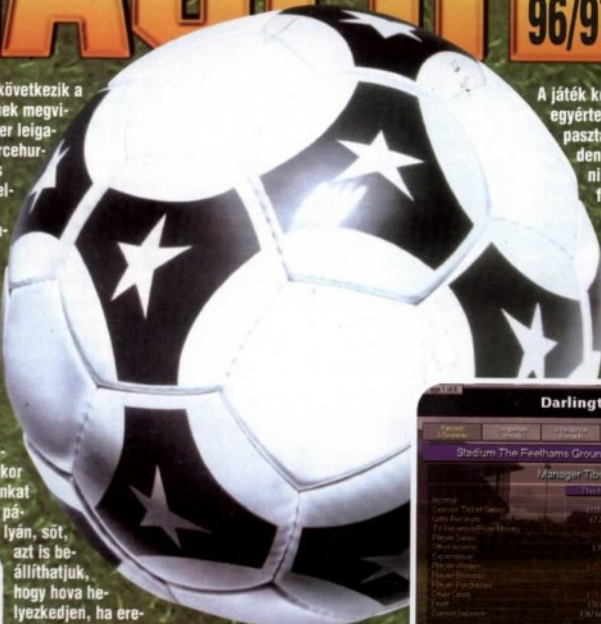
# 96/97 UPDATES

mennyiségű adatáért, precíz beállítási lehetőségeiért, és a hetekig tartó izgalmas játékért. A másik viszont rá sem tudott nézni a programra. Gyűlölte hosszadalmas töltötteseit, a rengeteg várakozásért és a minden látványt nélkülöző meccsekért. Nos az EIDOS Interactive gondozásában készült 96/97-es kiadás ezeken az előzményeken nem igazán változtatott, sőt, ha lehet, még rátett egy lapáttal mindkét oldalra.

Kezdjük az adatokkal. A programban a négy angol liga teljes játékosállományán kívül megtaláljuk az európai és dél-amerikai bajnokságok labdarúgóit is, sőt, rengeteg ifjúsgúri korú fiatalembert is. Ennek a több, mint 4.000 játékosnak természetesen nemcsak a nevét, hanem értékét és mintegy 20 tulajdonságának teljesen korrekt (értsd: az élő labdarúgók statisztikáiból összeállított) értékelését tartalmazza. Emellett a játék során folya-

gyeznie, majd következik a játékos igényeinek megvitatása. Egy ember leigazolása körül hercehurca, az alkudozás akár hetekig is eltarthat.

A következő igazán érdekes dolog a taktika. Itt temérdek előre beállított felállítás és játéktípus közül válogathatunk, s ha ezek között sem találjuk meg a megfelelőt, sajátot is készíthetünk. Ilyenkor minden játékosunkat elhelyezhetjük a pá-

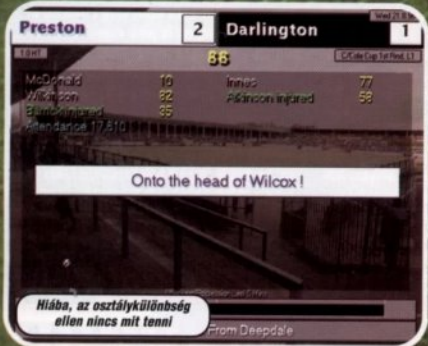


lyán, sőt, azt is beállíthatjuk, hogy hova helyezkedjen, ha eredeti posztján nincs sok feladata (persze ez némi intelligenciát követel a játékostól, hiszen nem mindegy, hogy például a söprögető mikor megy előre a támadásokat segíteni). Itt egy kicsit nehézkes, hogy a nevek mellett nem jelennek meg azonnal a labdarúgók képességei, így az embernek vagy kívülről

kell ismernie minden játékosát, vagy ide-oda lapozgathat a kezdőcsapat összeállításában közben.

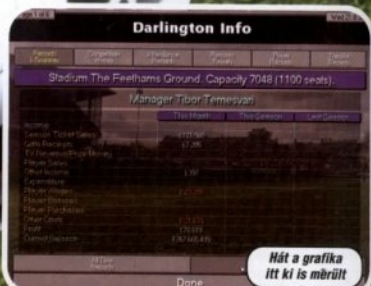
Eddig csupa jó dolog volt, most nézzünk néhány negatívumot. Furcsa, hogy a csapat edzőjeként semmi beleszólásunk nincs játékosaink felkészülésébe. Nem tudjuk embereink gyengébb képességeit javítani, edzéstervet összeállítani és igazából fogalmam sincs, mitől függ a játékosok erőállapota és fittsége. Szintén furcsa, hogy bár ebben a világban minden a pénz körül

A játék kezelése elég egyszerű és egyértelmű, bár kell egy kis tapasztalat, mire az ember minden eldugott kis menüről tudni fogja, hol keresse. A grafika nem túl látványos, a szép háttérképek előtt nagy, szöveges gombokat kell nyomogatnunk. De hát ez egy ilyen típusú játékhoz pontosan elegendő. A hangokról igazán sokat nem lehet mondani. Amíg munkán-



matosan készíti a statisztikákat, nyilvántartja a változásokat. Így egy időny végén pontosan tudjuk, kik szolgálták meg a beléjük fektetett pénzt, kiktől kell rövid úton megszabadulnunk, s kiket érdemes leigazolnunk.

Aprópó átigazolás. Ezen a téren a szerzőknek sikerült tökéleteset alkotniuk, hiszen egy játékosal mindent megtehetünk, ami a foci világában előfordul. Az egész a játékospiac feltérképezésével kezdődik. Ehhez megadhatjuk, hogy milyen korú, értékű játékosat keresünk, milyen pozícióra, külföldön vagy helyi. Körülnézhetünk a szerződés nélküliek – főleg fiatalok – között vagy megpróbálha-

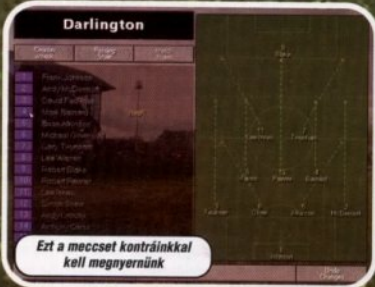


Hát a grafika itt ki is mbrült

A programot csak annak érdeme elkezdenie, aki képes több szezonig végigküzdeni az esetleges sikerért. Az első néhány évben ugyanis szinte reménytelen valami komolyabb eredményt elérni. Később azonban – ha jól megy a csapatnak – jönnek a nemzetközi sikerek, nagycsapatok próbálnak magukhoz csábítani és a csúcson felajánlják valamelyik hírt nemzetl tizenegy irányítását. Ilyenkor folytathatjuk klubcsapatunk vezetését, csak a válogatott meccsek előtt kell kiválogatnunk, melyik játékosokat hívjuk meg az edzőtáborba.

kat végezzük, a gép többnyire síri csöndben vár. Meccsek közben viszont egész jó a közvetítés (több, mint 4 óra szöveg van a CD-n) és jó a közönség zaja is.

Temesvári Tibor



Ezt a meccset kontráinkkal kell megnyernünk

**Championship manager 2** **Kiadja: Virgin**

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

4865X, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Több heti szórakozás  
 • töménytelen adat  
 X Sok várakozás • hiányzik  
 néhány fontos rész

**90%**





nek – pontosabban az abban tartott eszközöknek – használatát az A és a C gombok jelentik. A B gombbal ugyanis tudunk. Az X és a Z gombokkal lehet a gyerekek között váltogatni (ha Hannah-t már kiszabadítottuk a kallitkából), az Y-nal pedig a mozdítható tárgyakat (nyilakkal jelölt ládákat) tudjuk tologatni és húzogtatni. A jobb shift gombot nyomva tartva hősünk futni fog, a bal shifttel pedig a gyerekeknek lévő tárgyak listája fog megjelenni. Ezen a két-két keret jelölt hősünk bal és jobb kezét, azaz az éppen használatban lévő tárgyakat.



Az életre kelt biliárddákók hősünket veszik célba

ajtókat lehet nyitni. Kalandozásunk során nagy segítséget jelent majd a rovarok főnökeinek. Szkarabuszoknak a tanácsai, akik a ládákból hívhatunk elő. Többek között ő figyelmeztet minket olyan apróságokra, mint hogy a töredezett falakat kibővíthetjük gránáttal, továbbá a tükrök átjárókat képeznek egy másik világba. Ez a másik világ Swagman birodalmát jelenti, az igazi rémálomok sivar helyszíneit. Átlépve beléjük hősünk különös átváltozáson mennek keresztül: maguk is tüzet okádó szörnyekké válnak.

Talán meglepő, de a Chuck Rock 2 óta a Swagman az első 2D-s játéka a Core Design-nak, s ehhez mérten szerencsére nem is aprózták el a dolgot. Titkos helyszínek, jópofa fölényességek várnak ránk, a játék során többféle fegyver és va-

# SWAGMAN

## Titty-Totty

Freddy Krüger után szabadon a filmvászon és a videójátékokban egyaránt többfajta rémálom-höz elevevendedt már meg. Saturnon legutóbb a Nightsban kellett egy ilyen kellemetlen kreatúra ellen hadakoznunk, most pedig itt van Swagman, akivel a Core Design próbál minket ijesztgetni. A történetét tekintve egyébként a NIGHTS és a Swagman kísértetiesen hasonlít egymásra, ám a Core tagja, hogy bármiféle ötletlopásról lenne szó, amit alátámasztani látszik az a tény, hogy a koncepció már több mint két éve kész van. Annak idején még MegaDrive-ra szánták a játékot, ám a tervekből esz: mostanra lett valóság. Nézzük, hogyan is hangzik a történet!

A játékban két Kisgyerek, Zack és az ikertestvére, Hannah irányítását vehetjük át. Mint mindkinek, nekik is vannak rémálmaik, ám amit kevesen tudnak: ezeket a látomásokat az Álomhamu segítségével egy Swagman nevű csúf kreatúra bocsájtja az alvókra. Valószínűleg ezzel ők sem voltak tisztában, így eshetett meg, hogy egy késő esti éjszakán egy vers felolvasásával véletlenül megidéztek a gonoszt és a csatlósait. Normális esetben Swagman mesterkedéseivel szemben az Álomraj, azaz egy csoport mágius erővel rendelkező bogár szokta megvédeni az embereket. Ők az Álomharmat segítségével

lűzik el a gonosz varázst, csakhogy Swagmannek most sikerült kivonni a forgalomból mindegyiküket.

Szisztematikusan törbe csalta és bebörtönözte őket, így hősünk városkájának lakói teljesen védetlenek maradtak, s ezzel Swagman elvágta előttük az utat az ébrenléti világ felé. A gyerekek az egyedüliek, akik ébren maradtak, nekik kell tehát kiszabadítaniuk a tizenegy bogarat és a vezériüket.

A játék során nagyjából 16 helyszínen fordulhatunk meg. A terepet felülnézetből látjuk. Voltaképpen egy 2 dimenziós máskálós játékról van szó, ám az effajta műfajjal beskatulyázás ez esetben mégsem teljesen helytálló, mivel mint látni fogjuk, tárgyakat kell felvennünk. Ezeket a megfelelő helyen kell használnunk, továbbá a gyerekeknek sokszor egymást kell segíteniük (például az egyikkel ráállunk egy kapcsolóra, mire az így kinyitott ajtón átmehetünk a másikkal), egyszerűen némi kaland és egy kis logikai elem is vegyül a dologba.

Nézzük akkor, mit kezdünk az irányítóval! Hősünk bal és jobb kezé-



A játéktérben csupán két kijelzőt láthatunk. Felül van az életerőnk, amit a Z betűk szimbolizálnak. Minden egyes sérülés egy Z betű elvesztésével jár, s ha mindet elvesztjük, beszippant minket a talaj alatt örvénylő mélység. Extra Z betűket a pályákon lévő üvegburákat szétörve találhatunk, valamint állandó "feltöltőhelynek" számít a hálószoba, ahol Zackék szüleinek horkolása egyfolytában termeli a Z-eket. A másik kijelző a képernyő alján látható, ez az összegyűjtött rovarokat számlálja. A rovargyűjtemény Zacké volt, ám amikor Swagman csatló-



A tükrökön átlépve a gyerekek is szörnyekké válnak

rázslat áll a rendelkezésünkre. Attól függetlenül, hogy egy 2D-s játékról van szó, még fränk 3D-s effektet is felvonultattak: ilyen például az életre kelt biliárd dákók, akik a magasból próbálnak lesújtani hősünkre. Aztán érdemes megfigyelni a tökéletes árnyékokat is, akik a megvilágítás szerint változnak, ha mondjuk elmegyünk egy fálya mellett. A hardcore játékosoknak pedig a misztikus hangulatot árasztó zenék sem véletlenül tűnhetnek ismerősek, hiszen ugyanaz a Nathan McCree komponálta őket, akinek a Tomb Raider zenéit is köszönhetjük.

V.Z.



A zuhanýzóban egy kulcs bújik meg

sai feldúlták a házat, a gyűjtemény tagjai szanaszét széledtek. Ha megfelelő mennyiséget összegyűjtünk belőlük, útjelzőként szolgálnak majd a mélység felett átvető "hidaknál". A legelső tárgy, amivel találkozni fogunk, az elemlámpa lesz. Ez a fegyverünk, hiszen tudva levő, hogy a sötétség teremtményei nem nagyon szeretik a fényt. Igaz, nem minden szörny ellen hatásos: a szellemek például csak rövid időre bénulnak meg tőle. A tárgyak közül legelőször kulcsokkal fogunk találkozni, ezekkel értelemszerűen a hozzájuk tartozó

swagman Kiadja: Eidos

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSÁG  
ZENEBONA

SEGA SATURN

✓ Páros játék + remek zenék  
✓ Gyermekmeg sztori

80%



# ECSTATI

## VÁRJ REÁM, S ÉN MEGJÖVÖK!

Szóval a múltkor ott hagytuk abba, amint a tündér közli, hogy az eddig zárva talált ajtók már nyithatóak. Az Elder szimbólum következő töredékének megszerzéséhez el kell jutnunk egy gonosz boszorkány birodalmába. Az oda vezető titkos átjáró a tündér elmondása szerint a temetőben van, de azt is megtudjuk, hogy a boszorkány ellen előbb valami védelemre lesz szükségünk. A tündér még egy fontos információt elárul: a temetőbe bejutni egy szent kulccsal lehet. A temetőhöz először is ki kell jutnunk a

het. (A varázserőnket az Alt+Ctrl+az irányokkal tudjuk használni). A kriptában egyet menjünk előre, forduljunk jobbra, majd a következő elágáznál lefordulva el is érkezünk a keresett páncélhoz. Amikor megpróbáljuk felvenni, a terem ajtajai lecsukódnak, és egy varázslóval kell megküzdenünk. Ha sikerrel járunk, miénk a páncél, és az ajtók újra fel-

szimbólum újabb két darabja már igen közel van, de az elátkozottak falujába még ne mészéledjünk. A harmadik töredék valóban nagyon közel van: ahogy kilépünk az épülethől, jobbra egy kis beugróban meg is találhatjuk. Szintén egy jobbra nyíló úton juthatunk

majd el az említett faluba, de – ahogy a tündér is mondta – még nem vagyunk felkészülve a belépésre. Inkább keressük meg a sötét erdőséget, ahol egy tisztásra lyukadunk ki. Itt egy seregnyi amazon fog ránk támadni. Ha végeztünk velük, a szemben lévő szoborarc mögül egy barlang bejárata tárul elő. A barlangban meg kell küzdenünk a veszélyes boszorkánnyal, akinek a gyűrűjével a továbbiakban egyetlen zárt ajtó sem marad előttünk. Mielőtt azonban az itt lévő teleperten keresztül visszatérnénk a temetőbe, nézzünk vissza a tisztásra, hiszen a tündér két töredékről beszélt. Kilépve a barlangból a fák között meg is pillanthatjuk a negyedik töredéket, amit most – hogy már kinyírtuk a boszorkányt – nem véd semmi, tehát fel is vehet-

jük. A barlangban a gömbbel ismét megidézhettük a tündért.

### AZ ÖTÖDIK TÖREDÉK

Ezúttal egy veszedelmes varázslót kell felkeresnünk, aki az egyik vártorony tetején tanúzik. A további küldelmekhez szükségünk lesz a páncélzatarára, és mellesleg a tündér szerint a közelében lesz az ötödik töredék. Mielőtt mindezeket megtudtuk, a teleperten keresztül a temetőbe jutunk, aminek a telepörtjébe visszalépvén a várkertbe lyukadunk ki. Ugyanígy folytatva a telepörtálgatást az egyik torony aljába érkezünk, innen menjünk ki, és másszunk fel arra a várfalra, ahol a szalmatetős házat előzőleg felkerestük. Ahogy kiérünk a várfal tetejére, jobbra egy lépcsőt fedezhetünk fel a bástya fala mellett, ami viszont tele van szörva bombákkal. Ezeket gondosan kikerülgetve egy két ajtóhoz érkezünk, amit a gyűrű birtokában kinyithatunk.

Belépve a bástyába két pokolfajzatot kell visszaküldenünk a túlvilágra, majd közvetlenül a két ajtó melletti átjárón keresztül folytassuk az utunkat. Ha minden igaz, egy hatalmas teremre jutottunk, benne lépcsőkkel. Innentől fogva csak felfelé kell haladnunk, tehát a következő szinteken ne álljunk meg; mindaddig menjünk felfelé, ameddig csak tudunk. Legfelül egy amuletet találunk, amit azonban valami varázslat védelmez. Az egyetlen lehetséges ajtón óvatosan lépjünk ki, ugyanis a várfalon kívül szédítő mélység felett egy rövid kis platformon találjuk magunkat, és innen nyílik egy ajtó a szomszédos bástya felé. Az ajtó mögött egy telepört vár ránk,

A gyertyatartóra csapva az oltár odébbgördül...



várból. A várkapu csőrőit az udvaron lévő rácsos kapu mögött találhatjuk, tehát valahogy fel kéne hoznunk a rácsot. A megoldás azon ajtó mögött lesz, amely előtt a rothadás-pocsolnyák vannak. Ezen az ajtón csak akkor léphetünk be, ha a szemközti nagyterem bejárati kapuját már kirtártuk. Tegyük tehát így, majd ugorjuk át a pocsolnyákra. A szűk szobában egy szoborfejre leszünk figyelmesek, erre ráütve nyissuk fel a rácsot, aztán a rács mögötti csőrőkkel eresszük le a várkaput.

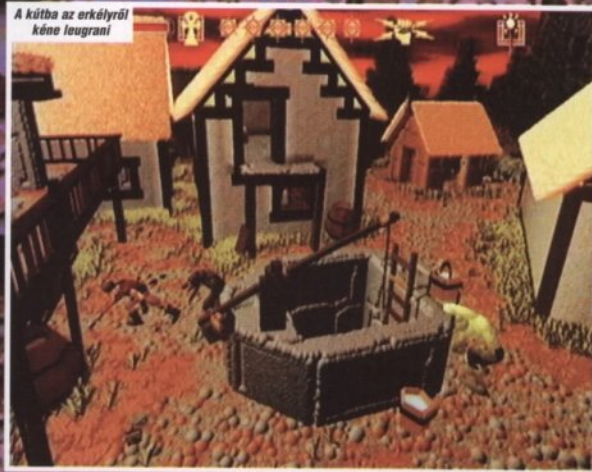
A várból kilépve rögtön forduljunk be hősünkkel jobbra a bozótosba, így – a sziklás faltól nem eltávolodva – hamarosan rá is lelünk a temető kapujára. Hllesszük a csontváztól elhözött kis keresztet a kapu zárjába, és máris továbbmehetünk.

Itt egy kis kápolnára bukkanunk, ahova most még ne lépjünk be, előbb menjünk hátra a kriptához. Időközben ránk fog támadni egy kutyaszzerű lény. Tapasztalatalam szerint ő teljesen sérthetetlen, ezért ne küzdjünk vele, hanem meneküljünk. (Talán érdemes felkeresni az erdőben a láthatatlanságelixirt az egyik ládában, ami épp hogy kirtart a kriptáig.) A temető egyik fala mögött egy maximum varázserő-fekercsel található, ez valamelyest segít-

ahol a szenteltvízzel rögtön gyógyíthatjuk is magunkat. A szenteltvíz-tartónál is érdekesebb viszont a baloldali gyertyatartó, amit ha elferdítünk, a félregördülő oltár alól előbukkan a keresett átjáró. A föld alatti folyosó végében egy létra vár ránk.

Kiérve a napvilágra újra megidézhettük a tündért, aki közli, hogy a

A kútba az erkélyről kéne leugrani





# CA II

A kulcszerző lények elől menekülünk



csak eléjük kell állnunk. Ha mindig az álltaluk mutatott irányba megyünk, egy hegyi ösvényhez, majd két házhoz jutunk. Az egyikben trófeák láthatóak, ebben sulintsunk oda a kifomótt medvének. Hallgatjuk, hogy valami történt, méghozzá az, hogy a szemközti házban kialudt a tűz, és így felvehetjük a tűzhely mögött lévő lámpást.

A falu templomába ellátogatva a tündértől megtudhatjuk a további teendő

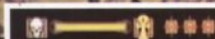
ami felvisz minket a torony tetejére. Ott végül szembenézhetünk a Keresett varázslóval, illetve előbb még néhány csatlósával is. Ha végeztünk a mágussal, ne felejtjük el felvenni a páncélzatát.

Térjünk vissza most a várba, ahol most már felvehetjük az amulettet, utána pedig egy szinttel fejjebb, a teleport alatti szobában a szimbólum ötödik darabját. Folytassuk utunkat felfelé a következő szintig, és lépünk ki a koponyás kapun. Keressük meg a lépcsőt, amelyen keresztül egy szomszédos bástya tetejére mászhatunk át, és ott ismét hívjuk segítségül a tündért.

## A HATODIK TÖREDÉK

A tündér szerint a páncél birtokában már lemerészkedhetünk az elátkozott faluba, az amulett segítségével pedig akár fel is szabadíthatjuk a helyiséget a varázslat alól. Ha ez sikerül, számíthatunk a hálás falubeliek segítségére, hogy eljussunk a végső helyszínre, a Sötét Toronyba – ami mint kiderül, nem is csak a nevében sötét.

A teleporton keresztül az erdőbe jutunk, ahol vegyük az utunkat a falu felé. Mielőtt azonban bemerészkednénk, feltétlenül mentsünk állást, ugyanis ha nem síelünk, ismét néhány sérthetetlen lény fog az életünkre törni. Gyorsan keressük fel a falu közepén a kutát, amibe valahogy le kéne mászunk. A kút szegélyén sajnos nem tudjuk átöbni magunkat, ezért egy hosszabb utat kell választanunk: menjünk be a szomszédos házba, és annak az emeleti balkonjáról ugorjunk le a kút szegélyére. A kút aljából nyíló teremben semlegesítsük az amulettünkkel a varázslatot, s visszamászva a felszínre, máris konstatálhatjuk ténykedésünk eredményét. Néhány helybeli még mindig nagyon zaklatott, ám azok akik nyugalmasan üldögélnek, szívesen útba igazítanak minket,



A csontvázról a kisebbik keresztet vigyük el

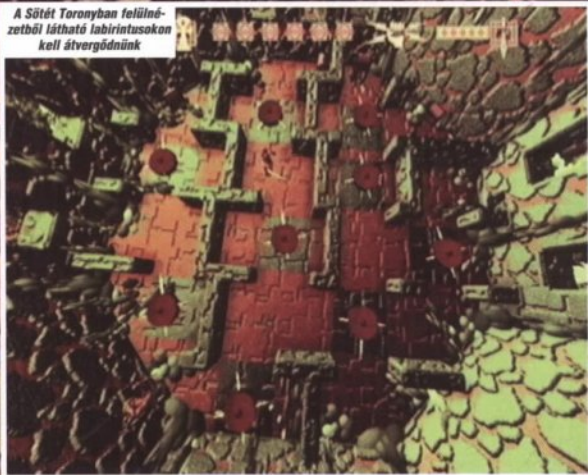


két: a közeli erdőben kell kutatnunk a Sötét Torony bejárata után. Követve a tanácsát, csakhamar eljuthatunk a bejárat nélküli toronyhoz, mellette pedig valami romhoz. A rom közepén lévő teleport egy föld alatti járatot rejt minket, amin keresztül a szomszédos hegyoldalba fogunk kilyukadni. Alig pár méterre emberünkől egy másik lejáratot pillanthatunk meg. Ugráljunk át a fűcsős hegyoldalra, mire egy újabb teleporthoz, s azon keresztül egy újabb barlangba jutunk. A barlangban egy varázsló likvidálása után felvehetjük a hatodik töredéket, és ha felvettük már a lámpást, a kockaköves teleporton keresztül elérkezünk végre az ominózus Sötét Toronyba.

## A HETEDIK TÖREDÉK

A toronyban azonnal mentsünk, inentől fogva ugyanis szinte másodpercre ki van számítva az időnk! A torony nyolc szintből áll, és az összes szintre csupán egyetlen homokórányi időt kapunk. Az első hét szint felülé-

A Sötét Toronyban felülézetből látható labirintusokon kell átvergődnünk



zetből látható: egyre nehezedő labirintusokon kell keresztülvergődnünk, ahol a továbbszintre teleportok utóérése a cél. Ez önmagában még nem is lenne nehéz, ám a teleportokat erőpajzsok őrzik, amiket a ládából előkerülő kulcsokkal tüntethetünk el. A ládák nagy része viszont szinten védve van, magyarul mindig az éppen védetelen ládát kell felkeresnünk, ami-vel eltüntethetjük a pajzsot a követ-

kező láda elől, és így tovább egészen a teleportig. A dolgokban további nehézség, hogy utunkat csapdák és ellenfelek is nehezítik, és némelyik láda beugratásként csupán élet-italt rejt magában. Azt javaslom tehát, hogy először mindig dolgozzuk ki a legrovidebb útvonalat, és utána

visszatöltve az állást elsőre vigyük át az adott szintet, s persze ezután ismét mentsünk. A torony hetedik szint-

jén a ládákat felnyitogatva végül rálelünk a két utolsó tárgyra: a hetedik töredékre, és a tekercsrre, ami leírja a darabok egyesítésének a mikéntjét. Az itteni teleport már egyenesen a végső küzdelem helyszínére repít minket, tehát készüljünk fel lélekben a nagytudású Fővároszlóra...

Ha sikerrel járunk, kiszabadítjuk a kedvesünket, és élvezhetjük a boldog végkifejletet. Hozzá kell tennem azonban, ha szigorúan csak a leírásban említett dolgokat teszteltük meg, nagyjából csak 50 százalékos lesz a teljesítményetek. Hogy miért? A kastélyban például egy könyv segítségével az egyik könyvespolc mögött egy titkos járatot nyithatunk meg a kincskamrák felé, vagy többek között a börtönről sem tettem említést, aminek a calláit végigjárva, s ott összegyűjtve a kulcsokat, és minden ajtót kinyitva egy kisebb kincstárba juthatunk. Ezekben a termekben és még több tucat más helyen egy nagy halom kincset szedhetünk össze, ám hogy mi lesz a jutalmatok, ha az összeset begyűjtitek, az maradjon meglepetés.

V. Z.

(A borongós szibériai tajga hangulatát idéző főcím annak köszönhető, hogy az Ecstata II májusban fog megjelenni.)

A lejáratot a toronyba a bombákkal teli lépcső végénél keressük





# SZERESSÜK EGYMÁST, GYEREKEK!

**M**iert nincs egy olyan játék, ahol mérőföldnyi távolságról lehet leléni valakit? – hangzott el a kérdés mindössze alig egy évvel ezelőtt a Shiny Entertainment irodájában. A kérdés nem maradt költői, mert máris itt tarthatjuk a kezünkben a "választ", az MDK-t. Egy év bizony

szab határt. Egy tágas terep megjelenítése ugyanis nagyon sok poligon emészt fel, s mivel az egyszerre kirakható poligonok száma a sebesség függvénye miatt véges, ezt az eddigi játékokban úgy oldották meg, hogy a távolabbi tárgyak a ködbe vésztek. Fogalmam sincs, hogy az MDK-ban

és kilépve rajta egy hatalmas téren találjuk magunkat. Ha jól körülnézünk, a távolban egy torony tetején alig pixelnyi méretű valami mozog. Felcsatoljuk hát a sisakunkra az amúgy normál géppisztolyként funkcionáló fegyverünket, s mindjárt profi orvlövészként érezhetjük magunkat. A távcső segítségével az apró pixelből nyomban egy robot alakja bontakozik ki, majd tovább közelítve még azt is megfigyelhetjük, hogyan fest az ellenfelünk ábrázata. Aztán tüzelünk, természetesen. Újabb fantasztikus dolgot tapasztalhatunk: a sisakunkon belül három kisebb képernyő is helyet kapott, amiken a kilőtt lövedékek útját követhetjük nyomon. Előfordulhat, hogy például mellétráflunk, de a kis képernyőn azt is láthatjuk, hogy pusztá véletlenségből eltaláltunk valami mást...

Az Earthworm Jim szellemi atyjai a pihent agyú alapsztorival ezúttal is hűek maradtak önmagukhoz. A történet egy jópofa, ám kissé szárazkötött tudósról, és a segédjéről szól, akik ötnapos kutató útra indulnak az űrbe. A kutatás gyors eredménytelenséggel zárul, de mivel a doki nem akar nevetségessé válni a kollégái előtt, úgy határoz, hogy addig odafent marad, amíg fel nem fedez valamit. Az elkövetkezendő években a doki találmányai sorra kudarcot vallanak, kivéve Bonest, a genetikailag tervezett munkakutyát. Igaz, ez sem tökéletes alkotás: véletlenül hat lába sikeredett, és egyébként is túlságosan sok intelligencia szorult belé. Ennek következtében hamarosan meg is tagadja a munkát. A várt felfedezést az 1998-as év hozza meg, amikor a galaxis egy távoli pontján furcsa elektromos zavar tűnik fel. Az örvény egy év múlva érkezik el a Földhöz, és akkor kiderül, hogy nem pusztán szimpla zavarról van szó, hanem agresszív szándékú idegen lényekről. Az "Örvénylovások"

gigantikus, gördülő bányavárosai letarolják a Föld legnagyobb településeit, az emberek védelmi rendszerét pedig szétzúzzák.

Immár csakis hőseinktől függ a Föld sorsa. A doki új eszközöket és új fegyvereket kezd el barkácsolni, amelyek remélhetőleg most az egyszer nem mondanak csütörtököt. Mivel az új páncélruha nem megy rá a hatlábu kutyára, a doki meg már túl élemedett korú a harchoz, a Kurt névre hallgató segédét választják meg a Föld megmentőjének...

Kurt bőrébe bújva 6 gördülő várost

A Shiny Entertainment komoly stílusára jellemző ez a szivarozó robot



nagyon kevés egy játék fejlesztésére, főleg akkor, ha a minőséget sem hanyagolják el. Ezért nyugodt szívvel állíthatjuk, hogy a játék alkotói kész csodát vittek véghez.

Mindaddig ha 3D-s akciójátékról be-

hogyan sikerült ezt a problémát áthidalni, de az tény, hogy a legtávolabbi tárgyak is tökéletesen képen vannak. No persze az alapötlet kivitelezéséhez ez nélkülözhetetlen is volt, hiszen hogy a fenébe célozzunk be

A robotok kidolgozottsága egészen aprólékos



széltünk, mindenkinek ugyanaz a formula jött be a képbe: 3D-s texture mapped folyosók, bennük itt-ott ellenfelek – egyszerűen egy Doom-klón. A Shiny Entertainmentnél azonban úgy gondolták, hogy amikor mondjuk egy labirintusban csak azért kell órákig bolyongani, mert egy eldugott kapcsolót véletlenül nem vettünk észre, az inkább frusztráltságot okoz, mintsem izgalmat. Az ilyen elakadásokat elkerülendő tehát fogták a főhőst, és lineárisan megoldható pályákra helyezték, a folyosókat pedig hatalmas termekkel, illetve szabadtéri területekre cserélték le. A konvenciók efféle felrúgása persze lehet, hogy már más cégek is eszébe jutott – de más dolog elgondolkozni valamin, és megint más kivitelezni. A szabadon szárnyaló képzeletnek általában a rendelkezésre álló technika

valakít, ha még nem is látjuk? A végeredmény a következőképp fest: futunk egy folyosón, feltáruul egy zsilip,



Mivel itt az ablaküvegek golyóállók, a szellőzőcsatornákon keresztül, gránittal próbálkozunk



# MURDER

kell leállítanunk. Ennek a módja mi más is lehetne (!), mint hogy kilájljunk a sofőröket. Először mindig az űrhől fogjuk megközelíteni a városokat. Az ejtőernyős ugrásnál esupán annyi lesz a dolgunk, hogy kikerüljük a rakétákat, és elkapjuk a Bones által már korábban kidobott ejtőernyős löszereket. A leérkezés után jönnek a már említett 3D-s pályák. A legkülönbözőbb típusú robotok támadnak ránk: némelyik csak a távolból lövöldöz az irányunkba, némelyik viszont ordítva rohan felénk, hogy agyoncsapjon minket. Aztán ott vannak még a tankok, és az űrrepülő, szóval unatkozni nem fogunk. Bár a játék készítői nem fűztek kommentárt a címhez, egyes feltételezések szerint az MDK annyit tesz: Murder Death Kill. szóval a lényegyet ebből már mindenki kiszűrheti. Noha a pályák megoldása lineáris, azért bőven akadnak



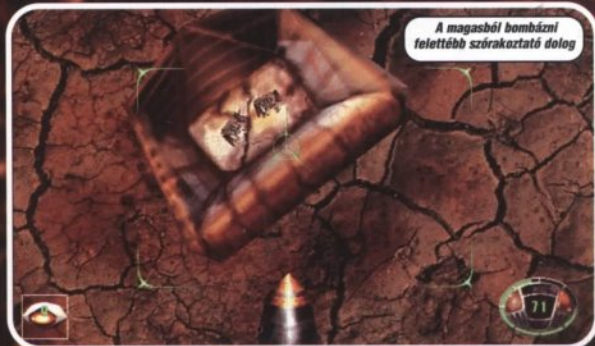
megoldásra váró, elgondolkodtató feladatok is. Ezek bonyolultságát szerencsére nem vitték túlzásba, például sosem kell visszamennünk a pálya legelejére valamiféle – a megoldást mindig a probléma helyén kell keresni. Hogy egy példával is szemléltessünk: az egyik pályán egy lőtérre kerülünk, rajta hatalmas ágyúkkal, mögöttük üvegfallal. Hogy mit kell csinálni? Nos, ráugrani arra az ágyúra, amelyik hátra van húzódva, és ezt meglovalgólva (azaz sorozatosan elszűve) ki kell törni az üveget.

felel meg, a speciális bombákat pedig az Enterrel tudjuk hajigálni. Ha már több speckó van nálunk, a [J] jelekkel lehet szelektálni közülük, és ugyanígy lehet az orvlövész löszerek közül is válogatni. A távcsővön keresztül a robotok fejét kell becéloznunk, amikre az A/Z gombokkal tudunk ráközelíteni. Vigyázzunk, mert célzás közben nem tudunk mozogni, tehát ha ilyenkor észrevesz minket az ellenség, embe-rünk könnyű prédává válik. Lehető-ség van persze a Doomból már ismert oldalazásra is, ezt az X+az irányokkal, vagy a vessző és a pont billentyűkkel tehetjük meg. A hatalmas terep miatt a futást (Shift) fel-tétlenül érdemes

használni, amit CapsLockkal állandósíthatunk. Sokszor lesz szükségünk emberünk ugratódományára is (Alt), hiszen a pályákat néhol a Tomb Raideret megszégyenítő ugráló-s részek tartják. A második városban például tükröződő üveg-plattformokon kell átug-rálnunk, miközben egy ro-bot lövöldöz ránk, s még egy hatalmas lengősúly is a mélybe akar taszítani minket. Ha a levegőben Altot nyomunk még egyszer, hősünk az ejtőer-nyőjét fogja kinyitni. A játék közben az F3-mal lehet állást tölteni, de menteni sajnos csak a küldetések teljesítése után lehet. Kilépní a játékból az Esc-pel, vagy az F10-zel tudunk, az F11-gyel a fény-erősségen állíthatunk, vé-gül az F12-vel az Options képernyőt hívhatjuk be.

Az extra fegyverek hasz-nálata a legtöbb eset-ben magától értetődik (a nukleáris bombát például a sugárve-szélyt jelző táblánál kell robbantani), de két speciális fegy-vert azért megeml-itünk. Az egyik a World's Most Inter-esting Bomb, ami a

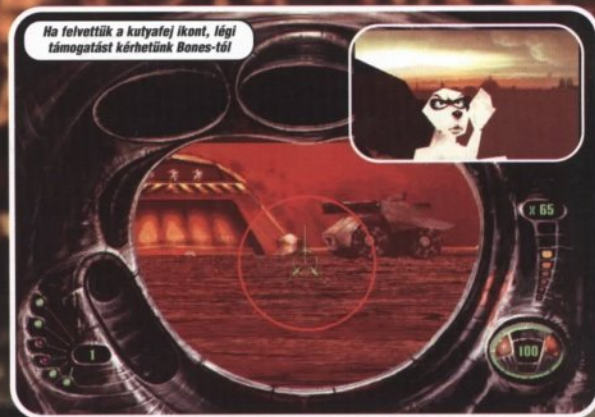
nevéhez méltóan valóban a világ leg-érdekesebb bombája; az ellenfelek odasereglenek köréje, és ilyenkor az Enter újbóli megnyomásával robbant-hatjuk. A másik a Bones AirStrike, amit az orvlö-vész módban aktivál-ni; a kívánt pontra irányítva a cél-keresztet Bones-t hívhat-juk segítség-ül, aki a célpont felett kisebb szőnyegbom-bázást hajt végre. A pályák ter-vezői nem igen fogták



A magasból bombázi felettlébb szórakoztató dolog

vissza a fantáziájukat. A szokásos mázskálón kívül vannak felfelé fű-ző ventilátorok, amiknek a szelét az ejtőernyőnkkel foghatjuk be, aztán vannak csúszdázós részek, sőt, az egyik városban még a snowboardo-zásnak is hódolhatunk. Néhol az el-lenség járgányait is elfoglalhatjuk: az egyik kedvenc részem például az,

tölti be, az akció nem áll le egy má-sodpercre sem. Az ellenfelek kidol-gozása is prima, még közelről is alig pixelesednek be, és mondanom sem kell, hogy azok is 3D-s figurák. Csak a saját hősünk nem poligonos, ezért talán az ő animációja az egyetlen dolog – noha gyönyörű prerenderelt mozgásról van szó – ami egy idő



Ha felvettük a kutyafej Ikont, légi támogatást kérhetünk Bones-tól

amikor egy panel segítségével repü-lőt tudunk hívni, majd madártávlat-ból lehet lebombázni a gyanútlan ro-botokat. Minden város végén egy fő-ellenség tanyázik, aki leginkább az életerejében tér el a többiektől. Ha sikerül az idegeket kifűstölőnünk, a városok megállnak, és az őrvényen keresztül ahogy jöttek, úgy el is tá-voznak.

Nagyon csíptem az ellenfelek intel-ligens viselkedését. Amíg nem vesz-nek minket észre, egymás között társ-alognak a maguk idétlen elektroni-kus nyelvén, de amint egyikük meg-pillant minket, hangos kiáltózással hívja harcra a többieket. Állati jópo-fa az is, amikor először eltaláljuk a kormányzással elfoglalt sofárt: meg-lepetésében gyorsan előkapja a táv-csővét, és nyomban végigpásztázza a terepet. Látványt tekintve tehát merem állítani, hogy a Shiny Enter-tainmentnek még a Quake grafikai rutin-jait is sikerült felülmúlni. A ma-ximálisan kirajzolt terepet változatos texture borítások lepik el, nem is szólva a más PC-s játékokban nem surrún tapasztalt átlátszó poligonok-ról. Annak következtében pedig, hogy az óriási arénákat és termetet a gép az összekötő folyosók alatt

után monotonná válik. Amúgy vi-szont az egész játék olyan, mintha egy mozi néznénk! A lövések zajai, a robotok hangjai, a dübörgő robbanások, és a fűtülő bombák mind sztereóban szólnak, a dinamikus ze-ne pedig az adott rész hangulatától függően változik. Ezt a játékot tén-yleg látni kell!

V.Z.



# DEATH KILL

Utunk során alapvetően kétféle mó-don irthatjuk a robotokat: hagyomá-nyos Doom-stílusban magunk előtt látva Kurtot, illetve a Space-t lenyom-va lesből tüzelve. Tűz gombnak a Ctrl

A távoli torony nem más, mint a város pilótatűkéje



**mdk** Kiadja: Interplay

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE BONA

660, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, SR, SDPRO

✓ Az újszerű koncepció tökéletes kivitelezéssel párosul  
× Ritkán lehet menteni e nincs többjátékos üzemmód

**94%**



**V**an egy találó magyar szó, amely kitűnően jellemzi e játék stílusát, hangulatát, kinézetét stb.: ez a diló. Azt hiszem ezzel teljesen kimerítettem a játék hangulati leírását – ugyanis ilyen eszement, időtlen környezetben játszódó programot még nem láttam, pedig már megérttem egyet s más ebben a műfajban. Borjúszemekkel tűzdelt neonszínű szívek, négykezü majmok, hatszemű démon-mesemondó nagymamák, zöldfejű gyerekek és hasonlók. Ez a Nine környezete. Szerintem az alkotók LSD hatása alatt ötlhették-hatolhatták ki a helyszínek borzadályait, de aki kedveli a teljesen elferdített, a valóságtól igencsak távolra rugaszkodó játékokat, azoknak igazi csamegében lesz részük: a kalandelemekben bővelkedő programban agytörő és agymosó feladatok tömkegevel találkozhat a vállalkozó szellemű játékos.

Először menjünk a főbejárathoz, kopogtasunk be, mire előbukkan egy igazán fura szerzet: játékrepiülével száguldozó borostás, szivaros fazon. Kérésére valami kódot kell beírni a kaputelefonon – elő a játék dokumentációjával, s keressük meg a szép hosszú kódot. Bent nyissuk ki a kaput, kapjuk el a Monaclet, aminek a segítségével a nagyterembe kerülünk. Mászunk fel a kazán jobb oldalán levő létrán, kaparintsuk meg a CD-t és helyezzük be a létra bal felén található üres CD tok-

egyelőre működésképtelen Muse szerkezet taláható (műszaki rajz az ajtó másik felén). Irány vissza a nagyterembe, ott álljunk a vízelvezető elé, ahol a piros kar kilát. Húzzuk meg, s menjünk át a hidon az orgonáig. Leszünk bele a kottába, majd játsszuk le a megfelelő sorrendben a hangokat, mire a két Tiki félisten jókedvre derül, így bemeheztünk a dobok szobájába.

A dobok szobából lépünk a következő helyiségbe, ahol nézzük meg a színes jeleket, s jegezzük meg, hogy melyik hányat villog. A macskás képre kattintva egy gitáralkatrészt csodálhatunk meg, amit nem ért megjegyezni. Térjünk vissza az előző szobába, ahol is rakjuk sorba a maszkokat a falon úgy, hogy minden következő maszk legyen valamiféle kapcsolatban az előtte állóval (például nagy szem, szarvak, fogak stb). Ha minden rendben, egy színes maszkor lesz az eredmény, amit jegezzünk le, és állítsuk be a másik szobában álló wurlitzeren. A lejátászó tüje ki-

lenik Salty, az inas. A mikrohullámú süítő-szerű alkalmatosságából emeljük ki a papírt és jegezzük meg, hogy mit ábrázol. A szobában található még egy távcsó és egy játéktábla, ami alatt egy kottaszélet lapul (nem árt lejegyezni). Ezt követően kullogjunk el a lifthez, és irány az 1. emelet, azon belül is a doboszoba. Álljunk meg a dobégp előtt, húzzuk le a bal oldali kart, majd a hat darab kart, és hallgassuk meg a doboszólókat. Ha megvagyunk, nyomjuk be a piros gombot és hallgassuk meg a dobos játékát, majd játsszuk vissza neki. Ha mind a hat szótól visszajátszottuk, egy csörgőt kapunk a dobostól, amit a Muse gépezetbe kell be-

Ő Salty, a játékrepiülőbe bújt inas. Olykor hasznos tanácsokkal szolgál



A játék felépítésére nem érdemes sok szót vesztegetni: szokásos point and click játékok, egyszerre egy tárgy lehet a játékosnál. Ctrl-M-mel léphetünk be az igen sajátos opciók menübe, ahol a hold jelképezi a beállítások pontot. Mi az, amit mégis el kell mondani róla?

Windows alá írták, 256 színű ray-trace keverés a már szokásos jó minőségű hangokkal. Ami kurióznak számít, az az, hogy Robert de Niro "rendezte" a játékot. (Hm... talán nem ártott volna más témát választania, ha már mindenáron kamatoztatni akarta számítógépes rendezői kvalitásait. Például egy 'Taxisofőr'-nek jobban örültem volna.) Az sem mellékes körülmény, hogy Isadorának Cher, az ismert énekesnő kölcsönzi a hangját. A gonosz ikrek pedig az Aerosmith két énekesének hangján szólnak meg. Egyszóval néhány szupersztár neve felkerült a Credits listára...

Amit senki ne feledjen a játék alatt: a kottarészleteket jegyezzétek le pontosan, mert nagy szükség lesz rájuk a játék végén. Tehát:

A ray trace lányok egyre csinosabbak



ba. A CD tok mögött – ahogyan minden rendes házban – egy olajcsep lapul, amit tekerjünk el. Ezt követően álljunk szembe a kazánnal, tekerjük meg a vörös kereket, majd nyomjuk meg a piros gombot. Amikor a kijelző 7-et mutat, rántsuk le a piros kart és... és? Körülbelül a kazánal szemben a két lépcső között található egy vízelvezető, amit a piros karral lehet kinyitni – tegyük meg néhány másodpercre, majd vegyük fel a hátunk mögött levő érmét. Keressük meg Isadora masinériáját és dobjuk be az érmét. Törekedjünk felfelé – ez esetben az Isadora melletti létrán, aminek a tetején egy remek hang-memória puzzle várja a kirakós játékok kedvelőit. A helyes megoldás jutalmául megnyílik egy ajtó, ami mögött az

esik, s egy fogaskerék lepottyán. Nyissuk ki a rácsot, ami mögött megjelöljük a kerekét. Menjünk a nagyterembe a bohóc rúdhoz, nyissuk ki és húzzuk le az alsó fogaskereket és a bal oldali kettőszert, majd helyezzük közzére a miénket. A mozgójárda irány megfordult, és így már bemeheztünk a terembe, ahol a gramofont állítsuk a 13-as számra. Erre megjeg-

yezni. A művelet után térjünk vissza a wurlitzeres szobába és lépünk be az ajtón. Menjünk be a faliszőnyeg mögé, ahol a kameraállítók találhatóak és irányítsuk mindhárom a trónszékre.

Most huppanjunk bele a királyi ülőalkalmatosságba, és nyomjuk meg a piros gombot (úgy tűnik, ebben a játékban különös hangsúlyt fektettek a piros gombokra és karokra), majd olvassuk le a megjelenő jelhez tartozó betűt. Az egyik faliszőnyeg mögött van egy szerencsekerék. Ezt forgassuk úgy, hogy az imént látott jel-betű páros jöjjön ki. Az ajándék

Egy röpke felvétel a mognyérés boldog pillanataiból





egy egér, melyet a szerencsekerék aljában vehetünk át. Ezt az egeret vigyük a cicás faliszőnyeghez, és adjuk a macskának. A faliszőnyeg mögé lépve igen érdekes helyszínre keveredünk. A feladatunk itt megtalálni egy bárszekerényt, amelyből vegyük magunkhoz az üveget és vigyük el az alkoholistá csontvázának. Cserébe megkapjuk egyik csontját. Most célozzuk meg a nagytermet, onnan az emeleti folyosót, és nyissuk ki a garázsajtót. A kutyára a csont vár, re-

pul, amit jegyezzünk le, majd szólítsuk meg az itt rostokoló robotot. Ezután autóverseny következik, amihez a leglassabb autót válasszuk, s verseny alatt csak tehénkedjünk rá az egérgombra – előbb-utóbb nyerünk. A győzelem után lépünk ki a versenyből és vegyük ki az üveges szekrényből a gyűjtőgyertyát, a robot ajándékát. Vigyük el a Muse gépezethez, helyezük bele, majd térjünk vissza a garázsba. Ugyancsak a szekrényből szerezzük meg a fogaskereket, majd nézzünk le és mászszunk le a lyukba. Az alkoholistá csontváznál kötünk ki. Mindenek előtt keressük meg a koponyát, amely előtt feladat vár ránk. Katintsunk az előtte lévő szerkezetre, helyezük be a hiányzó fogaskereket, majd úgy toljuk, forgassuk a fogaskerekeket, hogy középen 12 lila pötty legyen (ehhez az 1., 3., 4.,

fehér ajtón át, és menjünk a labdagéphez. A tartókat úgy kell forgatni, hogy végül a labda alul kiessen. Ha ez megtörténik, jutalmunk egy újabb kottadarab. Ezután térjünk be a faliszőnyeges szobába és kattintsunk a gitáros szőnyegre. Egy gitárt kell összeraknunk, amely darabjainak képét az előző szobában lévő macskakép mögött, az emeleti fo-

orgona tetején ülő majom 4 érmét ad. A kék érmét az Isadora gépbe bedobva egy kulcsot kapunk, ami az emeleti folyosó elején lévő ajtót nyitja. Egy kis lejtő után egy ládában a felvonó kártyájára leülünk, melyet a felvonó kezelőpanelébe behelyezve immáron az alagsorba is lejuthatunk. Itt egy kis patkányvadászat következik, ami akár néhány

Gyermekkorunk álom-macája hatalmas egy szivarral a szájában



Így kezdődtek az alkotók LSD-s látomásai



2. sorrend segített engem). Legjobb, ha most megkeressük a bárszekerényt és magunkhoz vesszük belőle a húrokat, s csak ezután lépünk be a koponya szájába, ami mögött egy gitárszoba található. A diványon ülő gitárnak adjuk át a húrokat, majd hangoljuk fel a gitáros faliszőnyeg mögött talált beállításnak megfelelően (EAG-DBE a megfelelő hangolási sorrend a gitárnyakon felülről lefelé). A dobozból vegyük magunkhoz a hangvillát, menjünk át a fehér ajtón és vigyük a hangvillát a Muse gépezetbe. Térjünk vissza a terembe a

ánk pedig a felfedezés öröme. Az autóban egy újabb kottarészlet la-



Íme a legutolsó és legidegterőbb puzzle egész kellemes környezetben

doboz nyugtatónkba is kerülhet. Ha tiszta a terem, az eltörlesztett ajtónál forduljunk jobbra, és vegyük magunkhoz a monacle-t. A helye természetesen a Muse szerkezetben van, ami működés helyett felrobban. Kövesük az ikreket, hajózzunk át a csatornán, kattintsunk mindenre amire csak lehet – a villogó zöld fény a zöld színhez tartozó számot fogja jelezni (A színtárcsa és mellette a

villogó a wurlitzeres terem bal sarkában van, és a zöld színnek ott nem volt megfelelője a villogó tárcsán). Ami most jön az már szinte a vég – szintén az orgonánál – ahol szükség lesz minden képzeletőre, hogy megtaláljátok az elveszett hangot.

Koronczai Gáspár

lyosó mikrosztőjében és a lépcső tetején találhatjuk (ha már kettőre emlékszünk, a harmadikat gyorsan ki lehet találni). Ha minden rendben, bent egy biztosíték tulajdonosai leszünk, pontosabban lennénk, ha nem csórnák el a gonosz ikrek előlünk. A szemközti szőnyeg mögötti – az előzőekben "érdekes hely"-ként emlegetett – szobába kell átmennünk, ahol hárpult mögött ráakadunk egy boröndre és benne az eltulajdonított cuccra. Menjünk vele a Muse gépezethez, helyezük bele, majd fordítsuk lépteinket az orgona irányába. Na, most egy idegítő feladat vár, amely játékonként változhat. Az eddigi kották és az orgonán lévő kotta segítségével ki kell következtetni, a billentyűk milyen ABC-betűknek felelnek meg. Ez el fog tartani egy darabig (legjobb pontosan lemásolni a kottákat vagy a print screen gombbal kilopni a játékből). Ezt követően le kell játszani a kották szerinti hangsort, s ha ez megfelel, az

9

Kiadja: GT Int.

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZMÁTÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZENEBONA

486.66, 16MB RAM, VGA, 2xCD, SB, W95

✓ Abszolút egyedül • film- és rocksztorok munkája  
X Hangkártya nélkül nem megy • egy átlag embernek már túl nehéz

76%



Sokszáz évvel napjaink után járunk. Ismét hidegháború van kialakulóban. Ezúttal azonban már nem csak a Föld sorsáról van szó, hanem egész naprendszerek jövőjéről, és immár nem csak ember és ember között folyik a versengés, hanem négy poptant



Az IFF kód elcsírása után csatlakoztam az ellenség konvojához

intelligens, és technikailag igen fejlett faj között. Már a fegyverzet sem hasonlít az ősi időkben megszokottra: hatalmas, lábakon járó harcjárművekkel, HAWC-okkal vívják mostanság a háborúkat.

Mielőtt továbbmennénk, ismerkedjünk meg röviden a hadban álló felekkel. Az Embereket gondolom nem kell bemutatni, természetesen ez a faj a világegyetem legerőszakosabb hódítója, igaz csak "holtversenyben" a Scorpokkal. A Scorpok a skorpioról kapták emberi nyelven a nevüket, ami utalás egyik harcjárműjük formájára, illetve harcmodorukra. A másik két faj közül a Darkenek valójában békés civilizációnak számítanak, csupán azért ragadtak fegyvert, hogy megvédjék az magukat. Ennek következtében haditechnikájuk is inkább védelemre rendezkedett be. Noha a Mercek nem számítanak nagyhatalomnak, mégis ők birtokolják a legnagyobb és legfejlettebb fegyverzerenált. A Mercek a világegyetem zsoldosai (innen kapták a nevüket is): azon az oldalon állnak, aki többet fizet, ezenkívül ők urallják az egész bolygóközi feketepiacot. Ez utóbbinak tudható be magas színvonalú felszerelésük: mindenhol a legjobb fegyvereket szedték/lopták össze, s így HAWC-jaik a fellelhető legjobb alkatrészekből állnak.

Nos, az Emberek, a Scorpok, a Darkenek és a Mercek mindaddig viszonylag békességben éltek egymás mellett, de most, egy új naprendszer, a Pnygos felfedezésével egyik versengés kezdődött a birtokba

vételért. Az Emberek és a Scorpok között pattanásig feszült a helyzet, főleg, miután híre ment, hogy a Scorpok állítólag kifejlesztették egy genetikailag megtervezett gyilkológépet, a G-NOME-t. Bár egyelőre még keveset tudni a projektről, annyi már bizonyos, hogy a G-NOME egy emberi eredetű lény. Ha ez nyilvánosságra kerül, az bebizonyítja, hogy a Scorp Köztársaság bűnös a több évszázados egyezmény megsértésében, miszerint tilos hadifegyveléssel kísérletezni.

## A FELADATAINK

Alliance Wilkins, az Emberi Unió titkosszolgálatának tábornoka egy profiból álló csoportot hoz létre a válság kezelésére és a csapat élére

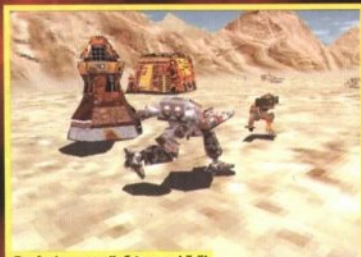
ket tehát ott kezdjük. A feladat: megtalálni a komplexumot, és megsemmisíteni a kutatás eredményét.

Ha még nem játszottatok fantasztikusan jó Mechwarrior-stílusú játékkal, akkor itt az ideje, hogy kipróbáljátok a G-NOME-t. Ez ugyanis nem egy hagyományos "célozd be és nyomd meg a tűzgombot" típusú akciójáték: itt valóban katonákká válunk, s valóban távoli bolygók sivatár vidékein éreztjük magunkat. A helyszínek grafikája PC-s viszonylatban ritka szép, például a távolból előtűnő sziklás hegységek a megfélemlítés olyanok, mint az igaziak. A robotos harc gépek pedig még ennél is szebbek: ezeket a formatervezésük, a belső kialakításuk is abszolút realisztikus, a mozgásukat tekintve pedig olyanok, mintha a Csillagok Háborójából kölcsönözték volna őket. Ez utóbbi egyébként a zenékről is elmondható, és a lézerek süvítése, vagy a pajzsozók z-

utazhatunk, hanem beülhetünk például tankokba is. Ott nem kapjuk meg az irányítást (biztos nincs rá jogosítványunk), csak simplier utasként pislogunk az ablakon kifelé, míg meg nem érkezzük az utolsó célpontjához. Ugyanígy mi is felvehetünk utasokat, vagyis utaztathatjuk a saját katonáinkat, aztán meg kirakhatjuk őket kedvünk – no meg a küldetés célja – szerint. Rég nem találkoztunk – ha egyáltalán már találkoztunk – ennyire életszerű és intelligens környezettel egy háborús játékban.

## AZ IRÁNYÍTÁS

Az irányítás nem túl egyszerű, de semmivel sem bonyolultabb annál, mint amennyire feltétlenül szükséges. Célozni, illetve kanyarodni a kurzorgombokkal lehet, gyorsulni, lassulni pedig a +/- gom-



Fogócska az egyik őrtorony körül

egy háborús veterán Joshua Grantet hívja vissza a szolgálatba (az ő szerepét kapjuk meg). Wilkins szerint a Scorp kutatólabor valahol a Ruhelen bolygón található, titkos küldetéséin-

zegése is a helyén van. A játék nem is az eddig leírtak miatt nyerte el a tettszememet: a G-NOME esetében nem rögtön a harcjárművekbe kerülünk – előbb el kell foglalnunk azokat. A kezdet kezdetén gyalogszerrel vagyunk neki a sivatagos planétának, és úgy kell kiszájitlanunk az első útba eső HAWC-ot. A több mint húsz küldetés darabonként négy-öt feladatot tartalmaz. Ezek során hűszféle járműben fordulhatunk meg. Az ellenséget egyébként gyakran a saját hadi felszerelésével kell legyőznünk. Az akció elég összetett: ki kell szállnunk a gépből, épületekbe kell behatolnunk, ahol aztán a küldetéstől függően vagy valamit működteitnünk kell, vagy az ellenség azonosító kódját kell ellesnünk. Szóval nem csupán gigantikus robotokat irányítunk, hanem valóban ott vagyunk a harctéren, mint törekény, hús-vér emberek. Ha kilövik alólunk a gépünket, gyalogsággal folytatjuk utunkat. Mondjuk szinte semmi esélyünk, de azért megpróbálunk küzdeni az életünkért. Egy megtörtént eset: közelíték egy komplexum felé, ám túl nagy ellenállásba ütközök. Visszafordulni már késő: belépekdek inkább a keresztútba, s amikor már alaposan kiluggatták a páncéltatomat, katapultálóok. Sajnos rossz irányba érkezek le, keresem a kívánt épületet, miközben imádkozom, nehogy kionsza a belemet egy páncéltörő lövedék. Fordulok balra, de sajnos nem az a látvány fogad, amire számítottam: már csak annyit látok, hogy egy Darken HAWC talpa felém ereszkedik...

Eme rövid kis élménybeszámolóval remélem sikerült érzékeltetnem az atmoszférát. A játék annyira szépen kivitelezett, és annyira összetett, hogy teljesen átéli az ember. Szinte már nem is egy Mechwarrior-klón, sokkal inkább egy jövőben játszódó "kommandós" program. Nem is csak kizárólag Mecsekben, akarom mondani HAWC-okban

bokkal. A célpontok megközelítéséhez használhatjuk az autopilótát, amit az A-val kapcsolhatunk be. A legtöbb HAWC-nak forgatható a törzse, ezt a vesszővel, illetve a ponttal tudjuk elérni. Újra középre hozni a törzset a Space-szel lehet. Azt is megtehetjük, hogy a lábakat állítjuk vissza a törzs irányába, ilyenkor a Ctrl+Space-t használjuk. A gépeken maximum négy fegyver van, ezekkel az 1-4 gombokkal tudunk tüzelni. A soron következő cél-



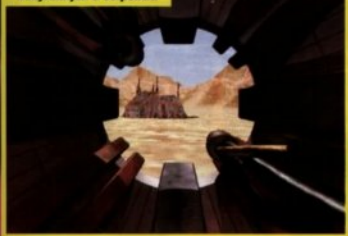
pontot befogni a Tabbal lehet, visszatérni az előzőre a Shift+Tabbal, a kurzor alatti célpontra váltani pedig a Q-val. A legközelebbi ellenfelet az E-vel lehet kijelölni, ha pedig azt akarjuk, hogy a gépünk automatikusan célozzon, a W-t üssük le. Ha meg akarjuk szüntetni a célzást, a Ctrl+Tabot használjuk. Az új jelző pontokat előhívni az S-szel tudjuk, a radar zoomolgatni a Z/X-szel. A katapultáláshoz a Backspace-t nyomjuk le, az utasok katapultálásához pedig a Ctrl+Backspace-t. Ha újra át kívánjuk nézni a küldetés célpontjait, a B-t üssük le, de vigyázat: az újbóli eligazítás alatt az akció nem áll le! A gépünk önmegsemmisítését (bár erre ritkán lesz szükségünk) a Ctrl+86-tal indíthatjuk le, ha pedig megmondottuk magunkat, a Ctrl+68-cal állíthatjuk le. Vannak persze külső vezétek is: ezekre átvált-

Egy strucc ilyenkor a homokba dugná a fejét – de én mit csináljak?!





A VISOM rakótát kamerával irányíthatjuk a célpontra



jét az F1-gyel hívhatjuk le, már amennyiben mindenkinek üzenünk. Ha csak meghatározott személyhez akarunk szólítani, akkor az F2-F4-et használhatjuk. A menüben a következők jelennek meg: F1 - változtass IFF kódot, F2 - fedezz, F3 - gyere hozzám, F4 - szállj be hozzám, F5 - kövess, F6 - katapultálj, F7 - az aktuális hadművelet megszakítása, F8 - tüzelés egyéni belátás szerint, F9 - Azonosítójel küldése (az IFF kód továbbítás), F10 - indítsd be az önmegsemmisítést.

tani a C-vel, vagy a V-vel lehet. Fontos még az ún. IFF azonosító kód, ezzel épülhetünk be ugyanis az ellenség közé. A kód számjegyeit az U, I, O, P gombokkal pörgethetjük, resetelni pedig az Y-nal lehet. Szorosan ehhez tartozik még az üzenetek küldése, aminek a menü-

Ha van befogva célpont, néhány billentyű a következőképp módosul: F1 - támad meg a célpontot, F2 - vedd meg a célpontot, F3 - menj a célponthoz, F4 - foglald el a célpontot, F5 - kövess a célpontot, F10 - hajts végre szabatotzat a célpontra.

Nem volt még szó a gyalogos üzemmódról (ahová a Backspace-szel szállhatunk ki), aminél még a következők billentyűi is aktívak: J - lehasalás, K - térdelés, L - felállás.

Ezek voltak a legfontosabb billentyűk. Hálózaton játszva a fentiekhez képest csupán egy megemlíthető különbség van: az F1-gyel minden játékos által fogható adást "szórhatunk", külön a csapattársainknak pedig az F2-vel üzenhetünk.

## A MENÜRENDSZER

Most pedig lássuk, mit találunk a játék menüiben! A főmenüből a legfontosabb a **Game** opció,



Íme egy monstrum egy normál ember szemmagasságából



Fegyverek képernyői Dőlésszög IFF kód Célkurzor Tolerár  
Célpont hologramja Útrány Saját gépünk hologramja  
Figyelmeztető lámpa (ha célba vettek) Radar

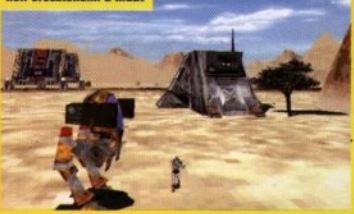
tűnk, illetve a készítő nevet tanulmányozhatjuk. Új játék indításakor a Campaign-nel kezdhetjük meg a küldetéseket, a Traininggel gyakorló küldetéseken vehetünk részt, a Mission-nel pedig a már teljesített küldetések közül válogathatunk. Ha megvan, amit akarunk, a Launch-csal indíthatjuk a játékot.

A fenti bekezdés persze az egy játékos módra vonatkozott, de a játékot többen is játszhatjuk, méghozzá a **Network**-re clickel-

ve. A protocol menüpontban a létező összes hálózati lehetőség választható, s így akár nyolc játékos foghat neki a játéknak. Indíthatunk egymás elleni death matcheket, vagy alkothatunk akár szövetséges csapatokat is egy küldetés teljesítésére.

A főmenü harmadik pontja a **Lab**, ahol minden egyes járművet, építményt, egyéni felszerelést, illetve fegyvert szemügyre vehetünk, a négy faj hadseregei szerinti bontásban.

A HAWC-ból kiszálva le kell eresztenünk a hidat



használni. A katonák kinyírására nem is érdemes löszert pazarolni, leegyszerűsítve, ha agyontaposunk őket (ennek a kivételzésére a külső nézet a legalkalmasabb). Ahhoz, hogy ne találjon el minket az ellenség, állandó – a célponthoz képest oldalirányú – mozgásban kell lennünk. Ilyenkor a robotunk tűzszék az elforgatásával célozzunk. Csata közben mellesleg ne kapcsoljunk maximális sebességre, mert az túl sok energiát von el a pajzsoktól és a fegyverektől. Az őrtornyok a kilótt ellenfelek HAWC-jaihoz hasonlóan szintén elfoglalhatóak, ha tehát látjuk, hogy már nem tüzelnek, és a kezelőjük is kiszállt a szabadba, ezeket is nyugodtan vegyük kezelésbe. Ha gyalogszerrel haladva ellenséges katonát látunk, azonnal vágjuk magunkat hasra, és ebből a helyzetből célozzunk – így sokkal több esélyünk lesz az életben maradásra.

V.Z.

g-nome

Kiadja:  
7. Level

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTÉKHATÓSÁG  
SZAVATOTTSÁG  
ZENEBONA

P90, 1GB RAM, 4xCD, 5VGA, WIN95

✓ Változtos és izgalmas akció  
• gyönyörű grafika  
X Kicsit túl hamar bekeményít

92%



# theme HOSPITAL

## Pont ezt írta fel a doki!

A TV-s szappanoperák által okozott személyiségzavarok között hasonló tulajdonságú valószínűleg sokan vannak úgy a világ dokaival, mint csekélyseggem: ahogy így popcornról majszolgatva bámulom a "Vészhelyzet", a "Kórház a város szélén" meg a hasonló nagyszabású filmtörténeti alkotásokat, néha kedvem támad, hogy fehér köpenyt öltsék (vagy zöldeket, mert azon kevésbé feltűnő a vér), és megmentssem az emberiséget. Vagy meggyógyítom őket – vagy legalábbis tevékenyen hozzájárulok a túlépésedés problémájának drasztikus megoldásához (hja, a tudomány néha áldozatokat követel!). A kész... akorom mondani orvosi pályára készülő a konzervatív fel fogás szerint 6 évet szoktak elpocsékolni életükből holmi SOTE nevű helyeken – énmódszerem egy egyszerűbb és lényegesen gyorsabb megoldást választott. magamhoz ragadtam a Bullfrog-flúk legújabb alkotását, a Theme Hospitalt, ahol azonnali a kórház élet sűrűjébe vettem magam.

Theme Világban sok a baj, az AIDS, a pestis és a kolera még hajpán, de ezeknél sokkal rettenesebb betegségek ütöttek fel fejüket: vírfe, Király-komplexz, TV-s személyiségzavar, métrémylv, pótbőrda – hogy csak a legmetszereket említsem. Szükség van egy jól képzett, kitartó ismeretekkel rendelkező orvosi gúniuszra, aztán három másik kórházat megelőzve megmenni a Theme-akhoz egészségét. Vele rögtön találkozhatunk is az introban, amely egyben megmutatja a játék "vérseni" komoly alaphangulatát is. Nemkülönben a címképernyő, amelyen a leendő Messis és egy láncfűrész társaságában siet a gyengélkedők segítségére. Itt rögtön meg is adhatjuk orvosi álmévninket (Kvaszics Fedor, dr. Mengele, Kuika János, stb.) – ez alapján tud majd a masina rendet tartani a zürösből kórházak egyes doktoraiarjto nyolc játékkétként között.

A feladat egyszerű (?): be kell rendeznünk a kórházat, személyeztetni a toborzón, aztán minél gyorsabban megjavítani/elzavarni a recepciónál jelentkező meghibásodott betegeket. Közben szert tenni némi egészségese profitra. Az első pálya tulajdonképpen gyakorlat, amelyet támogat az "Első játék" opció (vagyis a Tutorial) is, ami minden egyes eseményt kommentál. Ha a játék beindul, először dolgnak, hogy a játék sebességét lelassítsuk a felső sornon levő pop-up (illetve esetünkben pop-down) menüben, ugyanis némi időre van szükség, hogy az üresen kongó épületek alkalmasabb legyenek a betegek fogadására (recepció, recepcionista, székék a várakozók-nak, fűtés, diagnosztizáló szoba és orvos, gyógyszerár növékével). Ha ezzel megvagyunk, a bal oldalon látható órára kattintva – lehetőleg elsőként – nyissunk meg a kórházat a köznapiak előtt.

### BERENDEZÉS/ FELSZERELÉS

Új szobát a Build Rooms ikonra klikkelve építhetünk. A típus és az altság kiválasztása után adjuk meg a szoba helyét és méretét (ha a szín kék, a méret már megfelelő), majd valami értelmes helyre elhelyezzük az ajtót és – ha óhajuk – az ablakokat. Itt nyilván érvényesülnek a két bizonyos logikának: a diagnosztizáló és a gyógyszerár recepció, az összetartozó helyiségeket pedig lehetőleg egymás közelében kell elhelyezni, meg hasonlókat. Minden szobához tartozik egy minimális alapfelszerelés, amit muszáj megvenni és elhelyezni, de

egyéb felszerelésekkel komfortosabbá (nővény, radiátor, kuka), biztonságosabbá (tűzoltókészülék) és hatékonyabbá (több alapfelszerelés) tehetjük. A szobákban négy alap típus van:

**Diagnózis:** A GP's Office a kórház legfontosabb épülete, itt fogadjuk körmeállapításra a recepciónál bejelentkező betegeket. Itt mindig lennie kell egy orvosnak (ha engedélyeztük a szobák elhagyását, akkor automatikusan besiet az egyik doki, ha épp nincs ott senki),



aki kitalálja a páciens baját, majd szerény tiszteletdíj fejében a megfelelő helyre irányítja. Ha nem tudja az esetet diagnosztizálni, nem biztos a dologban, esetleg a kórház nincs felszervezve a betegség kezelésére, a doki kihajítja a beteget a folyosóra, és a megjelenő zöld lámpára kattintás után mi döntünk, hogy mi történjék a betegrel: hazaküldjük; ha a diagnosztizálás bizonytalan, megpróbáljuk a feltételezett baj alapján kezelni (ilyenkor alkalmasint ellátogat intézményünkbe a Kaszás); várakoztatjuk, amíg a megfelelő felszerelést vagy személyzetet beszeresszük; elküldjük a kutatóországba (ha van ilyen, és van is benne kutató), ahol a beteget bedugják egy nagy tepsiébe és kisütik – mármint hogy mi a baja; átirányítjuk egy másik kórházba (itt meggyengedez, hogy az orvostudomány mai állása szerint a kedves beteg inkább dögöljön meg, mint hogy a konkurrenciához vigye a pénzt). A diagnosztizáló szobában egyébként "kutatás" is folyik, mert több nem azonosított eset után a doki általában rájön a betegsége, és megtalálja a kezelés módját is. Hosszabb kezelés után egyébként rendszerint ebbe a szobába térnek vissza a páciensek. Az elmondottakból következik, hogy ide egy gyors, barátságos, bármilyen szakmájú, de legalább közepes képzettségű doki szükséges. A diagnosztizáló szobájában a General Diagnosis, ahol a nem pontosan diagnosztizált beteget további vizsgálatnak vehetjük alá. Célszerű a közvetlenül a diagnosztizáló mellé telepíteni, de orvost nem kell külön tartani benne: ha a felvétel doki ráér, átmege a beteggel, ha nem, akkor valamilyen ráérő kollégája helyettesítheti. A Ward az elfekvő kórterem, ahol egyrészt kezelés is zajlik, illetve itt pihennek a pótbőrda kivételére várakozó betegek az operáció előtt. Csak akkor fogadjhat beteget, ha egy nővérke is tartózkodik benne (ebbe egyébként nem árt legalább három ágyat telepíteni, mert az alapként ajánlott egy általában kevés szobát lenni).

A Psychiatric Room a lélek búvárnak birodalma, ahová pszichológus képzettségű orvost kell helyezni. Itt gyógyítják az olyan rémes kórokat, mint például a Király-komplexz, vagy a TV-s személyiségzavar (utóbbi például azzal a módszerrel, hogy a pszichológus a TV eladására, és rádióadására bízhatja a beteget). A doki egyébként majd jó ideig helyettesítésre is. A legfontosabb hely mindig bizonyos a Pharmacy lesz, ahol – lesz-ami-lesz-alapon – egy nővérke

bedobja azt a gyógyszert a páciensnek, amit a felvétel doki megsaccolt.

**Készlet:** Ide tartoznak azok az épületek, amelyek kezelik a diagnosztizált betegeket. A pszicháterem és a gyógyszerár már találkoztunk az előbb, újdonság az Operating Theatre, vagyis a műtő, ahol két sebész képzettségű doki eltávolíthatja a nemkívánatos pótbordát (Spare Ribs). A műtőnek az elfekvő közelében kell lennie.

**Kínkák:** Ebből nyitáskor csak az Inflation Room áll rendelkezésre, ahol a vízfejű páciensek fejét egy bármilyen képzettségű, helyettesítő doki szépen kidurrantja, majd felújítja a megfelelő méretűre. Nemsokára azonban a diagnosztizáló doki felfedezel a métrémylv normál méretűre javítja szegény beteg izlélszervét.

**Kiegészítő:** Az alapvető kórházi híjénélhöz hozzátartoznak a patkányok... ja, azok majd később jönnek, most a melléképületekre (Toilets) gondolok. A hosszabban itt tartózkodó páciensek közteretere NYOMASZTÓ hatással van, ha nem tudnak könnyíteni szorult helyzetükön – tehát a 3-4. hánykőmékén már legalább 3 fülkéből álló vizesblokkot kell telepíteni a főépületbe, és nem árt egy kisebb hengerson a melléképületekbe sem. Elengedhetetlenül szükséges a személyzet pihenését szolgáló Staff Room építése is, ahol a dokik, a nővérkéék és a házimunkások kényelmes keveten heverészve frissülhetnek fel. Én szoktam nekik venni billárdasztalt is, na meg TV-t, hátha kapnak egy frankó kis személyiségzavart is... A Research Roomban a kutató képzettségű dokik fejlesztik a tudomány állását a diagnosztizálás, a gyógyítás, a felszerelések, a gyógyszerke és az új technológiák terén (nyilván az utóbbi kutatás eredménye a címképen látható láncfűrész). Ide érdemes legalább két asztalt telepíteni, mert két kutató gyorsabban jut eredményre. Ha rendelkezünk konzultánsi minőségű dokival, akkor célszerű a Training Room/telephelye, ahol az alacsonyabb képzettségű dokikat magasabb szintre juttathatjuk, illetve az általános képzettségűeknek valami speciális szakmát okíthatunk. Ehhez természetesen a konzultánsnak és a nebuló dokinak is hosszabb ideig a szobában kell tartózkodnia. Ez ugyan a bérézésük miatt kissé költséges mulatság, de a munkaerőpiac silány kínálatá miatt a nyegyelő pályától kezdve mindenképpen szükség lesz rá.

A lentebb említett tartoznak egy kórház alapvető felszereléséhez a második pályától kezdődően. Természetesen a diagnosztizáló doki, illetve a kutatók sebességének függvényében egyre távol a tudományos horizont és egyre újabb helyiségeket (Scanner Room, Car-



diagram, stb.) építhetünk. Ezek ismertetésétől most eltekintek, egyrészt azért, mert megépítésük Mr. Láncszarzó ékes anyanyelvén a program tájékoztat működésükről, másrészt azért, mert úgy tervezem, hogy az ismertető nem nyúlik majd át a hátsó borítóra. Ami még mindenképpen fontos: az egyes helyiségek ajtajára mutatóba a pointerrel infot kapunk az ide várakozókról (a páciensek feje felett zöld alapon fehér nyíl). A harmadik pályától kezdve annyi beteg érkezik a kórházba, hogy mindenképpen szükség lesz meg egy felvétel irodára (és persze recepcióra). Ha rákattintunk az ajtóra, akkor variálhatunk a befogadóképességgel (maximum mennyi páciens várakozik az adott helyre), amire egyébként rendszerint nincs szükség – sokkal fontosabb, hogy a pácienseket az ajtóra mozogtassa elsőbbséget biztosítva a halálhoz közel járó (koponya a feje felett) vagy az időgimlites járványkezelésre szoruló (villogó kék lámpa) betegeket.

**Folyosók berendezése:** Ezt a Furnish Corridor ikonra kattintva érhetjük el, és a betegek kellemes közteretét





bitosító dolgokat telepíthetünk vele, ami az általános értékelésnél nagyon fontos. Pár dolgot már ismerés lehet a szobák berendezéséből. Itt telepítjük például a recepciót (Receptionist/Desk), nyilván a bejárat közelébe. A várakozók kényelmét szolgálják a székek (Bench), amit forgasztó masabok helyekre (receptói) a bejövő iroda, adott járványt kezelő szobák) nem árt bőven elszórni. Egy székre egy páciens ül. A betegek nemcsak gyógyulásra, hanem fokozottan a kényelemre is szomjaznak, mely problémát a Drink Machine piáutomaták hivatkoztat megoldani, egyszeri használat esetén mindössze 20 dollárt. A túlzottkészségekre (Fire Extenguiss-her) a negyedik pályától lesz szükség, ahol már természeti katasztrófák is sújtják az orvost, ami úgy is történhet, hogy a radiátorok szintén fontos tényezők a közönség kényelmének

ter, sebész és kutató. Legalább egy pszichológusra mindenre szükség lesz; sebészből legalább kettőt kell szerzőzteni, mert egy operációhoz ennyi kell (ha később csak egy van, azt is vegyük fel – majd később alkalmazunk/kiképzünk egy másikat, addig jó lesz helyettesítő feladatokra vagy felvételek). Ha a helyzet úgy kívánja nem árt alkalmazni egy púster dőlt is, aki egyrészt ellátja a kisebb feladatokat, másrészt bevethető, ha a fronttól pihenni kell küldeni valakit.

**Nővérek (Nurses):** Itt nincs speciális képzettség, a nővért igénylő munkahelyeken (Ward, Pharmacy, stb.) bármelyik használható. Belőlük sem árt egy tartalék, de itt is nyilván a magasabb kvalifikációt vegyük fel.

**Házimunkások (Handymen):** Az ő dolguk három részből tevődik össze, úgyminth: takarítás (ezt a szobákban kukák elhelyezésével csökkenthetjük), a növények locsolása és az orvosi berendezések karbantartása. Utóbbira igazán csak a negyedik pályától lesz szükség. Az orvosi cuccok egy bizonyos számú használatra lettek kalibrálva, ami után felújításra szorulnak. Ha gyorsan haladunk előre, erre általában nincs szükség, de a negyedik pályától jelentősebb fődíregek erősen növelik a másik amortizációs arány/érték(stb.), ami újabb lehetőséget a plakettekhez járó összeg felvételére, illetve kórházunk reputációjának rontására.

üzemeltetését: ha füstöl, akkor valami gond van. Ilyenkor átállhatunk a tethelyre egy munkást, de az is megoldás, ha az egyik házimunkás három feladatra között prioritást adunk a javításnak.

## PÁCIENSEK

Velik csupa gond van: mindenféle bajuk van, jönnek-mennek, néha meg meghalnak – viszont ők hozzák a pénzt, és mindenhol fizetnek, ami örömteli esemény. Illik tehát mindegyiket figyelemmel kísérni, és mindent megtenni kellemes közérzetű érdekében, a fentebb említett módszerekkel. Meg a gyógyuláskürrt is, mert minél előbb gyógyultan elhúznak a dolgukra, annál gyorsabban jutunk a pénzükhöz és an-

**A múltot még nem sikerült igazán, mert a beteg még életben van**



nál jobb a kórház hírneve is. Első útjuk a recepcióhoz vezet, onnan a felvételi irodába, sikeres diagnózis esetén pedig a kezelés helyére (sikertelennél pedig oda, ahova küldjük őket). Az első két esetben előfordulhatunk nagyobb forlódások, amin célszerűen újabb felvételi/recepció létesítésével, illetve a diagnózis nélküli kórházra küldéssel. Utóbbi dolog csak akkor működik, ha a páciensre kattintva lekérjük az infót. Ebben látjuk egy grafikonon az állapotban történt változásokat a kórházba érkezése óta; az elégedettség/szomjúság/hőfok értéket, ami a kórház megjelölése szempontjából alapvető, a felfeltételezett kísérmet (meg azt, hogy ezt egyáltalán tudjuk-e orvosolni); továbbá az egyik ikonon a diagnózis nélküli direkt kúrát küldhetjük a beteget, illetve melegebb éghajlatra. Utóbbi kevésbé javít a kórház hírnevén, az előbbi viszont több alkalommal is kellemes dolgot lesz. Egyrészt: annál gyorsabban jutunk pénzhez, minél gyorsabban távozik a beteg gyógyultan. Másrészt: csökkenthetjük a recepciót és a diagnózistól várakozó betegek zsúfoltságát. Ha azt látjuk, hogy Elvis egy húszast hajlít az italtomatába, akkor nyilván egy Király-komplexusban szenvedő beteghez van szerencsénk – tehát azonnal a pszichiatérra, nem kell várni a diagnózisa. Ugyanez a helyzet, a méternyelvel, összeszort csontokkal és hasonló vizuálisan a diagnózistól várakozó betegek esetében.

## GAZDASÁGI HELYZET

Mint az eddigiekből is kiderült, a kedves beteg mindig és mindenütt fizet. Ez képei bevételi oldalunkat, tehát elsődleges fontosságú, hogy a öklémint minél gyorsabban diagnosztizálni és kúrálni tudjuk – máskülönbön a beteg dühösen távozik, ami egyrészt rontja a kórház reputációját, másrészt nem fizet, ami aztán már tényleg katasztrófa. Pénzügyi gondok már a kezdet kezdetén is fel szoktak merülni, mert a nyitó összeg rendszerint nem elég arra, hogy egy minden igényt kielégítő kórházat rendezzünk be a lehető legjobb személyzettel. Az alternatíva abban áll, hogy egyes létesítményeket csak a megfelelő alkalommal építünk fel, illetve kölcsönt veszünk fel. Részemről az utóbbihoz (a \$ jellel előreható bankkárhoz) szoktam folyamodni, mert 15-20.000 sztoynika még nem jelent különösebb kamatot, viszont egyetlen kuncsaftot sem vezetek el hosszas várakozás, esetleg kezelhetlenség miatt. Az alkalmazásban levő orvosok és nővérek kihasználtságára azért nem árt odafigyelni.

Negyedévenként és évenként a Dicsőség/Szűgyen Tárházán (Hall of Fame/Shame) keresztül tájékoztatást kapunk a kórházunk működéséről (legnagyobb befektetés/halalozási arány/érték(stb.), ami újabb lehetőséget a plakettekhez járó összeg felvételére, illetve kórházunk reputációjának rontására.

## BONUSOK ÉS SZIPKÁK

Az élet így sem túl unalmas, de ezt tovább színesítik a különböző "küldetések". A kórházat például alkalmasint fontos személyiségek óhajtk meglatogatni (felekeztel jelenik meg a menü felett). Őket célszerű fogadni, mert ha a körbejárás után nem gada-gadok különösebben negatív élményekkel, akkor 1-2 ezret szoktak adományozni, továbbá növelik a kórház reputációját is. (Azt persze mindenki sem kell, hogy mindig így ilyen VIP előtt szalad át egy patkány, hányja el magát egy beteg, vagy esetleg épp ott sikerül megmurdeálnia.) Másik bonus a járványok kezelése: ilyenkor a kék lámpára cikkeleve a program tájékoztató a betegség mibenlétéről és arról, hogy egyáltalán tudjuk-e kezelni. Ha elfogadjuk a küldetést, akkor az adott időlimiten belül ki kell kezelniük az összes pácienset, akik egyenként is fizetnek, továbbá bonusz ívővé is áll a házhoz, ha időn belül az összes megmentettük (ilyenkor lehet variálni a kezelésre várakozók listájával).

Szipka azért tud van. Ezek között elsődleges a negyedik pályától jelentkező okadási járvány. A beteg emberek egyhárm alkalmasint hajlamosak elhanyagolni magukat, amit egyébként előlőgei az is, ha a túl sok a személy a folyosón, mert nem túl hatékonyak a házimunkások. Ha nem elég gyors a takarítás, a szajón át történő őrítés átrago a környéken levő összes páciensre, ami katasztrófalán hat a kórház hírnevére. Az ilyen járványokat házimunkások tömeges felvételével próbálhatjuk orvosolni (nem túl sok sikerrel), de sokkal egyszerűbb a villámgyors takarításal megelőzni Okada nagyfőnök elharagadását. Ha nem sikerül az ilyenét szennyezést megakadályozni, hamarosan az összes beteg dühös lesz, és – miután a padlóra helyezte repgeljét – dühösen (és fizetés nélkül) elhagyja a kórházat. Ilyenkor szokott főnökség egy nagyobb adag gyógyszerrel magához venni...

A következő kellertelenség a patkányok jelenléte és a természeti katasztrófa, vagyis a földrengés. Az előbbi eset orvoslása egyszerű: ha a pontot egy ilyen kis szörös négy lábára visszük, előkeresztet vált, és ledurranthatjuk (a házimunkás majd felakarítja, mielőtt valaki megpikárolja a nyomrétje). A földrengés kellemetlenebb, mert megkórósítja a létfőntosság orvosi műszereket, és házimunkást kell küldeniük a javításukra.

A negatív élmények sorába tartozik még a hőközpont meghibásodása, ami a túl sok a radiátor-keves a házimunkás-efektus kialakulásakor észlelhető. Ilyenkor



nagy sarkvidéki hideg köszönt a kórházra, vagy kenyal nyár. Ha ilyenkor történik, nincs mit tenni: meg kell várni, amíg a hőközpont magától megjavul.

## A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Minden parti előtt tájékoztatót kapunk, hogy az adott pályán mire kell igazán nagy figyelmet fordítanunk, de a Status ikonnál (F8) részletes infokat is nyerhetünk ténykedésünkről. Itt a négy konkurens kórház működéséről kérhetünk adatokat. A körgrafikon a placé részeseidet mutatja a választott kórházról, továbbá itt látjuk a páciensek elégedettség/szomjúság/hőfok értéket, amit alkalmasint a fentebb emleltettek figyelembe vételével javíthatunk. A kórház működését négy paraméter szabja meg, amit a bal alsó sarokban látunk grafikonokon: a kórház hírneve (befolyásolja a páciensek közzárta és a halalozási arány), kölcsönzés (banki tartozás nélkül); a kikürrált betegek száma; a személyzet hangulata; a kórház és a hozzá tartozó berendezések értéke. Ha minden paraméter a maximumon van, akkor a következő negyedében új állásajánlat várhatunk, amely megemelt fizetéssel egy új kórházba invitál bennünket. (Ezt egyébként először nem muszáj elfogadni: a következő ajánlat buszább lesz, és abban még eszednek is csekélyesüngéink.) Ha valamelyik paraméter esik, akkor a grafikon piros színré vált, és nem sokára főnökség nagyobb adag gyógyszert szőlt magába.

## ÉRTÉKELES

Hát ez biztos, hogy a Theme Park sikere nehéz feladat elé állította Bullfrogokat – de azért sikerült túlszárnyalni magukat (már megint...). Játék közben az ember hol hanyatt zuppan a nevetésről, hol retentő kirokódásokat eresz az éltérbe. A negyedik pályától kissé már kezd idegesítővé válni a dolog a sok forgó gyomor miatt, de attól függetlenül elég nehéz a játék menő felatni... A zene egy idő után enyhén idegesítővé vált, de a hangosbeszélő mindenképpen segítséget jelent a játékosnak. Ezek után még mit lehetne mondani? Az sicer, hogy az első három pályán összesenlőd meg a poénoktól – a negyedikől meg megjut a pinda, és nem messze dolgozni/iskolába. Ha van játék, amit mindenkinek érdemes kipróbálnia, az ez lesz. Ennyit erről, én meg vagyok szűbbéll szikéimért, mert a páciensek már vágnak. Csókol mindenkint:

dr. prof. Colvob

**Kiadja: Virgin**

**theme hospital**

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

**486DX66, 8MB RAM, 5VGA, 2xCD**

✓ **A humor s nehéz mellőle felőlőni  
X Minden betegséget újra fel kell  
fedezni s a negyedik pályától már  
iszonyó nehéz**

87%

## SZEMÉLYZET

A kórházi személyzetet négy csoportra oszthatjuk (dokik, nővérek, házimunkások és recepcionistok), akiket a Hire Staff ikonra kattintva bárelthetünk. A recepcióskol nem lesz gond, mert ha egyet odállítottunk a pultjához, a továbbiakban nem kell foglalkoznunk vele. Mindegyik kategóriánál három képzettségi fokozata van, ami munkájának minőségében és gyorsaságában, továbbá természetesen berézésében mutatkozik meg. "Dicső hűsnek hig a leve"-alapon célszerűbb a korrektele paraméterekkel rendelkezőket felvenni (aki szabadjárdeben whislyt fűz, például rendszerint kváló választás), akikre rendszerint csak a játék elején tehetünk szert (bárlejük fel az összes jó tulajdonsággal rendelkezőt, akkor is, ha még nem tudunk munkát adni nekik), mindenesetre a jó fogás reményében nem árt havonta bekukkantani a munkaerőpiácra.

A stáb bármelyik tagjára cikkeve megjelenik az info panele. Ezen látjuk nevéét és a célt (orvosoknál képzettségi fókát is); lelki állapotát (túl sok vagy rossz környezetben végzett munka esetén füztesemelést vagy prémiumot kérnek, vagy kilépnék); fáradságát (ha a beállított értéknél fáradtabb, automatikusan visszavonul a Staff Roomba); és munkája minőségét (minőség és sebesség). A csekk mellett találjuk a fizetését; a kézzel pedig azonnali hatállyal kirughatjuk. A fogóval villámgyorsan áthelyezhetjük egy másik helyre, ami alkalmasint jóval hatékonyabb módszer, mint hogy magvárjuk, amíg magától rájön, éppen hol van a régió szükség.

**Dokik:** A dokiknak az általánosan legű három speciális képzettségük lehet (néhányuknak több is): pszich-



# JÁTSZD ÚJRA, ARNOLD!

Ugyan a profécia, miszerint a világégés 1995-ben fog eljönni immár egészen bizonyosan hamisnak mondható (szerencsére), még mindig rengeteg rajongója van a Terminátor-mítoszoknak. A film mindkét része nekem is mindmáig a kedvenceim közé tartozik, így mindig szívesen látok bármilyen játékot, ami ezzel a témával foglalkozik. A Bethesda Softworks ugyebár tavaly jött ki

rendszer, a SkyNET ellen folyik az ekkeseredett harc. Emlékeztetőül az előzmények: a SkyNET-et a '90-es évek elején a legmodernebb csillagháborús eszköznek szánták. Az eredeti elképzelés szerint számos műhold segítségével a háborús gócpontok felszámolására hozták létre, még hozzá úgy, hogy az emberi tévedéseket elkerülendő mindent a legapróbb részlejt gépesítettek. A

lunk, azonban még a ránk támadó robotoknál is rémisztőbb: a létező legnagyobb hatásokú nukleáris rakétára bukkanunk, amit a SkyNET annak idején csak azért nem használt fel, mert még nem kapcsolták rá a rendszerre. A SkyNET robotjai immár felfedezték, és birtokba is vették ezt a félelmetes fegyvert, amelynek bevétele a maradék túlélő számára is a világvégét jelentené. Az ellenállásnak sűrűsöen cselekednie kell.

a SkyNET legújabb tervai. A dolog, amit ott találunk, azonban még a ránk támadó robotoknál is rémisztőbb: a létező legnagyobb hatásokú nukleáris rakétára bukkanunk, amit a SkyNET annak idején csak azért nem használt fel, mert még nem kapcsolták rá a rendszerre. A SkyNET robotjai immár felfedezték, és birtokba is vették ezt a félelmetes fegyvert, amelynek bevétele a maradék túlélő számára is a világvégét jelentené. Az ellenállásnak sűrűsöen cselekednie kell.



Az infracélzás lézerpuskával már távolról kiszűrhatjuk az ellenséget

# THE TERMINATOR SKYNET

a Future Shockkal, egy remek hangulatú, Doom-stílusú lövöldözős akciójátékkal, ami gyanítom, nem csak nekem szerezett sok izgalmat. Nos, most ismét visszatérhetünk a gyászos jövőbe, hiszen itt van a folytatás, a '97-es igé-nyekhez igazított SkyNET.

rendszer tanulása képes mesterséges intelligenciával ruházták fel, 10 másodperc alatt a SkyNET több háborús stratégiát tud kidolgozni, mint egy tábornok egy egész emberöltőn keresztül. A rendszert fejlesztő Cyberdyne Corporation tehát tökéletes munkát végzett. Túláságosan is tökéletesen... 1995 augusztusában a SkyNET úgy dönt, többé nincs szüksége emberi irányításra.

tot kell likvidálnunk, köztük T800-asokat, Hunter/Killer vadászgépeket, többek között még a filmben is látott hatalmas, láncfalpas Goliath robottal is összefuthatunk. Kalandjaink során 17 féle fegyverrel fogunk találkozni (amiben mondjuk már benne foglaltatik az ölomcső is), és ötféle bombával/gránáttal hajigálózhatunk. Az irányítás szerencsére maradt a régi: a billentyűzettel máskéülhetünk, az egérrel pedig célózhatunk. Ezzel kapcsolatban felhívnam a figyelmet egy fontos dologra: ugrásnál a levegőben is lehet irányt változtatni! Az előző részhez hasonlóan persze nem csak gyalog kell harcolnunk, hanem néha dzsippel száguldozhatunk, néha pedig beszálhatunk egy H/K repülőgéphe. A 3D környezet ugyanolyan szép, mint a



Ő lenne (jobbra) John Connor?

többiben tehát a SkyNET terveinek a meghútsítása lesz a feladatunk. Eközben persze rengeteg robo-

## AZ EXTRÁK

A játéknak immár nem csak egyedül foghatunk neki, hanem hálózaton keresztül akár négyen is, egymás ellen. Ilyenkor négyféle figura közül választhatunk: van például egy Lara Croftos beütésű kiscsaj, meg egy Schwarzenegger típusú T800-as is. Jó dolog, hogy a hálózati játéknál csak minden harmadik résztvevőnél kell meglennie a játéknak, így például egy négyes menethez elég csupán 2 CD.

Az eligazításokon is változtattak, ezúttal már nem rajzolt képeken kapjuk az utasításokat, hanem videójelenetekben. Ez ugyan pozitív újítás lenne, de a színészek teljesítményétől nem igazán voltam elragadtatva, s mellesleg nem értem, hogy miért csak VGA a felbontás.

Noha összességében a SkyNET kétségkívül egy jó játék, hiszen például az szintek ötletesen vannak megtervezve, én azért néhány új pályánál, meg a multiplayer módnál valamivel többre számítottam.



A shotgun az acélszövtázzakkal szemben nem a leghatásosabb fegyver

## MI IS AZ A SKYNET?

A helyszín ezúttal is az atomkatasztrófa sújtotta Los Angeles, ahol az öntudatra ébredt számítógépes

## CSAK EGY KLÓN?

A játékban – ahogy a Future Shockban – most is John Connor ellenálló katonái közé lépünk be. Ha egy játékos módban indulunk, az első küldetésünk még csak egy rutinfeladat: be kell hatolnunk a Cyberdyne egyik komplexumába, és ki kell derítenünk, mik

Jó kis mordályod van öregem, de az én aknavetőm még jobb!



Elég, ha csak azt vesszük figyelembe, hogy Future Shock óta már megjelent egy Duke Nukem, sőt egy Duke is, az tény, hogy ezek grafikaiag – különösképp a fény- és árnyékeffekteket tekintve – magasan verik a SkyNET-et. Kár érte, mivel a sztori igazán többet érdemelne.

V.Z.

**skynet** Kísérő: Virgin

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

486DX2, 6MB RAM, VGA, 2CD, 50, SUPRO

/ Az irányítás és a hangeffektek tökéletesek  
X Grafikaiag már nem elég korszerű

**79%**

Future Shockban, bár ezt most sajnos pejoratív értelemben kell érteni, hiszen azon kívül, hogy átrakták SVGA-ba a terepet, sok változás nincs. Érdekeség viszont, hogy a folytatás segítségével az elődöt is elindíthatjuk feljavított grafikával, legalábbis amennyiben fel van már installálva. A játék atmoszféráját ezúttal is a remek hanghatások biztosítják. Minden egyes robottípus eltérő zajt csap, a H/K gépek frankón süvítnek a fejünk fölött, a sztereó hatásnak köszönhetően sosem kell töprengenünk, merrell leleselkedik ránk a vesztély. Mindezek már megvoltak a Future Shock-ban is, lássuk inkább az újtonságokat!

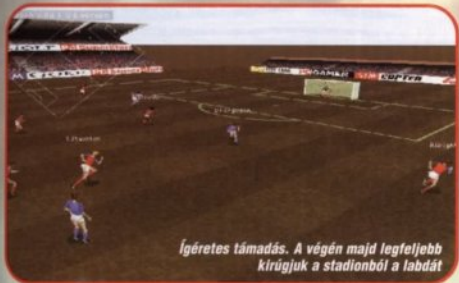




Az Anco játékprogramjai már legalább 10 éve jelen vannak a foci-szimulátorok világában. Először C-64-re és Amigára, majd később PC-re is elkészítették a KickOffot, amelynek két része sokak szerint hosszú éveken át egyszerűen a legjobb volt a

De ami igazán fontos: mindezt 800x600-as felbontásban is akadozás nélkül képes a program megjeleníteni (bár valószínűleg 486-son ez már nem igaz).

Sok gondom volt viszont a hang beállításával. DOS-ban egyszerűen meg se nyekkent a játék, s végül csak a Windows 95 DOS ablakában sikerült életet lehelnem bele. Ekkor azonban kis meglepetés ért, hiszen a menüt aláfestő zene úgy recsegett, mintha egy régi fekete bakelit-lemezt présel-



Igéretes támadás. A végén majd legfeljebb kirúgjuk a stadionból a labdát

# KICK OFF 97

maga műfajában. A tavalyi kiadás azonban nem sikerült tökéletesen (lásd 96/7-8

szám), és a program nemcsak hogy elvesztette vezető helyét, hanem komoly hátrányba is került például az Electronic Arts FIFA Soccer-sorozatával szemben. Most viszont elkészült a 97-es változat, amitől

a szerzők egyenesen el vannak ragadtatva. Lássuk, jogos-e az önbizalom: A program grafikája hihetetlenül sokat fejlődött. A KickOff sokáig hírhedt volt miniatűr méretű, teljesen egyforma játékosairól, de most hál'Istennek a szerzők végre szakítottak ezzel a hagyománnyal. A labdarúgók mozgása, animálása szinte tökéletes. Ez köszönhető talán annak is, hogy Ian Wright, Patrick Vieira és David Seaman mozgásának digitalizálása adta a mintát. Még felülírózatban is látszik, ki ollózik vagy lő kapusból, s ki fejel.

tem volna be a CD-játzóba. Meccs közben viszont már nem volt ilyen probléma. Mind a kommentátor, mind a közönség zaja jól szólt, s egész jó hangulatot teremtett kicsiny szobám-



A mozdulat gyönyörű, de a labda még messze jár

ban. Az egyetlen furcsaság, hogy egy lövés után a riportert már a kapus védését dicsérte, a labda viszont a hálóban kötött ki.

A játékosok irányítása borzasztóan összetett. A játék csak két gom-



Rossz ütemű becsúszás - a siker azonban teljes

bos botkormányt kezel, de ezzel a két gombbal 10-15 különböző funkciót (pl. szöktetés, sarkazás, csukafejes, ollózás) érhetünk el a nyomogatás hosszától, időzítéstől és helyétől függően (pl. az alap-



Itt a kapusnak már nincs esélye

vonal közeléből a lövés gomb bevelést jelent). Ez persze rengeteg gyakorlást igényel, hi-

zet is az ellenfél. A nagy baj az, hogy ezen szerintem semmilyen gyakorlás nem segít, egyszerűen a gépnek mindig gyorsabbak lesznek a reflexel.

A játékban 307 csapat 5.200 játékosával próbálkozhatunk,

szen az ember eleinte csak nyomogattja össze-vissza a gombokat. Szerencsére a gyakorló részben mindent megtanulhatunk. Kipróbálhatjuk a cselezést, a szabadrúgást, a kapura lövést, a beadásokat és szögleteket, valamint a kapu elé érkező labdák megjátzását. Aki aztán kikapaszolja a dolgot, az tényleg azt csinálhat a labdával, amit csak akar. És ami a legfontosabb, a különböző cseleket, trükköket a játékosok a képernyőn rendkívül látványos formában be is mutatják.



A lassítás is bizonyítja, hogy bent volt

s állíthatunk össze belőlük álomcsapatot. Sajnos a magyar klubcsapatok már itt is könnyűnek találtattak, s ki-maradtak a programból. A csapatok és játékosok most is előre beállított értékeknek megfelelően futballoznak, de sajnos a leggyengébb társaság sem elég rossz ahhoz, hogy gond nélkül le lehetne őket győzni.

A program egyébként felkínálja a töle már megszokott lehetőségeket is. Beállíthatjuk a pálya méretét és állapota, választhatunk magunknak szimpatikus bírót (aki aztán gond nélkül kiállítja játékosunkat) és módosíthatjuk az összes csapat és játékos adatait. Szóval összességében nem rossz a játék. Csak azt az automatikus váltást ki lehetne kapcsolni...

Temesvári Tibor

kick off 97

Kiadja:  
Virgin

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

486/66, 8MB RAM, 2CD, SVGA

✓ szuper animáció • rengeteg lehetőség irányításban  
X eleinte kevés sikerélmény

80%



Hát bizony Spot a 32 bites platformokon elég nehezen érkezett meg Hollywoodba, a szobám falán fityegő pókhálóval benőtt PlayStation/Saturn feliratú reklámszter például még 1995-re van datálva. Nem tudom Spot milyen járművel vágott neki az útnak, de az biztos, hogy még a

Spot egy népszerű üdítő ital, a (ez itt a reklám) kabalafigurája, fajtáját tekintve pedig nem más, mint egy napszemüveges paca. Spot ezúttal – amint az introban láthatjuk – egy hollywoodi üdítőautomatából kerül elő, bemereszkedik az álmogyár kulisszái mögé, és innen veszik kezdetét a bonyodalmak.

Spot először egy kalózhajó fedélzetén találja magát, ahol vérszomjas polipokkal és

hol gyalog, néhol ropkédve, néhol pedig triciklén. (MegaDrive-on csak 24 színt volt.) A lényeg a továbbvezető ajtók elérése, s mindeközben gyűjteni a bonusokat. A fő cél, hogy minden pályán begyűjtsük mind az öt csillagot, s ezzel újabb utakat nyissunk meg, s így végül az összes szintet bejárjuk. Számításaink persze számtalan kézzel rajzolt és szépen animált ellenfél próbálják keresztlíni, ezekkel csupán két dolgot tehetünk: vagy kilöjük, vagy kikerüljük őket. (Az izometrikus ábrázolás miatt valószínűleg az utóbbit fogjuk sűrűbben alkalmazni.)

A játék, amint látható, a remek grafikán kívül nem sok fejlődést tud felmutatni a 16 bites verzió óta, legfeljebb a megnövekedett szintek számát, ami viszont a monoton játékmenet miatt nem biztos, hogy pozitívumként értékelhető. A SGTH két évvel ezelőtt, MegaDrive-on még csúcsnak számított, manapság azonban jóval többet várhatunk el egy ilyen típusú játéktól. A Saturn és a PlayStation verzió egyébként teljes mérték-



A három bónuszpálya közül az egyikben egy T-Rex vesz minket üldözőbe

# SPOT GOES TO HOLLYWOOD

BKV teljesítményét is sikerült felülmúlnia. (Állítólag a parodizált filmek copyright jogával akadtak gondok.) Több mint egy évvel a MegaDrive verzió után, lássuk hát mit jelent a plusz 16 bit. Mindenekelőtt röviden bemutatnám magát Spot-ot. Talán nem mindenki számára közismert, hogy

cápákkal kell hadakoznia. Azután Indiana Jones szerepét próbálhatja ki, vagyis megismerheti az egzotikus dzsungel minden veszélyét, s egy halálos csapdákkal teli ősi templomban kell kutakodnia. Végül aztán a horrorfilmek tipikus kellékei közé keveredik, többek között egy szellemekkel teli temetőből kell seprűnyélen lovgolva menekülnie, hogy végül a sci-fi univerzumban az idegenek királyinjét legyőzze. Spotnak a fent említett három világban összesen 40 izometrikus ábrázolási, teljes mértékben renderelt grafikai szinten kell helytálnia. né-



A dél-amerikai őserdőkben ügylünk a kőszálú vadállatokra

A Die Hard Trilogia minden idők egyik legjobb és legszebb akciójátékának számít PlayStationön. Maximálisan kihasználja a gép összes hardware biztosította előnyét: a fantasztikusan kidolgozott 3D-s pályákat ahol csak lehetett, remek fényeffektekkel színesítették, s mindemellett a képernyőrészítés sem lassul le sohasem. Nagyon kíváncsian vártam hát, hogy milyen lesz a Saturn verzió. Mivel a DHT-ről már volt egy hosszabb lélegzetű ismertető ('97/1. szám), most csak röviden ismételtem át, miről szól a játék. A 'Drágán add az életed' című filmlitrologia megjátékosított változatáról van szó, aminek a beszerzésével – nem ártás – egy játék árérték arányát kapunk: egy mászkáló akciójátékot, egy Virtua Cop-szerű lövöldözős részt, és végül egy bombakéregős autós száguldást. Gondolom minden Saturn-tulajdonos arra kíváncsi, jobb-e, avagy rosszabb az ő verziója. Nos, mindenké-

előtt le kell szögezmem, hogy a DHT Saturnon is fantasztikus lett, mindenkinek bátran javaslom a megvásárlását. Mielőtt azonban bárki is részrehajással vádolna, azt hozzá teszem, hogy PlayStationön ugyan szebb, de a hangulat és a játékelmény ezúttal is maradéktalan. A bennefetesek számára íme, párhuzamot vontam a két változat között: Mivel a Saturn az áttetsző poligonokat nem tudja olyan jól kezelni (csak a felület kilgyugtatásával, vagy a textúra roppant gyors villogtatá-

spektíváját láthatjuk kicsiben, hanem csak egy arcot. Igaz, amikor ezt kirakja a gép, némileg vilá-



Saturnon is roppant jól kidolgozott terroristaokra lövöldözhetünk

SAFE 146

őszintén megmondom, a játékból a legelvezetesebbre sikerült harmadik résznel számítottam valami gyengébb Saturnos kivitelezésre, de meglepő módon az lett a legjobb, teljesen egyenértékű a PS-ös társával! Érthetetlen számomra, hogy itt milyen jól meg tudták csinálni a közlekedési lámpák fényeffektusát. Bár ennél a résznel is néhol egyszerűbb megoldásokat alkalmaztak, például a szelvédkön csak fény, és nem a felhők tükröződnek, és nincsenek gőzölgo csatornafedők, itt beraktak néhány, csak Saturnos vonást. Az utcákon újságpapírt sodor a szél, a Central Parkban a tóba hajtva életszerűben sülyed el az autó, s ami a legjobb: a rendőrautó villogóját bekapcsolva piros és kék fények köröznek a környező házak falain.

V.Z.

# DIE HARD TRILOGY



Ezúttal is az autós száguldás lett a leglátványosabb

sával lehet ilyen elérni, az első pályán, ahol McClane-t hátulról követi a kamera, a falakat a gép kevesebb fázisban, kicsit durvábban bontja le. Ezeknélvül elmaradtak az árnyék és fényhatások, s amikor egy ellenfél becélolja a hősinjeket, a képernyő szélén nem az ellenség per-

gosabban lát-szik, hogy merről leselkedik ránk a veszély. A második pályán szintén a fényeffektusok maradtak el, és egy-két texture borítással kevesebbet láthatunk a terepen. Sajnos az ellenség által leadott lövések hangjai sem olyan jók, viszont ennek a résznek ugyanúgy dicseretere legyen mondvá, hogy használja a Saturnhoz rendszeresített fénypisztolyokat. Mivel a Virtua Gunon csak két gomb van, rakétát löni mindkét gomb egyszerre lenyomásával tudunk. Negatívum viszont, hogy ugyanúgy, mint PS-ön, nem lehet a pisztolyt kalibrálni.

spot goes to hollywood **Kiadja: Virgin**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

SEGA SATURN

✓ Szép grafika  
• hangulatos zenék  
x Unalmas és monoton játékmenet

**62%**

die hard trilogy **Kiadja: EA**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

SEGA SATURN

✓ Egyet fizetsz, három kapsz  
x Szinte semmi, legfeljebb a pisztoly kalibrálásának hiánya

**95%**



A ttól függetlenül, hogy a Micro Machines kétségtelenül a világ egyik legnépszerűbb MegaDrive játéka, bevallom, nekem sosem tartozott a kedvenceim közé. Egyrészt az alapötletet, az apró játkautókkal való versenyzést, én túl

gyermetegnek tartottam, másrészt a nehézséget iszonyúan eltűzöttnek. Most azonban, hogy a PlayStation hardvere segítségével az egészet áthelyezték 3D-be, azon vettem észre magam, hogy alig tudom abbahagyni a játékot, s már el is felejtettem minden előítéletet vele szemben. A kis játkautók irányításával szinte a második gyerekkorunkat élhetjük! Mivel a játék már 2D-ben sem volt sikertelen, erős a gyanúm, hogy ez az infantilizmus hamarosan világméreteket fog ölteni.

A pályákat ahogy már megszokhattuk, ezúttal is felülnézetből láthatjuk, de másoda pályákat! A 3D annyira tökéletes, hogy szinte tapinthatóan érezzük az asztalokat, amelyeken a versenyek folynak, s a belelést csak fokozzák a telibe talált mellékzajok. Versenyezhetünk

rakezelés is kifogástalan. És nem csak apró tárgyakra kell gondolni, az egyik helyszínen egy szunyókáló kutyát kell kerülgetnünk. A járműválaszték sem akármilyen: van sportkocsi, buggie autó,

rom segítségével az élénk került versenyzőt könnyedén magunk mögé utasíthatjuk.

Az új Micro Machines-nek már a menürendszere is meglehetősen impresszív:

szerűen szükségeltetik legalább négy irányító, és a csatlakoztatásukhoz szükséges elosztó. A készítő azonban gondolt a gyengébben felszerelt PlayStation-tulajdonosokra is, ezért alkották a PARTY PLAY üzemmódot, ahol elég csupán egy irányító a

nyolcas versengéshez. Ezt úgy oldották meg, hogy minden versenyző külön indul, s mindenki – a Sega Rally szellemkocsijához hasonlóan – egy szellem-árnyék ellen, vagyis az addig futott legjobb eredmény ellen versenyezhet. Aztán ugyanígy van a KEEPSIES mód is, aminél úgy mint a Street Rod-ban, fogadásokat köthetünk egymással, s a maj-

# RALLY AZ ABROSZON

## MAXIMUM MULTI-PLAYER RACING

THE ORIGINAL

# Micro Machines

SCALE MINIATURES

# VEB

furgon, motorcsónak, de még egy harcokocsi is. A játékmennet maradt a régi: bizonyos eszközök segítik a versenyzőket,

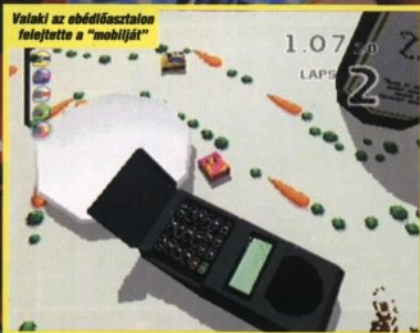
például a sajt szeletet ugrató rámpaként használhatjuk, vagy a billiárdasztalon ezúttal is teleportként funkcionálnak egyes lyukak, ugyanakkor számos dolog a verseny nehezítésére lett kitalálva, mint mondjuk a kiemelt ragacs a konyhasztalon, stb. A szabályok egyértelműek: a kiválasztott versenytípustól függően vagy az nyer, aki a körök teljesítése után elsőként megy át a céljelesen, vagy az, aki a legkevesebbszer marad le a képernyőről, és így a legtöbb pontot gyűjti be. A pontozásos rendszerrel ha a körök teljesítése után esetleg nincs nyertes, addig folytatódik a verseny, ameddig valamelyik küzdőfél nem hibázik.

A hagyományos vonásokon túl persze vannak újdonságok is, ezek közé tartoznak a felvehető fegyverek. A tankokkal már alapkiépítésben is ágyúzhathatunk és aknásihatunk, de különböző ikonok felvételével a többi járművel is erőszakoskodhatunk. Többek között pusztító tüzgolyóvá változhatunk, felvehetünk egy jókora kalapácsot, amivel kisebb földrengést idézhetünk elő, vagy ami a legjobb: egy kinyújtható acélka-

gy kis autót irányíthatunk egy izometrikus terepen, ahol a garázsok és a sorompók jelentik a választható opciókat. CD verzió lévén immár nem spóroltak az animációkkal sem: a megszokott Micro Machines versenyök motion captured



például egy tanteremben, ahol gyerekszívj hallatszik a háttérben, vagy egy homokos parton, ahol a békatalpak és a napszemüvegek között szalozmogtatva tengerzúgás üti meg a füllünket. Az egyik legszebb – ha nem a legszebb – pálya a motorcsónakverseny, ahol a tó vízében tökéletesen tükröződnek a felhők, a víztükör hullámzik, és néha egy szitókötő lebeg be a nádas közé. Minden tereptárgy és eszköz kidolgozása maga a tökély, minden tárgy azonnal felismerhető, s a mozgások és a kame-



animációkkal kelnek életre és fűznek kommentárokat a kezdődő futamokhoz. Közülük Cherry, a "szexis" hölgyemény különleges szerepet kapott. Egy autós iskolát vezet (DRIVING SCHOOL), ahol az abszolút kezdők elsajátíthatják az irányítást, és a legalapvetőbb manővereket. Cherry szóban közli, hogy mi a feladat, és azt kell végrehajtanunk.

A játékban összesen 48 pályán állhatunk rajthoz, nem kevesebb mint 10 különböző módon. Megvannak a hagyományos versenyszámok, mint a bajnokság, különálló futam, időmérő futam, de ezen túlmenően a többjátékos módoznál még egyebekkel is próbálkozhatunk. Játshatunk egyedül (1PLAYER), vagy akár nyolcan is (MULTI PLAYER). Ha többemagunkkal fogunk a játéknak, lehetőség van csapatok alkotására is (TEAMS), persze ehhez áttele-

dani győztes elnyerheti a másik fél körében nyert jutalom-autóját. (Ilyen autókát amúgy a bajnokságon nyert futamok alkalmával, illetve némelyik rekord megdöntésével kapunk.) Hogy még mindig ne legyen elég a jóból, a PLAYER SHARE-rel négyen játszhatunk egyszerre két irányítóval, méghozzá úgy, hogy egy irányítót két ember használ.

Meglátászik a játékon a több mint 2 éves fejlesztői munka. A játék minden szempontból a ma elképzelhető maximumot nyújtja: a grafika kristálytisza, az opciókat tekintve pedig nem is tudom, lehet-e még fokozni ezt a kínálatot. A Codemasters bizonyította, hogy valóban ők a kódolás nagymesterei. Minden elismerésünk az övék.

V.Z.

**Kiadja:**  
Code Masters

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENEBOA**

PLAYSTATION

✓ Hihetetlenül reálisztikus  
3D-s környezet  
X Nem tudok ilyenről

96%



A Formula 1-es szimulációk terén tavaly a MicroProse igen magasra helyezte a mércét a Grand Prix 2-vel. Hosszú időre lesöpörte a konkurenciát. Mostanáig kellett várunk, hogy valami hasonló minőségű dolog jelenjen meg. Ezúttal az Eidos tett erőpróbát. Nézzük, mekkora sikerrel vette az akadályt.

## AZ ÁLTALÁNOS JELLEMZŐK

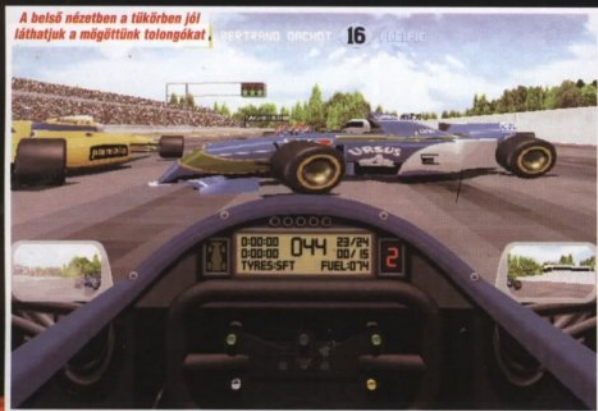
Nos, midőn áramot adunk a számítógépnek, és lázasan kibontjuk az újonnan vásárolt játékot, azt már a kézi-

nes feliratokkal vannak tele, s amire külön büszkéek az alkotók: a gumik az aszfalton megsúszva, átlátszó füstefektust produkálnak. Mindezt élvezhetjük VGA-ban vagy akár SVGA-ban, igaz, az utóbbihoz nélkülözhetetlen egy erősebb Pentium konfiguráció. A

ségeinket. Az irányítás viszont már kevésbé valószínű: még ha be is kapcsoljuk az összes "valóság tényezőt", akkor is elég furcsa dolgok történhetnek. A fűvön például csak gyorsítások lehet észrevenni, hogy csúszkál a gumi, a kavicság meg úgy megfogja a kocsit,

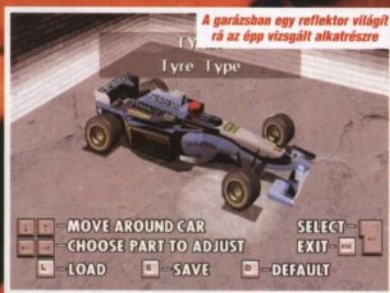
mintha valami szurokba hajtottunk volna bele. Mindezek következtében a játék jóval könnyebb, mint a GP2, még a legnehezebb fokozaton sem túl nagy ördögösség nagyobb kicsúszás nélkül fejteni be egy-egy futamot. A nehezebbes inkább csak az ellenfelek megnövekedett tudásában mutatkozik meg, ezért ajánlottam tehát a játékot inkább a játéktérmi gépek kedvelőinek. Ja, és végül a legpozitívabb dolog: a Power F1 esetében elég

kiválasztottunk egy tetszőleges pályát, egy újabb menü jön be. Itt a gyakorlás, az időmérő edzés, és a verseny közül szelektálhatunk, valamint megnézhetjük az aktuális rajtsorrendet, időjárásjelentést kérhetünk, és végül beléphetünk a garázsba, ahol beállíthatjuk a kerekek nyomását, a kormányzat, az első szárny dőlésszögét, stb. Remek megoldás, hogy minden módosítást képileg is láthatunk, így – mint ahogy a játék egészéhez sem – itt sem szükségeltetik semmiféle nyelvismeret.



A belső nézetben a tükörben jól láthatjuk a mögöttünk tolongókat.

könny vastagságából: is megállapíthatjuk, hogy komolyságát és életszerűségét tekintve még nincs veszélyben a GP2 trónja. A játékot inkább annak a rétegnek szánták, akik nem szeretnek hosszasan bibelődni az apró részletek állítgatásával, hanem egyszerűen csak be akarják tenni a CD-t, és máris a gázba taposni. A látvány viszont nagyon impresszív, a játék grafikája minden szempontból megfelel a kor követelményeinek. Az események között pár másodperces, renderelt SVGA átvett képsorokat nézhetünk végig, s maga a játék külalakja is kifogástalan. Gouraud shading, a fényforrásokhoz mérten beáryalt poligonokból építettek fel a 3D-s környezetet, minden terptárgy és autó szépen be van borítva textúrákkal. A pályát jól olvasható hirdetések szegélyezik (természetesen azok is valóságosak), az autók is szí-



program még SVGA-ban is szép simán fut, csak néhány külső kameranézetből tapasztalható egy kis lassulás. Ráadásul a játéknak nem csupán a grafikája nagyon realisztikus, hiszen amint a dobozon is olvasható, az FIA hivatalosan is a névét adta a programhoz.

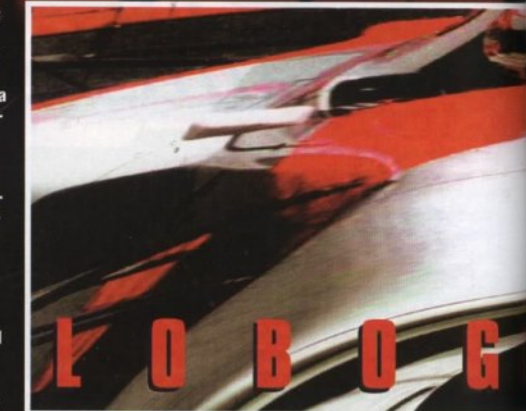
Ennek következtében a '95-ös Idényben indult összes versenyző neve szerepel a mezőnyben, és természetesen megvan mind a 17 valóságos pálya is.

A GP2-nél szerényebb mértékben ugyan, de itt is állíthatjuk az autók paramétereit, a pályákon pedig eltérő időjárás tényezők teszik próbára a képes-

csupán egy gép, hogy egy haver ellen versenyezzünk, hiszen a programba beépítettek egy osztott képernyős üzemmódot is.

## A MENÜRENDSZER

A játék főmenüjében a következő dolgok közül választhatunk: Az Enter Race opció a verseny indítást jelenti, ezen belül választhatunk különböző futam indítást, a szokásos pontozásos rendszerű bajnokság, illetve az un. Shoot-Out mód indítást között. Egyszerű futam indításakor miután



Külső nézetből elég nehéz az irányítás...



Bajnokság esetén, akár csak a valóságban, sorban következnek a pályák, és a futamok végén az elért eredményekért pontokat kapunk. (Már ha olyan helyezést értünk el.) A bajnokság menijében a következők jelennek meg: indíthatjuk a soron következő versenyt, megnézhetjük a bajnokság aktuális állását, játékállást tölthetünk és menthetünk, és végül újraindíthatjuk, illetve megszakíthatjuk az ényet.

A Shoot-Out versenytípus tulajdonképpen szinten egytájt bajnokságnak





A Game Options-nél a játék leglényegesebb paramétereit állíthatjuk be. Meghatározhatjuk, hogy egyedül, ketten, avagy többen akarunk a játéknak nekifogni. A két játékos mód a program fő büszksége, hiszen ilyenkor a képernyő kettéosztódik, s így – igaz, az élvezhető sebesség érdekében némileg kevesebb tereptárggyal – egymás ellen is nyomhatjuk a meneteket. A több játékos módnál lehetőség van nullmodem használatára, de akár nyolcan is játszhatunk hálózaton keresztül. Ugyanebben a menüben állíthatjuk be még a körök számát, itt kapcsolhatjuk

a kettes játékosnál alapbeállításként joystick szerepel. Joy vagy kormány használatánál persze ne felejtsük el bekalibrálni az irányítót, ennek az ikonja it legfelül láthatjuk. A főmenü következő pontjánál, a Load

gombbal megjelöltük, mettől meddig akarjuk az eseményeket rögzíteni. F1 - A segítség kijelző ki/bekapcsolása. A segítség feliratok úgy működnek, mint a rally versenyeknél a mitfárer, azaz a gép mindig kiírja, hogy milyen



Ó H A J J A L

fogható fel, ez azonban a játéktérmi gépek mintájára működik. Az egyetlen különbség, hogy itt jóval több körből (minimum 3-ból) állnak a futamok. A gép bizonyos sorrendben adja a pályákat, nekünk pedig az a dolgunk, hogy leghatásosabban indulva egyre feljebb küzdjük fel magunkat. A program meghatározza, hogy az adott pályán minimum hanyadik helyen kell végeznünk, ezt kell teljesíteni. Ahogy jönnek sorban a pályák, ez az érték persze mindig egyre kevesebb, így végül a legutolsó pályán már csak az első pozíció jöhet számításba. A játéknak akkor van vége, ha valamelyik pályán nem teljesítjük a gép által megadott helyezést.

Visszatérve a főmenükhöz, a Car Options-nél a következőket tehetjük: kocsi választásunk, itt is benézhetünk a garázsba, választásunk a manuális, illetve az automata váltás közül, és végül kedvünk szerint megváltoztathatjuk a csapatok és a versenyzők neveit.

be a HiRes módot, azaz a nagyfelbontást, és végül itt határozhatjuk meg, mennyire legyen reális a játék. Ez utóbbinál a következőket kapcsolhatjuk ki vagy be: az időjárás változását, a kocsi sérüléseit, a gumik kopását, a kavicsgyakat, és végül az automatikus gumitípusváltást.

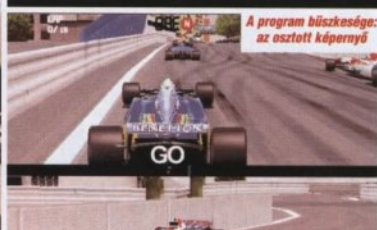
A játék szinte az összes létező irányítót támogatja, játszhatunk joystickkal, kormányval, esetleg egerrel. Ezek közül a Control Options-nél válogathatunk, valamint ha a billentyűzetnél maradjunk, ugyanitt választhatjuk ki a számunkra szimpatikus kezelőbillentyűket is. Ha nincs joyunk, két játékos üzemmód esetén feltétlenül használnunk kell ezt a menüpontot, mivel



WILLIAMS LF 2 120 LTR OBT 23 0:13:40

TAGHEUER Official Timing

A szerelők bizony elég sokáig piszogtatk



A program büszksége: az osztott képernyő



Replays-nél a korábban kimentett visszajátszásokat tölthetjük be. A space-szel választhatjuk ki, melyik visszajátszást akarjuk indítani, s az Enterrel nyugtázzhatjuk a döntésünket.

A Game Difficulty a játék nehézségé-

F7 - A 3D-s tükör ki/bekapcsolása. F9 - A részletesség, a scenery update minőségének csökkentése, azaz a távolabbi tárgyak kikapcsolása a nagyobb sebesség érdekében.

F10 - A részletesség növelése, az elmentése az F9-nek.

F11/F12 - A versenyben résztvevő autók közötti nézetváltás.

Numerikus billentyűzet - A külső/belső nézetek váltogatása.

Fontos: osztott képernyő esetén a fentebb említett billentyűkkel együtt – attól függően, hogy melyik játékosnál kívánjuk a módosítást végrehajtani – a bal és jobb shiftet is használjuk.

V.Z.



A rajt után nem ritkák a koccanások



Az egyik kerekem önállósította magát

nek a beállítását jelenti. Négyféle keménység közül választhatunk, valamint azt is meghatározhatjuk, hogy 12 vagy 24 versenyző álljon a rajthoz.

A Credits végül az a pont, amit valószínűleg a legritkábban fogunk használni, itt nézhetjük meg ugyanis a stabilitást.

### A JÁTÉK KÖZBEN AKTÍV BILLYENTYŰK:

Esc - pause menü. Itt a következők jelennek meg: visszajátszás, közvetlenül belépni a garázsba (csak gyakorlás esetén választható), és időjárás jelentés kérése. A visszajátszásnál egy videókezelő panel jön be, ezen a piros gombbal tudunk felvételt készíteni, de csak akkor, ha már a mellette lévő két

power f1 Kiadja: Eidos

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

486DX4-100, 8MB RAM, 5VGA, 2xCD

✓ Könnyű kezelés • egy gépen is lehet kerten játszan  
X Az ütközések nem elég reálisak

91%



A Gametek programozói nagy fába vágják fejszéjüket. Az eddigi, szokásos sürrepülőszimulátorok után egy olyan játékkal álltak elő, mely nem csak egy kis hajó irányítását bízta ránk, hanem egy anyahajót, mely kis vadászgépeket, teherszállítókat és tankokat irányít, természetesen a repülőpilótáktól elvárható feladatok mellett.

A Battlecruiser 3000AD-ben a Galactic Command nevű rendfenntartó szervezet egyik tisztjeként hajtunk végre küldetések. Parancsnokságunk alá egy anyahajót adnak, mely könnyű vadászgépekkel, fegyvertelen személyszállítókkal, bolygófelszíni lánctalpasokkal van ellátva, fegyverzete három ágyútoronyból és rengeteg rakétából áll, és majd kétszáz fős személyzettel rendelkezik. A felszerelés és a szakemberegárd a játék kezdetén még nem használja ki a teljes kapacitást, nekünk személy szerint is lehetősé-



A konvoj hipergrására készül

ben az esetben ugyanis nincs más dolgom, mint felderíteni a galaxis legtávolabbi sarkát is, kereskedni, és az esetleg utunkba vetődő

esetleg megoldhatatlan), illetve útra kelhetünk.

A játék során a legtöbbet az anyahajó pa-

a javításához illetve másához szükséges fémekkel, fegyverekkel) illetve felvehetünk embereket, a jelenlegi bolygórendszer jellemzőit (a termelés jellege – mezőgazdasági, ipari, hi-tech –, a bolygó technológiai fejlettségének szintjét), javíthatjuk gépeinket (ez a GALCOM HQ-n ingyenes, és előfordulhat, hogy egyes részeket csak cserélni lehet, ami alkatrész nélkül

pontokat. Ezek között a . és , billentyűkkel lapozgathatunk, a főképernyőn megjelenítve az adataival együtt.

■ **WTP (Tájékoztatósi pont követő rendszer):** ha távoli célpontot adunk meg, a navigátor ennek megközelítésére több tájékoztatósi pontot ad meg, melyeken a hajó sorra végigmegy. A célt a Shift+X-el bármikor törölhetjük.

■ **PLS (Szonda irányítási rendszer):** hajónkról felderítő űrszondákat irányíthatunk, egy megadott célponthoz. A NID-ben kijelölt célponthoz a SHIFT+-lel kiválasztott szondát az ALT+F9-cel lökhetjük ki. A szonda repülés közben gyűjthet adatot, pályára állhat egy bolygó körül, és figyelheti annak űrbéli és felszíni viszonyait. A szondák természetesen egy idő után elpusztulnak.

# BATTLECRUISER

## AZ ELIT TÁRSASÁG ÚJ TAGJA

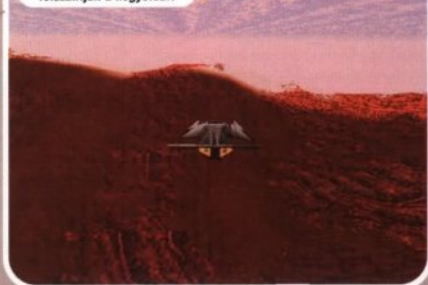
günk van egyrészt technikusok, orvosok, szerelők, tengerészgyalogosok felvételére, másrészt a hajó felszerelésének bővítésére és újabb darabokkal való felcserélésére. Feladataink közé tartozik majd természetesen a reaktorok fűtőanyagáról való gondoskodás, az anyahajó és kiegészítőhajóinak szervizelése, az emberekről való gondoskodás, illetve a mindehhez szükséges anyagiak előteremtése érdekében történő kereskedés is. Így első hallásra nem hangzik egyszerűnek, de megnyugtathatunk titeket: a játékban mindez sikerült sokkal bonyolultabb módon megoldani. Már most előrebocsájtunk pontokat választás feladatai mellett a központtól folyamatosan küldetéseket is kapunk, melyekért tapasztalati pontokat kapunk, érmeket szerzünk, valamint hetente kapott fizetésünkből és a rendelkezésünkre bocsájtott összegből kipofozzuk megrögglyant hajóinkat. Ha most kezdted a játékot, mindenképp ajánlok egy pár napos (vagy akár hetes) gyakorlást a Free Flightban, mivel a hajó irányítása már magában is elég nagy megterhelést fog jelenteni.

Egy karrier kezdésekor érdemes végignézni a HQ-n rendelkezésre álló menüpontokat, hogy képet kapjunk a kiindulási helyzetéről. Személyes adataink mellett (melyben az életkor mellett megtekinthető tapasztalati pont-

kalózatok irtani. Az Advanced Campaign Mode jelenti az igazi játékot, ekkor ugyanis az előbbi választás feladatai mellett a központtól folyamatosan küldetéseket is kapunk, melyekért tapasztalati pontokat kapunk, érmeket szerzünk, valamint hetente kapott fizetésünkből és a rendelkezésünkre bocsájtott összegből kipofozzuk megrögglyant hajóinkat. Ha most kezdted a játékot, mindenképp ajánlok egy pár napos (vagy akár hetes) gyakorlást a Free Flightban, mivel a hajó irányítása már magában is elég nagy megterhelést fog jelenteni.

javításához illetve másához szükséges fémekkel, fegyverekkel) illetve felvehetünk embereket, a jelenlegi bolygórendszer jellemzőit (a termelés jellege – mezőgazdasági, ipari, hi-tech –, a bolygó technológiai fejlettségének szintjét), javíthatjuk gépeinket (ez a GALCOM HQ-n ingyenes, és előfordulhat, hogy egyes részeket csak cserélni lehet, ami alkatrész nélkül esetleg megoldhatatlan), illetve útra kelhetünk.

Ha még lejjebb megyünk, felszántjuk a hegycsúcsot!

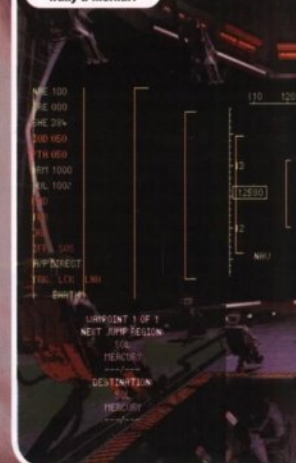


Egy mindenki ellen, mindenki egy ellen

számja, az elkövetett kihágások és szabályszegések, fizetésünk, rangunk, hajónk értéke, a dátum, jelenlegi helyzetünk) végignézhetjük szakembereink aktáit, (ahol az AI a rátermettséget, az FF a fáradságot, az LF az életerőt, a DF a pilóta légijáratosságát, a BA a bombacélzási képességet, a CM a repült küldetéseket, a CK a felöltött ellenfelek számát mutatja), kereskedhetünk (javítási alkatrészekkel,



Célpont beállítva, irány a Merkúr!



■ **Információs panel,** kijelzi a helyszínt is az időt.

A középső panel a taktikai radar (TASCAN), amely az égeren kívüli az ALT+K kombinációval is kiválasztható, ilyenkor a kijelzési módok között a K-val lapozhatunk. Itt egy normális radartól megszokott képet kapunk, a megszokott színekkel (Zöld: barát, Piros:



ellenség, Kék: azonosítatlan, Fehér: rakéta vagy akna, Szürke: roncs, Ciána: venósugár).

A jobb oldalon a video-rendszer kapott helyet (CVD), melyet az ALT+L aktivál, ekkor az L-lel lapozgathatunk. A különböző kijelzések:

■ **Rendszerallopot-jelző (SSR):** egy kimerítő hosszúságú listát jelenít meg, melyben az anyahajó összes alorendszeréről sérülési információkat kaphatunk. A legfontosabbak: NRE (atomreaktor), TAC (taktikai computer), NAV (navigációs computer), SHD (pajzs), ENG (hajtómű), WEP (fegyvervezérlő)

■ **Legénység állapota (CSD):** az orvosi ellátásban részesülő emberek állapotát nézhetjük meg, ha az I-t megnyomjuk, akkor a képükkel együtt.

■ **Kisegítő hajók állapota.**

Ha a képernyőn bárhol máshol kattintunk, az előkerülő listából kiválaszthatjuk a többi számítógépes rendszert. Ez négy számítógépet jelent: a LOGISTIX, a TACTICAL, a TACOPS, a COMMINK és a NAVITRON rendszereket. Lássuk őket sorban:

■ **LOGISTIX:** mint az összes többi rendszer, itt is több alrendszer áll rendelkezésünkre. A LOGISTIX/CRAFTS ponttal az anyahajó és az általa szállított kisebb hajók szervizelését végezhetjük el a fedélzeten állományba vett szerelőkkel. A fedélzetek és hajók szinkronizálást jelzett sérüléseik megjavításához természetesen a sérülés fokától függően több alkatrész, idő és szerelő kell. A kiegészítő adatokból megtudhatjuk a javítási munkálatok kez-

fel rájuk. Az Autoarm természetesen a gépek felszállás előtti automatikus felfegyverzést jelenti. A TACTICAL/CREW alatt oszthatjuk be szakembereinket a különböző feladatokra, míg a TACTICAL/MEDIBAY a kórházi ellátást jelenti. Itt a Treat ponttal indíthatjuk el valakinek a kezelését, és ha már jól van, a Release ponttal engedhetjük el őket. Ha valaki meghal, és olyan jó szakember volt, hogy szeretnénk klónozni, a LOGISTIX alatt nyomjuk fel a klónozógép energiáját, és kattintsunk itt a megfelelő ikonra.

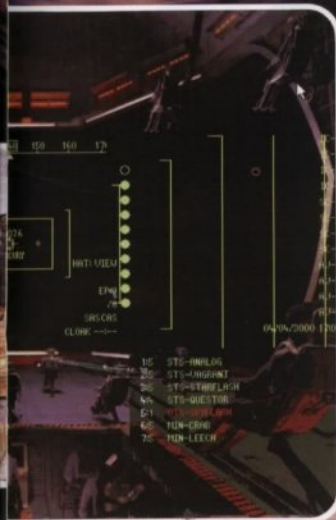
■ **TACOPS:** ebben az alrendszerben támadhatunk meg bolygófelszíni célpontokat, a kisegítő hajóknak tájékozási pontokat, indíthatunk szondákat és aknákat. A computer bekapcsolása után megjelennek a bolygó felszínén található célpontok, amelyek között a szökőzsel lapozgathatunk. Űrből indított rakétákkal is leküzdhetjük a célpontokat, rászállhatunk a tankokat, a szállítógépekkel a felszínre vitt tengerészgyalogosokat, valamint rengeteg parancsot adhatunk ki egységimre, amelyeket azok a tájékozási pontokon végrehajtanak.

■ **COMMINK:** ez a hajónapló, mely minden rádióüzenetet rögzít.

A fenti leírás korántsem teljes, hiszen mint említettem a játék igen komplex és bonyolult irányítási rendszerrel rendelkezik, melynek bemutatása több oldalba telne. Az, hogy ez az összetettség jó vagy rossz, már más kérdés. Egy parancsnok feladatai közé a harc, az alegységek vezetése természetesen beletartozhat, de a szakemberek kiválasztására (főleg, ha több százan vannak) és azok személyre szabott gyógyítására egészen biztosan vannak beosztottak – még jó, hogy a hajó takarítását nem nekünk kell intézni. Igaz ugyan, hogy a legtöbb esetben igaz az életben az az alapelv, hogy csak az a jó, amit magunk csinálunk, meg hogy csak magunkra számíthatunk – de ez azért már egy kicsit túlzás.

Ancy

# OOAAD



detét, a várható befejezést, a beosztott és a még rendelkezésre álló szerelők számát. Az ASSIGNED ikonra kattintva változtatható a szerelésre beosztott emberek száma. Egyes alrendszereket fejleszteni is lehet (UPGRADE), ha a raktérben rendelkezésre áll az ehhez szükséges alkatrész. Ha a szerelőcsarnok (ENGINEERING LAB) megsérül vagy elpusztul, a javítások hatékonysága romlik, illetve azok teljesen lehetetlenné válnak, a sérült alkatrészek elpusztulnak. A szerelés alatt álló kis hajók nem indíthatók. A LOGISTIX/CARGO ponttal a rakteret és a fegyverhordozó panelek szabad kapacitása és az azokban tárolt cikkek, fegyverek listája tekinthető meg, melynek pontjaira kattintva azok kibebathatók. A LOGISTIX/POWER ponttal az egyes alrendszerekhez rendelt energia mennyisége állítható be, de ezt ne nagyon birizgáljuk.

■ **TACTICAL:** a fegyverekkel, szakemberekkel és segédhajókkal kapcsolatos menüket érhetjük el innen. A TACTICAL/LOADOUT pont alatt a szállítóhajóba és a lánctalpasokba ültethetünk embereket (ha a hajónak a LOGISTIX-nál adunk energiát), összeállíthatjuk anyahajónk és a vadászgépek fegyverzetét. A TACTICAL/LAUNCH alatt a kis hajók küldetéseit adhatjuk meg, valamint megtekinthetjük azok adatait. Szakembereket rendelhetünk hozzájuk (a vadászgépekhez két pilóta kell), előre összeállított vagy egyéni ízlésünk és a feladat szerint kialakított fegyverzetet rakhatunk

computer), CLK (álcázó rendszer), SRE (napenergia-reaktor), MNC (tű computer), HULL (hajótest), COM (kommunikációs computer).

■ **Célpontaznászító:** a cél kiválasztása után az I-lel megjeleníthető annak képe. Ha az ellenség, akkor a képe mellett jobbra és balra megjelenő oszlopok a pajzsait és páncélzatát jelzik.

Az űrszmulciós részek elég látványosak



■ **NAVITRON:** navigációs computer. Válasszuk ki a kívánt rendszert, majd azon belül tartuk nyomva a bal egérgombot a célbolygón, és közben nyomjuk meg az S gombot. Az így kijelölt célpont felé az automata pilóta megkezdli a közelítést. A bolygókat és rendszereket különböző teleportháló berendezések kötik össze, meggyorsítva az utat. A Jump point egy biztonságos, kötirányú alagút, mely a szomszédos rendszereket köti össze, a térképen kék vonal jelöli ezeket. A Flux field egy természeti jelenség, mely azonban utazási célokra is használható: több be- és kilépési pontja van, így a megérkezési hely nem állítható meg pontosan előre. A Wormhole utak csillagrendszereket kötnék össze, a térképen pirossal vannak jelölve. Egy ki- és egy belépési pontjuk van, a gond csak az, hogy igen instabilak, így a rajtuk keresztülhaladó hajók mindig sérüléseket szenvednek.

**battlecruiser 3000** Kiadja: Gametek

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

P75, 1MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

/ Igéretesen kivitelezett

Elite-klón, de:

X Túlsgósan nehézkes irányítás

\* kissé túl lett bonyolítva

**68%**



A vikingekről az embernek általában a kegyetlen hősiesség, a barbár katonák, a vérengzés a pusztítás, szóval csupa negatív dolog jut eszébe. Az éremnek azonban van egy másik oldala is. A 8. és a 12. század között e nép fia ismerték legjobban a hajóépítés tudományát, kereskedtek, háborúztak, eljutottak Grönlandra és Észak-Amerikába, és ha akartak volna, ők uralkodhattak volna szinte az egész is-

kal kellemesebben is el tudnánk csapni szabadjárunkra.

Az ivó vendégeit két csoportba osztjuk: az egyik fajta a mesélő, aki némi italért cserébe hihetetlen történeteket mesél fantasztikus tárgyról. Előfordul az is, hogy tud az elvesztett tárgyak lelőhelyéről is. Ha viszont hiányosak ismeretei, átküld a másik asztalnál ülő figurához. Ez a sötét utazó vagy jó pénzért eladja nekünk a lelőhely térképét vagy párbajra hív ki (ekkor csak győzelmi esetén jutunk a rajzhoz). Ha nincs nála térkép, vagy további információt áru, vagy egyszerűen csak előhúzza a kardját, s potyára hadakozhatunk.

Piac – Itt adhatjuk és vehetjük áruinkat. Hogy mennyi kincset vásárolunk össze, pénztárcánkon túl rakományunk maximális méretén is múlik. Eladásnál pedig az okozhat gondot, hogy a kereskedőnek nincs elég konvertibilis valuta a zsebében. Az

séges városokban pedig egyszerűen nem állnak szóba velünk az emberek.

**Hajócsás** – Az ácsoktól újabb hajókat rendelhetünk flottánk számára. Az árat és a legyártás idejét is meghatározza a város gazdsága és a még be nem fejezett megrendelések.

**Kovács** – Az egész csapat fegyverzetét és páncélzatát cserélhetjük ki valami megbízhatóbbra.

**Jósda** – A jósnő egyrészt újra

fordulni az egér két gombjával tudunk. Amikor hajónkkal szárazföldre érünk, embereinket a szóközzel tehetjük partra, s ettől kezdve gyalog folytatják a túrát. Ha pedig meguntuk a poros országot



Baráti látogatást teszünk egy faluban

mert világon. Most a Random Games jóvoltából mi is végigjárhatjuk a vikingek győzelmeikkel és dicsőséggel kikövezett útját. Elő tehát a fegyvert! A világ csak arra vár, hogy jöjjön egy erős kezű vezér, aki leigazza. Vagy talán mégsem?

A játék elején néhány fontos döntést kell meghoznunk: vezetünk férfi vagy nő lesz (Bizony! Aki nem emlékezne a történelemben tanultakra: a vikingeknél nőuralom volt.), a hat lehetséges ismeret közül kezdetben melyikhez értünk legjobban (menet



Egy angol falu a látogatásunk után

közben persze tapasztalati pontok gyűjtésével a többi képességet is tudjuk fejleszteni), valamint szülővárosunk (melynek gazdsága és lakosainak száma később meghatározó lehet). A beállítások után szülőfalunkba csöppenünk, ahova később, hódításaink között bármikor visszatérhetünk egy kis pihenőre.

## A FALUBAN

Az apró falu csak néhány házból áll, de az épületek legtöbbjébe betérve fontos feladatokat intézhetünk el. **Kocsma** – Itt azon túl, hogy tökrészegre ihatjuk magunkat, a kocsmárosnál néha érdekes és hasznos információkat gyűjthetünk be a világ dolgairól. A felszolgálólány szintén szívesen beszél a vendégektől kihallgatott hírekről, bár vele ennél sok-



Kezdetül vesz a vérfagyasztó párviald

árunk alatt két számot találunk, melyből a magasabb az eladási, az alacsonyabb pedig a vételi árat jelenti. Természetesen ezek az értékek a keresletől, kínálattól, valamint a két nép viszonyától függően állandóan változnak. Ellen-

árunk alatt két számot találunk, melyből a magasabb az eladási, az alacsonyabb pedig a vételi árat jelenti. Természetesen ezek az értékek a keresletől, kínálattól, valamint a két nép viszonyától függően állandóan változnak. Ellen-

elmeséli a korábban hallott, de már elfelejtett történeteket, jövendőmond és tanácsokat ad a közeljövőre vonatkozóan, valamint gyógyfűvek segítségével meggyógyítja sérüléseinket.

**Városközpont** – Amikor egy tartomány fővárosába jutunk, ebben az épületben találkozhatunk a kormányzóval. Vele aztán napestig egyezkedhetünk, s a tárgyalás vége katonai szövetség, kereskedelmi egyezmény vagy akár házasság is lehet.

**Otthon** – Új felfedező túrákat szülőfalunk központjából indíthatunk. Sima expedíciónál a gép maga állít be minden indulás előtti dolgot, míg a másik változatban mi válogathatjuk ki a hajókat, katonákat (érdemes néhányat hátrahagyni a város védelmére), a tiszteket (itt oda kell figyelni arra, hogy melyik hadnagy mihez ért legjobban, hiszen ez befolyásolja későbbi csatáink kimenetelét) és a rakományt. Ha seregünkben kevés katonánk áll rendelkezésünkre, további embereket is besorozhatunk fejenként csekély 10 ezüsterért.

A helyi ügyek között foglalkozhatunk tartományunk gyarapításával (attend holding). Ekkor az idő gyorsabban telik, s közben a lakosság gyarapodik, gazdaságunk pedig megerősödik. Neha különböző ajánlatokkal felkeresnek más népek utazói is. Végül ugyanitt nevezhetünk ki új hadnagyokat fejenként 1000 ezüsterért.

## MOZGÁS A TÉRKÉPEN

Miután elhagyunk egy várost, a térkép egy része jelenik meg, ahol kis emberkénk vagy hajónk elindul egyenesen az orra után. Menet közben

# Hét t ördő

utakat, keressük meg a hajót, és a szóközzel szálljunk vissza.

Egy város közelébe érve dönthetünk, hogy barátként vonulunk be vagy támadunk. Persze egy ellenséges helyen hiába próbálkozunk, jó ideig nem fognak érdeklődni a támadásunkkal, de itt csak a támadást választhatjuk.

## HAJÓCSATA

A tengeren bolyongva néha idegen hajókkal futunk össze. Ekkor választhatunk, hogy békésen távozzunk, vagy fel-





vesszük a harcot. Csata közben a hajót a már megszokott módon irányíthatjuk, s közben a szökőzettel küldhetjük ágyúgolyóikat az ellenséges ladik felé (alul a csíkok a két társaság állapotát jelzik). Ha lövöldözés közben nekimegyünk az ellenfél parancsnoki hajójának, kézitusa következik, amiből mi az ellenséges kapitány lekasza- bo-

garukba eső ellenséget lövöldözik biztonságos távolságból. Ha túlságosan megközelítik őket, kardra váltanak át, de ezt természetesen kicsit ügyetlenül forgatják. Berserker: speciálisan kiképzett harcosok, akik különösen nagy pusztítást vihetnek végbe az ellenfél sorai között. Az ostrom alatt csak egy egységünk lehet ilyen.) A választáskor érdemes figyelembe venni, hogy a csapatot vezető hadnagy mihez ért a legjobban, hiszen így érhetjük el a leghatékonyabb összeállítását.

A csata képén a figurák az egységeket, az alattuk lévő szám pedig a létszámot jelképezi. Egy csapat mozgathatásához először a bal gombbal jelöljük ki, majd a jobb gombbal mutassuk meg, hova menjen. Egyszerre több csapatot nem tudunk irányítani. A városba való behatoláshoz először a kaput kell bezúznunk, majd kezdődhet a támadás. Természetesen akkor járunk legjobban, ha túlerőben vagyunk, azaz mindig több csapattal támadjuk meg az ellenfél egy-egy csoportját. Ha lehet, minél hamarabb végezzünk az ijátszokkal, mert ők távolról féltelmesek. Ha túl erős városba rontunk be, a jobb alsó sarokban látható kutyaar bökve menekülhetünk. Az ostrom végén általában szembetaláljuk magunkat az ellenség vezérével. Ekkor az egész küzdelmet egy végső párbajjal dönthetjük el (utána érdemes betérni a javasasszonyhoz egy kis kezelésre). Amíg gyenge a vezérünk,

az ilyen össze- csapásokat érdemes elkerülni (azaz zászlós emberkének tartuk távol az ellenfél hasonló figurájától).

### PÁRBÁJ

A párbaj közben emberünket a numerikus billentyűzettel mozgathatjuk, vé-

deni, támadni pedig a Shiftet nyomva tartva ugyanezekkel a gombokkal tudunk. Mivel a vikingek idejében nem nagyon ismerték a kegyelmet, vívó tudásunkat minél hamarabb fejlesszük tökéletesre, különben gyakran kell előlről kezdenünk a játékot. A párbaj megnyeréséhez a jó fegyverzetet és gyors csuklón kívüli rengeteg élet- erőre (HP) lesz szükségünk,

amit a tapasztalati pontok gyűjtögetésével gyarapíthatunk. Tapasztalati pontot egy hajócsata vagy ostrom megnyerésével, vagy egy kincs megtalálásával érdemelhetünk ki. Érdekes, hogy a CD-n

a programnak nem csak PC-s, hanem Macintoshos és Power PC-s változata is megtalálható (remélem mostantól a Macintosh-hivek is előfizetnek az 576-ra). Fura viszont, hogy 1997-ben, amikor már a Windows 95 is ösrégi operációs rendszernek számít, még mindig készítenek 16 bites programot. Igaz, így

nem lenne olyan rossz, de 256-nál se több, se kevesebb színnel nem hajlandó elindulni. Szóval minden játék előtt felbontás váltás, újraindítás, majd a végén megint ugyanez. Ami a hangokat illeti, felemás a kép. A beszélgetések során partnerünk mondandóját tökéletes, digitizált szöveggént is végighallgathatjuk, a cselekményeket kísérő MIDI zenék azonban nem túl hangulatosak.



Egy kis kereskedelmi tevékenység

Aki ismerte és szerette a MicroProse Pirates!-ét annak ezt a játékot is ajánlom, hiszen a játék készítői is valószínűleg ezt próbálták utánozni, felülmúlni. Új dolog például a játékban a békés kereskedés és a politika lehetősége, valamint a szárazföldi csapat lebonyolítása. No persze ezek a csapatok elmaradnak a Red Alerttől, de azért kellemes felüldölést jelentenek a sok víz után. Összességében tehát az a véleményem, hogy a Vikings 1-2 évvel ezelőtt fantasztikus játék lett volna, most azonban már csak az erős középmezőnyben jut számára hely.

Temesvári Tibor



Hajó a horizonton!

akár egy XT-n is gond nélkül eljátszhatunk vele (ha ugyan tudja még valaki, mi az az XT). A következő problémám a grafikával volt. A játék 640x480-as felbontást használ 256 színnel, ami még

**vikings**

Kiadja: Random Games

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

406.33, 6MB RAM, VGA, 2xCD, WIN/1

✓ Nem kell hozzá erőgép  
✓ rengeteg lehetőség  
✓ hosszú játékmenet  
✓ Középkori mondavilág  
✓ Nehézség irányítás  
✓ hatalmas hajóutak  
✓ nehéz kezdet

**73%**



Először a fosztogatás, aztán az osztogatás

enger  
gei...

lásával vehetjük ki részünket. Győzelmi után pedig jöhet a szórakozás: a legyőzöttek kifosztása.

### OSTROM

Ostrom alatt seregünket egységekbe osztjuk, s minden egység irányítását egy hadnagyrá bizzuk (legfeljebb 5 csapatunk lehet, s mindegyikbe maximum 99 embert tehetünk). Ezután választjuk ki, hogy az egységeink milyen feladatot kapnak a harc során (Fighter: kézitusa és az épületek felgyújtásában jeleskednek. Archer: a hatósu-



**Professionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!**

**HANGKÁRTYÁK:**

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



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

**HANGFALAK:**

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

**CD 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 - től

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

2 x 25 W aktív hangfal + táp	3.200,-	Gravis Ultrasound 16 OEM	10.920,-
2 x 120 W aktív hangfal + táp	5.840,-	6x-os sebességű Mitsumi CD drive	14.400,-
28800 MWAVE faxmodem + hangkártya + üzennetregítő egyben	17.920,-	8x-os sebességű Sony CD drive	18.600,-
33600 Fax Modem External	16.800,-	S3 Trio 64 V+ 1MB PCI SVGA kártya	5.600,-
33600 Fax Modem Internal	15.600,-	17" Pro View SVGA monitor	77.600,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	11.920,-	1.3 GB Seagate IDE winchester	30.560,-
Sound Blaster 16 rádiós	12.200,-	1.7 GB Seagate IDE winchester	33.980,-
		Pentium 133 Intel CPU	24.160,-

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

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 óras teszttel.

1+2 év garanciával, rakétárral! Teljeskörű szervizszolgálatunkkal várjuk minden kedves vásárlóinkat!

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!**

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

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

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

**HP Duna Szakáruház**

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

**JÁTÉKBOX**

Duna Plaza  
Váci út 178.  
Tel.: 4651036

**Gyűjteményem számára**

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

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

**Automex**

**Újdonságok**

- Airbus
- Armen-Atlanta
- Horvátország és Államok
- Great Gourmet
- Casino CD
- Clip Art
- Hangos Szótárak Sorozat

**Játékgyűjtemények**

1.990 Ft

**HARDVER SÁROKI**  
Használjon keményebb hardvert! Kínált számítógépet vagy más alkotórészt visszavásárolunk vagy beszámítunk, ha nálunk vásárolt újat.

**Akciós Upgrade Táblázatunk**

Új ára	Használt ár	Fizetendő ár
8x CD ROM	2x CD ROM	13990 Ft
8x CD ROM	4/6 CD ROM	9990 Ft
14 SVGA		
LR Ni Samsung	14 SVGA	19990 Ft
33.6 Fax modem	14.4 Fax modem	12990 Ft

Üzletünkben bármilyen számítástechnikai alkotórész, eszköz megvásárolható, valamint postai útvárral is megrendelhető. Az árak az Áfa-t nem tartalmazzák!

Viszonteladók jelentkezését várjuk kedvezményes árkonstrukciókkal! A CD-ROM áraink az Áfa-t tartalmazzák!

**HUPIKÉK TÖRPIKÉK TELETRANSPORTOR**

**HUPIKÉK TÖRPIKÉK**

Az első magyar szinkronizált interaktív CD-ROM

Számos készségfejlesztő, ügyességi, memória, logikai és nyelvtani feladat megoldása révén szabadíthatod ki Törpikét a gonosz varázslatból. Kifűző szórakozást ígér az egész család számára. Újra megszólalnak a rajzfilmből megkedvelt hangok. Közreműködik: Sinkovits Imre, Haumann Péter, Szokol Péter, Pató István, Csáka Péter és Molnár Zsuzsa.

Már a megjelenés előtt megrendelheti 1000 Ft kedvezménnyel.

Megjelenik az IFABO-n  
1996 május 6-10.  
B pavilon 7/H stand



A Nintendo 64 március elsején megjelentévé még szűkösebb lett a konzolokra szánt oldalaink száma. Mivel ebben a hónapban sajnos csak egy oldalt sikerült a N64 számára készítenünk, eleinte gondban is voltam, melyik játék legyen a "kiválasztott", de végül nem véletlenül döntöttem a Turok mellett. A játékkal ősi, egzotikus világokba tehelünk kis kiruccanást, ahol dinoszauruszokat, idegen cyborgokat gyilkolhatunk halomra.

Az Iguana maximálisan kihasználta a 64 bites hardver nyújtotta lehetőségeket. Képzelték el egy gyönyörű 3D-s dzsungelt, benne remekül megrajzolt pálmákkal, sziklákkal, vízesésekkel, és persze az efféle környezethez tartozó zajokkal: vadállatok ordítanak, madarak csipirpelnek. Husúnknek – ahogy már a Doom óta megszokhattuk – mindössze a kezét látjuk, melyben kezdetben csupán egy íjat szorongat. A vadonban kószálva egyszer csak egy tökéletes mozgással felénk vágató veszélyes raptort pillantunk meg. Recseg-ropog az íj, amint megszülik a hűrt, a kilőtt vessző suhogva szeli át a levegőt, s a dinó agonizálva terül el a földön. Ez itt már majdnem virtuális valóság!

A PC tulajdonosok ugyebár az egekig szokták magasztalni a Quake-et. Micsoda fényhatások, micsoda grafikai effektusok! – mondják. Nos, a N64-es tábor a Turokot látva csak mosolyog ezen. A hardveres anti-aliasing eljárásnak köszönhetően pixeleket sehol sem tapasztalunk, a fényhatások pedig döbbenetesen. Felnézünk az égre, a tovaszálló felhők mögül előbővő nap elvákít minket, a fémesen csillogó

# TUROK

## DINOSAUR HUNTER

gának az elismerés. Ha például az éhes raptort a cyborgok közelébe csajjuk, őket ugyanúgy megtámadják. Titkos helyekből sincs hiány: időnként felbukkan egy-egy gyönyörűen őrvenyítő ködgomolyag, ezek segítségével juthatunk a bonusz szintekre. Az összkép szempontjából továbbá nem hagyható el a zene szerepe sem. Ahhoz képest, hogy nem egy CD alapú gépről van szó, a – főként dobmotívumokból álló – szerzemények kristálytisztán szólnak.

A cyborgok úgy tünnek nekünk, mint a kitalált világunk egyik részét képezik.



A triceratopsok lovagló harcosok kemény ellenfeleinek számítanak.



Egy szál bottal az automata puskám ellen? Nem túl bölcs döntés.

gó géppuskánkon úgy változik az árnyék, ahogy épp fordulunk. A játék szépségeinek a szemügyre vételére talán a legjobb alkalom, amikor egy bonus begyűjtésével átlépünk egy szellemvilágba, ahol a valóságot lelassulva, misztikus, cirkuláló fényben látjuk. Jól megfigyelhető, milyen tökéletes a cyborgok páncélzatának a fém hatása, a fáca felszaladó majmok animációja pedig egy kisebb mozgástanulmánnyal is felér. A játék ráadásul nem csupán a szépségével, hanem az intelligens mozgott ellenfeleivel is kivívja

Sokszor kell például szakadékok felett ugrálnunk, a kulcsok pedig gyakran félreeső elágazásokban bújnak meg. Ennek következtében már csak az első szint felderítése is minimum 2 órát vesz igénybe, ahol ráadásul mindjárt hat kulcsot kell begyűjtenuünk. Mindezzel együtt a pályák maximális átmondoltsággal vannak megtervezve. A lényegesebb helyeken ellen-



# RETTEGJETEK DINÓK!

őrzési pontokat helyeztek el, ha pedig van már memóriakártyánk, néhol állást is menthetünk. A pályákról természetesen a főellenségek sem hiányoznak, amelyek változatosságára jellemző, hogy egy helyen dzsipekkel támadnak ránk, egy másik pályán meg egy óriási pókot kell legyőznuünk. A 14 fajta fegyver között – a törtélet a fagyasztó sugáron keresztül a fúziós ágyúig – szinte minden megtalálható, amit csak el tudunk képzelni. A célzás az analóg joy miatt tökéletes, a falakba csapódó lövedékek látványának köszönhetően még célkeresztre sincs szükség. A Turok garantálom, hogy a legkönnyebben irányítható Doom-stílusú anyag, a N64 irányítóját mintha az ilyen játékokhoz találták volna ki. Az analóg joy-jal célozhatunk, a camera gombokkal másképp mozoghatunk, a D-Paddel választhatunk a futas és gyaloglás között. Az R-rel ugorhatunk, az A/B-vel választhatunk fegyvert, és végül a Z-vel tüzelhetünk. Természetesen az automata térkép is, ezt az L-lel hívhatjuk le. A legfantasztikusabb azonban, hogy a balkezesek – az Options menüben átállítva – megcserélhetik a gombokat, és így a D-

paddel mozoghatnak. Végül egy fontos tipp az elinduláshoz: a létrákon, és a mohával benőtt sziklafalakon hűsünk fel tud kapaszkodni! A fentieket alapul véve gondolom sokan osztják a véleményem, miszerint a Turok az eddigi legszínvonalasabb játék a maga nemében. A program iránti lelkesedésem csupán azért nem volt maximális, mert sajnos csak egy erősen megcenzúrázott német verziót volt alkalmam tesztelni, ahol az eredeti – találat esetén sugárban vérző – rosszar-cú harcosokat cyborgokra cserélték le... Jó hír viszont, hogy már készül a folytatás, ami az év végére várható!

V.Z.

**turok** **Kialkja:**  
**dinosaur hunter** **AccJoin**

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

NINTENDO 64

✓ Nagyon kihasználja az új hardver lehetőségeket  
× Miért csak kártyás mentés van?  
Miért nincsenek pályakódok?

95%

A katalokban alattomos kreatúrák ugranak ránk





# CINKELT LAPOK

## BLACK DAWN (PLAYSTATION)

Az utóbbi idők legszebb helikopter-szimulációjával talán nem mindenki boldogul könnyedén, íme hát a küldetések kódjai:

Black Out	- 1018
Ice Storm	- 1006
Desert Fury	- 1213
Tiger Trap	- 0203
Crack Down	- 0917
Hurricane	- 0354

A játékban van egy rejtett két játékos üzemmód is. Az élőhívásához először is a címképernyőnél mindkét irányítón egyszerre nyomjunk egy SELECT+R2-t. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. Ezután menünk az Options képernyőre, majd lépünk vissza a címképernyőre, és máris láthatjuk a TWO PLAYER VS opcióit, amivel deathmatcheket játszhatunk egymás ellen.

A játék közben is bevihetünk cheateket, ehhez pauszálunk, majd a SELECT, L2, SELECT, R2 beütése után írjuk be valamelyiket ezek közül:

3xHÁROMSZÖG, KÖR - maximum üzemanyag és lőszer  
L1, L2, R1, R2 - maximum fegyverzet  
3xNÉGYZET, KÖR - segítő partner hívása  
3xHÁROMSZÖG, 3xLE - küldetés teljesítése  
L1, L1, R1, R1 - feljavítani az aktuális fegyvert  
LE, R1, R2 - képernyő rögzítése

## VIRTUA COP 2 (SATURN)

Bár a pályaválasztásnál látszólag csupán három küldetést lehet választani, valójában meg lehet nyitni a negyedik aktát is, amivel a legutolsó szintre, a bomba hatástalanításához jutunk. A művelethez tehát a pályaválasztás képernyőjére kell mennünk, ott viszont ahelyett, hogy a három

úgy egyikére tüzelnénk, löjünk arra a nyílra, ami az első küldetés ikonja aljánál látható. Lövöldözünk erre a célpontra mindaddig, amíg el nem fogy az idő, és máris a legvégén kezdjük a játékot.

Ha untat minket, hogy állandóan Rage szerepében játszunk, íme egy cheat a karakterválasztáshoz. Amikor a pályaválasztás képernyőjén vagyunk, a kívánt szint kiválasztásakor tartsuk lenyomva az X, Y, Z közül valamelyiket, attól függően, kivel akarunk lenni. Az X-szel Michael "Rage" Hardyval, az Y-nal James "Smarty" Coolisszal, a Z-vel pedig Janet "Hubcaps" Marshallal lehetünk.

A játék végigvitele után az elődhoz hasonlóan egy extra opciós képernyőt kapunk, amelyen néhány pontnál kérdőjeleket láthatunk. Közülük a legérdekesebb a Big Head mód, aminek az aktivizálása meglehetősen egyszerű: legalább 58 menetet kell nyomatnunk. A leggyorsabban ezt úgy tehetjük meg, ha az életeink és a continuek számát minimálisra zsugorítjuk, a nehézséget pedig maximálisra tesszük, és így hagyjuk, hogy már az első ellenfél agyonlőjön minket...

## TOMB RAIDER (SATURN)

Bárhol a játékban a Startot lenyomva pauszálunk, és lapozunk az útvevőnk utolsó oldalára, az "Exit to Title"-hoz. Ezután adjuk be: Z, Y, Z, Y, X, X, X, és Start. Ha jól csináltuk, Lara nyögni fog egyet. Most nyomjunk egy A-t, mire a statisztikákhoz kerülünk, s rögtön ezután már töltődik is a következő pálya!

## STREET RACER (GAMEBOY)

Íme néhány kód ehhez a kítőnő autóversenyhez, melyekkel magasabb versenyzsúlyba kerülhetünk.

Silver Cup: JXPSVW  
Gold Cup: BEFQMR

## DONKEY KONG COUNTRY 3 (SNES)

Egy remek platform játékhoz remek cheatek dukálnak, lássuk hát DKC3 kódjait. A bevitelükhöz válasszunk ki egy üres játékkállást, de ne indítsuk el, hanem a következő kombinációt vigyük be: L, L, R, L, L, R, L, R, L, R. Az alábbi szuper kódokat ezután írhatjuk be:  
HARDR - Ezzel eltávolítjuk az összes DK hordót, magyarul nehezebb lesz a játék.  
ERASE - Ezzel törölhetjük az egész high score listát.  
TUFST - A DK hordók eltüntetése mellett ezzel a kóddal a folytatási lehetőségeket jelentő csillagos hordók is eltűnnek. Ha így sikerül teljesítenünk a játékot, akkor érhetjük el a hön áhított 105%-ot.

ASAVE - Ez egy igen hasznos kód: segítségével minden egyes pálya teljesítése után a gép automatikusan állást ment.  
WATER - Egy újabb hasznos család, amivel 85 bonusérmét mondhatunk majd magunkénak. A kód bevitelét után indítsuk a játékot, nyomban ugorjunk a vízbe, és ússzunk be a víz-esés alá. Ezután egy "Simon" játékot játszhatunk, ahol egy speciális érmét nyerhetünk, amivel 85 bonus érméhez fogunk jutni.

ULTIMATE MK3 (SNES)

A titkos menüket - szokás szerint - a Start/Options képernyőnél hívhatjuk elő.  
Kool Stuff: JOBB, FEL, B, B, A, LE, FEL, B, LE, FEL, B  
Kooler Stuff: FEL, B, A, BAL, LE, Y  
Scott's Stuff: B, A, LE, LE, BAL, A, X, B, A, B, Y  
Sound Test: BAL, LE, Y, Y

## TUROK: DINOSAUR HUNTER (NINTENDO 64)

Az Iguana nem csinált titkot abból, hogy a játékaival lehet csaini, rögtön a főmenüben megtalálhatjuk a cheatek beírásának az opcióját. Ha már bevittünk valamit, azt egy újabb menüben kapcsolhatjuk majd be/ki, tehát miután tehát bevittük a kódokat, ne felejtjük el bekapcsolni is őket, különben nem lesz semmilyen hatásuk! CMGTSMGGTS - Az összes fegyver választható

BLTSTRFRND - Örök muníció az összes fegyverhez  
FRTHSTHTRLSCK - Örök élet (De nem örök energia!)

THSSLSKSL - Szellem mód (Lelassul a környezet, és sérthetetlenek vagyunk.)

## DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

A korábban közölt cheatekhez hasonlóan az alábbi családokat is pauszálás után, az R2 folyamatos nyomva tartása mellett kell bevinni!

Die Hard:  
JOBB, NÉGYZET, LE, KÖR - 50 gránát és 5 golyó  
JOBB, NÉGYZET, NÉGYZET, LE - "dagaadt" üzemmód  
LE, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, LE - a leírt ellenfelek felszállnak a mennybe  
JOBB, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, JOBB - minden gomb meg lesz fordítva  
LE, KÖR, KÖR, LE, HÁROMSZÖG, LE - időtábla üzemmód  
JOBB, FEL, LE, LE, NÉGYZET, JOBB - örök shotgun lőszer  
LE, NÉGYZET, NÉGYZET, JOBB - 15 golyó  
BAL, KÖR, LE, NÉGYZET - koordináták

Die Harder:  
LE, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, LE - csontváz üzemmód  
JOBB, NÉGYZET, BAL, KÖR, HÁROMSZÖG, LE - 99 rakéta, és 99 gránát  
LE, HÁROMSZÖG, JOBB, NÉGYZET - sérthetlenség



# APOK

KÖR, LE, LE, NÉGYZET, X, NÉGYZET - Fergusus mód

**Dia Hard with a Vengeance:**  
BAL, KÖR, FEL, LE, NÉGYZET, JOBB - örök élet

KÖR, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, LE, LE, X, X - 999 turbó

BAL, HÁROMSZÖG, JOBB, LE - óriás kocsi üzemmód

KÖR, LE, LE, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET - lebegő fejek

LE, KÖR, LE, BAL, KÖR - extra nézet  
BAL, FEL, BAL, BAL, NÉGYZET, LE - lassított üzemmód

KÖR, LE, LE, NÉGYZET, JOBB - még lassabb üzemmód

KÖR, JOBB, LE, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, BAL - napalm mód  
LE, FEL, BAL, BAL, LE, FEL, BAL, BAL, LE, FEL, BAL, BAL - Vic 20 üzemmód

## DESTRUCTION DERBY 2 (PLAYSTATION)

Bajnokságnál a nevünknek a következőket adjuk meg:  
MACSPROD - Az összes pálya választható

ToNyPaRk - video demo  
CREDITZI - animált demo

## PANDEMONIUM (PLAYSTATION)

Az alábbi cheatet pályakódként vigyük be:

BORNFREE - szint választás  
HARDBODY - sérthetatlenség  
VITAMINS - 31 élet  
CORONARY - egy csomó szív  
WILDEAD - halhatatlan ellenfelek  
TWISTEYE - Az L1+L2 nyomvatartása mellett a D-paddal tetszőleges irányba foroghatjuk a képernyőt.

INANDOUT - kilépve visszakerülünk a térképhez

THETHING - Tartsuk lenyomva az L2-t, és hősünk átváltozik. Hogy visszaváltozzon, L2+X-et kell nyomnunk.

BODYSWAP - A játék közben a háromszöggel karaktert cserélhetünk.

OTTOFIRE - örök speciális fegyver  
TOMMYBOY - Amint egy szinttel végzünk, egy flipper képernyőre kerülünk  
CASHDASH - A szint teljesítése után egy "versenyzős" képernyőre kerülünk

## RE-LOADED (PLAYSTATION)

A Reloadedben választható még egy rejtett szereplő a régi gárdából, még hozzá Fwank, a pszichopata bohóc. Menjünk a játékos választáshoz, és üssük be: L1, KÖR, R1, LE, LE, R1, KÖR, L1, L1. Ha jól csináljuk, Sister Maggie helyén egy légballoon fog megjelenni, ezzel válik máris választhatóvá Fwank.

## DISRUPTOR (PLAYSTATION)

A játék közben hívjuk elő a térképet (Select), s nyomjunk egy L1-et. (Ezzel kikapcsoljuk a "valós időt".) Ezután adjuk be a következő kódokat:  
HÁROMSZÖG, X, X, KÖR, X, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, NÉGYZET - teljes energia  
X, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X KÖR, HÁROMSZÖG, X - maximum munició

## KRUSH, KILLED 'N' DESTROY (PC)

Akárcsak a való életben, ezekben a stratégiai bigyókban is egy rakás problémát jelent a pénz. Ha viszont akad egy játékaállításunk, akkor gyorsan orvosolhatjuk ezt a problémát. Egy hexaeditorból (például Norton Parancsnok is megfelel erre a célra) nyissuk meg a játékállást, aminek az első sorában ezt látjuk:  
00000000 01000000 00000000  
00000000 00000000  
A teendő abban áll, hogy ezt most

szépen kicseréljük az alábbiakra:  
00000000 01000000 00000000  
F301F301 F3010000  
és a monitor képernyőjén máris egy dűsgazdag hadvezér arcát láthatod tükröződni.

## FIFA 97 (PC)

Roppant mókás történesek tanúi leszünk, ha a játék indítása előtt a rendszeridőt 1997 február 29-re állítjuk, majd a betöltés után Szingapúr csapatát választjuk ki. CANTONA - a játékosunkkal fejbe lehet rugdalni a jónépet  
LTH - az ellenfél öngólok rugdalására szakosodik  
KAYU - a bíró alsógatyában vezeti a meccset  
KELONG - Abbas Saad és Michael Vana nevű játékosok  
LAOCHIAO - Quah Kim Song és Dollah Kasim nevű játékosok

## SETTLERS 2 (PC)

Egy frankó kis cheat a telepések második részéhez. THUNDER kód bepötyögése után egyrészt mindenfelét tudunk építtetni, másrészt pedig az Alt 1-6 billentyűkkel állíthatjuk a játék sebességét.

## DEATH RALLY (PC)

A számítógép ellen a játék néha kissé idegesítő, tehát nem árt ha megsegítjük magunkat az alábbi kódokkal:

Verseny közben:  
DRUB - nincs többet rongálódás  
DREAD - végtelen töltény  
DRAG - végtelen turbo  
DRINK - rakétahajtómű

A menüben:  
DROOL - 500.000 dollár  
DRAW - 1.000 dollár  
DROP - -10 pont  
DRIVE - +10 pont

## TIME COMMANDO (PC)

Egy rakás kód a pályák mihamarább történő befejezéséhez:

Easy:  
Roman - YPTERFGZ  
Japanese - NKTOLVIF  
Middle Ages - VMXYICCB  
Conquistador - FDQLUGCC  
Wild West - ZREHQFIR  
Modernwars - FBTAWPFC

Normal:  
Roman - QJSLVABL  
Japanese - KAYAGEAF  
Middle Ages - MZFSQDD  
Conquistador - AVMJFGGU  
Wild West - EVBSVTCV  
Modernwars - YLHGXBD  
Future - ALPYPJFO  
Beyond Time - YBULVABN

Hard:  
Roman - S0IOLGNK  
Japanese - TFJSVJMC  
Middle Ages - XFYAMXIE  
Conquistador - ZOVASAVI

Wild West - BODSGWLW  
Modernwars - VEJHMQKO  
Future - ZEYPCCHA  
Beyond Time - HMFDLGNN

## SYNDICATE WARS (PC)

Hát mindenekelőtt a nevünknek adjuk meg:

POOSLICE  
A hang jelzi, hogy a cheat-mód aktiválódott, utána egyébként átírhajtuk a nevet, amire jólesik. Ezután a játékban a kutatási képernyőn az O lenyomásával plusz opciókat is kapunk, az U megnyomására pedig befejez egy napi kutatást.

Játék közben az Alt+C megnyomásával befejezhetjük a szintet; az Alt+T-vel a kurzorpozícióba hozhatjuk az éppen kiválasztott fickóinkat; a Shift+Q-ra pedig maximális lesz az egészség és megkapjuk az összes fegyvert.

## AMOK (PC)

A játék közben kell megadnunk az alábbi kódokat:

Mission 2/Phase 1 - CBYXYC  
Mission 3/Phase 1 - XABXAB  
Mission 3/Phase 2 - AZCBXC  
Mission 4/Phase 1 - YBBBCY  
Mission 4/Phase 2 - BAXCXX

A szintváltásra szolgál a ZZZCYX kód.

## BLAMI MACHINEHEAD (PC)

Szintkódok:

1.2 Q58NM LDZCQ 4HWGE  
1.3 TDM75 UH80T X06BE  
1.4 V01PP JCP6V H4ULJ  
2.1 0F20F 0HX8Y 0E95W  
2.2 42W3T JGK-P 5K5H7  
2.3 VR4T2 6E2D5 SHCMM  
2.4 1NBXC CXVI6 PA3K1  
2.5 ZFOXD Y5KXJ Q2NGZ  
3.1 2XVSD AH03J S2MFC  
3.2 WQJ8H 3Y8-D 7FRU  
3.3 THYDH OMZDU 3CZFK  
3.4 1S0J3 130BP V2MW8  
4.1 YCTS6 PUUKS 28SD1  
4.2 Q29LH UDUY4 21FSD  
4.3 WS7Y6 HOIPIV BOFGK  
4.4 2RHKA RB9RU Z1IT2  
END UP405 C42R1 2MP3P

## SWIV3D (PC)

A fejlesztők igen szerencsés módon a játékban benne felejtették a teljes debugoló részt. Bekapcsolásához az új játékos nevének adjuk meg:  
SWIV! AndLetDie  
Ezután a játékban a billentyűzetről egy rakás cheat opciókat érhetünk el, az F11 után például a fegyvermenüben variálhatunk, az F12-vel képet lophatunk a játékból - a többit meg tessék szépen végignyomkodni!

## DESTRUCTION DERBY 2 (PC)

A roncsderbi királyában a MACSPROD begépelésével az összes pálya hozzáférhetővé válik.



# Csevegő

**A**tavasz a nagyakarítás ideje. Csivitelnek a madarak, rügyeznek a fák, bimbóznak azok, amiknek az a dolguk – az ember pedig igyekszik rendbe szedni a környezetét: mos, főz, takarít. Én ilyenekre nem vagyok képes, de azért elhatároztam, hogy én is rendezesdem kissé felügyelettel levelezésemet, amelyet előltem egy dobozban, később egy szekrényben, jelenleg pedig egy vagonban szoktam volt tárolni. (Tálatam például olyan levelet, amely így kezdődött: 'Kedves Zolee! Örömmel olvastuk legutóbbi számotokban, hogy nemsokára megjelenik a Lion King...' Az értékes darab kiemelt helyet fog elfoglalni a nemsokára megnyíló 576-múzeumban, közvetlenül a billentyűzetem és a monitorom mellett.) A rendezés eredményéről kivételesen nem ölesztve, hanem címszavakban tájékoztattam benneteket. Utána szaladok, mert hihetetlen szerencse épp most olvastam egy kiváló-nagybecsű-szépséges-stb. újság bevezetőjében, hogy kéthetes floridai vakációt nyertem. Élményeimről egy interaktív video CD-sorozaton foglak tájékoztatni benneteket keddenként, melynek munkacíme jelenleg 'Miért éppen Florida?'

## CÉSTÁBLA A KAPU ALATT

Ha már szerzetétek oldalszámot növelni, akkor ehhez lenne nekem is egy-két hozzáférésem. Az első egy olyan ötlet lenne, ami kb. két oldalit venne igénybe, és ide egy 'Cégtábla' című cikk következne. Itt bemutatnátok egy bizonyos kiadót, például Interplay vagy LucasArts, és leírnátok milyen játékokat adtak ki a múltban, mivel kezdtek, majd lehetne foglalkozni a közeljövővel és a jövővel, vagyis hogy mit készülnek kiadni. A másik ötlet egy mondjuk minden harmadik számban megjelenő cikk, ami tartalmazza az összes valamine való kiadó jétekeit a jövőre vonatkozólag. Ezenkívül jéteketnekek top-listákat is, többjátít, pl.: eladási listák, mely játékok érték el az újság legnagyobb tetszési indexét.

SIMON GERGELY, Komárom, Szlovákia  
**Hm.** Az ötletek nem rosszak. Bár van némi hátulütőjük: az, hogy rémeseket útnak hátul (Asterix-duma). Esetleg el lehet gondolkozni a 'Cégtábla'-dolgon, bár ha már ilyet írunk, akkor semmi esetre sem a kiadókat, sokkal inkább a fejlesztőket kellene bemutatni benne, hiszen nem a Meini! a nagy durranás, aki eladja a kenyéret, hanem a pék, aki megsüti. Velük meg az a gond, hogy annyi érdekes brigád van közöttük, hogy el nem tudnánk képzelni, melyiknél kezdjük. Ehhez azért aztán már tényleg végesek a kereteink. Hopp! – viszont jó ötlet egy majdani CD egyik fejezetének, ott van

rá elég hely. (Nekem egyébként úgy rémlik, hogy a 'mit készülnek kiadni a cégek'-kategóriájú dolgokkal azért alkalmasint szertályban foglalozni az 576 első fortynak – ha nem is 'Cégtábla' címen.)

A másik ötlet már cinkesebb egy kicsit. Úgy a fejlesztők, mint a kiadók, meglehetősen ingoványos talajra merészkednek, amikor különböző műveiknek megjelenési dátumokat adnak meg. Ezt százezer dolgot is befolyásolhatja (első részről a bugok, az új technológiák, új piaci trendek megjelenése, a másiktól pedig természetesen az üzleti szempontok – hogy csak a legjellegzetesebbeket említszem), és csak a legkritikább esetben sikerül tartaniuk magukat az előző megadott időponthoz. (Kivéve a Dungeon Keeper és az Urban Decay – azok halál pontosak!) Mondok egy példát: a múltkoriban üres perceimben lapozgattam át az Eidos ez évi megjelenéseit, és feltűnik egy név januári megjelenéssel. Nocsak. Hiszen erről nem karcoltunk még semmit! Átbátkoztam az 576 Shopba és megőszáltsommal timentem ki a helyi felíratot: 'Te Sanya! Kéne nekem Eradicator, mert nélküle nem teljes életem!' Rendes gyerek, már hozza is. Szép, férfére zománcozott darab. Kísérőszöveg: 'Ne! Légyen tiéd a radiátor, mert az Eidosnak még se híre, se hamva.' Ennyit a tervezett megjelenésekről.

## LESZÁZALÉKOLVA

Martin írta nemrégiben egy cikkében, hogy az 576 a játékvásárlást kívánja elősegíteni. Jó lenne, ha az egyik számban elmagyaráznátok, mit jelentenek nektek a százalékok, amiket kiosztotok. Mire gondoltok? Pl. a KKNK-t nagyon megdicsérik a cikkíró, aztán ad rá 80%-ot. Most akkor mi van? Kellene egy felsorolás, hogy mely %ok között "kell" ("must buy"), érdemes, illetve csak fanatikuskoknak ajánlott egy játékot megvenni. WEISZ ROLAND, Herend

**Az 576 Shop tényleg a játékvásárlást kívánja elősegíteni, mert abból él. Végső soron az újságnak se árt, ha van ilyen szerepe, mert ha mondjuk neki köszönhetően a tizszerepére javulnak a Shopok eladási statisztikái, mehetnek kalapozni a Zsolthoz, hogy kétszer ekkora újság akarok csinálni, CD-melléklettel – féláron. De az újságnál azért vannak egyéb szempontok, amit nevezhetünk akár "független tájékoztatósnak" is, hiszen valahol felelősek vagyunk az olvasóinknak azért, ami itt megjelenik. A szerzőinkkel elég nyomatékosan közöltem január elején, hogy NEM reklámot írunk a játékról, hanem KRITIKÁT. Még a legkiválóbb játéknak is megvannak az árnyoldalai, amit nem szűgyen feltárni, hiszen tökéletes játék nincs,**

vagy legalábbis én még nem találkoztam olyannal, pedig már volt szerencsém egy-kettőhöz. Arra, hogy a kritika korrekt lesz, garancia a szerző személye, mert nyilván a szerzőnek olyan kategóriájú játékok adok oda tesztelésre, amelyet szeret, van összehasonlítási alapja – vagy ha külön kéri, hogy ő írasson róla. (Ha több jelentkező is akad ugyanarra a darabra, akkor a környék nagy örömeire többfordulós futóversenyt szoktam rendezni a háztömb körül, a színeketben frissítövel.) Ő ugyebár értékeli a játékot látvány/játszhatóság/stb. szempontok alapján, és kiösz neki egy százalékok. Ez ugyan a fenti szempontokon alapul, de NEM az azokból következik átlag. A százalék ugyanis figyelembe veszi azt is, hogy hogyan valósították meg az ötletet, amit lekoppintottak (már rég nincs új a nap alatt); mit tettek hozzá; egyáltalán hogyan vételezték ki az egészet. Miért kapott 80%-ot a KKNK? Hát azért, mert ugyan szép, jó, kellemesen játszható – de nem jobb, mint a Red Alert! Ez az eredmény tehát azt jelenti, hogy aki szereti ezt a stílust, annak biztosan tetszeni fog, de ha még egy ilyen játékot lát, akkor nem azt fogja, mondani, hogy "olyan, mint a KKNK" – marad az alapú szolgáló régínél. Mellel megjegyzném, hogy a 80% bármely angol vagy amerikai újságban már nagyon jó eredménynek számít, és a kiadók tapsikolnak az örömkömben, hogy milyen jó kis fogás lesz belőle. (Összehasonlításképpen: a Larry 7. – ami azért egy elég szórakoztató darab – kemény 21%-ot kapott a PC Formában.) A meg kell venni/nem kell venni kérdés eldöntését pedig inkább rábáznák az olvasó becses személyére, mert valószínűleg mindenki jobban tudja nálunk, hogy mire költse a pénzt. (Aki nem, az mindenképpen jelentkezzon, mert kiváló befektetési tanácsaim vannak raktáron!)

## ÚJ DICŐSÉGNK, HOL KÉSEL AZ ÉJ HOMÁLYBAN...

Azért kezdtem el írni ezt a levelet, mert épp nincs jobb dolgom. Tudod CO<sub>2</sub>, márholusban sokat jártam a Pólusba és ott mindig megnéztem az 576 Shopot. Az egyik csütörtökön megtudtam, hogy másnap jön a Nintendo64. És tényleg, másnap a közepes TV-n már az N64 volt bekötve. Ekkor azt gondoltam, hogy a gép be fog kerülni a márciusi 576-ba és persze a játékok is, ám nagyot csalódtam. Mindéddig azt hittem, hogy ti nagyon hajtottok az újdonságokra, de ezt látván, elgondolkoztam rajta. Miért nem tetteitek be legalább az árlístábat? A tesztelésre is lett volna idő. (Shadows of the Empire, meg az a másik mittedomén).

(Turok. Illetve nem én turok, hanem ő. Most volt az előbb.) Más. Kíváncsi vagyok, mennyire fog a PSX ára lemmeni, és le fog-e egyáltalán? Lesz-e 29.999 Ft, mint ahogy Németországban 299DM? (Elég jól váltod a márkát. Lenne pár forintom, amit be is cserélnék nálad...) Hát a márciusi 576-ba objektív akadályok miatt nem került bele a Nintendo64: az európai premierje március elseje volt, és akkor az 576 nagy része már a nyomdában tartózkodott. Az árlístában ettől még szerepelhetett volna – amennyiben a Shopban biztosak lettek volna abban, hogy tényleg meg is jelenik, tudnak is szállítani belőle, és tudták volna, hogy mennyibe fog kerülni. Ezen infok híján, a különböző málokról elkerülése végett inkább borítékolta a márciusi árlístában való szerepeltetését. Játékesztre sem lett volna idő, márcsak azért sem, mert az első szállítmány már elővételben elikt, és gép hiányában kissé körülményes a játékteszt. (Nem mondom, hogy lehetetlen – de körülményes.) A mostani számban szerény személyemnek közölhető a bemutatkozás hiánya: mivel ebben a hónapban akár 80 oldalra is bőven lett volna fontos anyag, merészeltem azt gondolni, hogy olvasóink közül meg nincs olyan sok N64-tulajdonos, hogy a többi cikk rovására vegyék el oldalakat – tehát el(hón)napoltam a dolgot májusra.



Nem kizárt, hogy tovább fog csökkenni a Playstation ára. Amióta nyilvánvalóvá vált, hogy a Saturnnal szemben megnyerte a piaci versenyt, kicsit megrekedt egy szinten, de mielőtt a Nintendo64 megjelenjen Európában, a

Sony azonnal levitte az árát (mint az 576 Shop árából is kiderült). Ha az N64 nagyobb tért nyer ezen a piacon, logikus, hogy újabb árcsökkentéssel próbálják védekezni ellene. Vagy egy Playstation64 piacra dobásával. Majd kiderül.

### INTERMEZZO

Ez nem levél lesz, csak egy monológ, annak a vidám eseménynek kapcsán, hogy nemcsak a Quake-et és a Red Alertet klónozzák, hanem engem is. Mint ismeretes (vagy ismeretlen, ez most mindegy), a múlt év utolsó hónapjaiban még nem az 576-nál voltam postai rém, hanem egy másik újságnál. Múltkoriban kezembe akadt egy újabb példánya, és meglepve tapasztaltam, hogy én válaszolok az ottani levelezésre. Nahát! Mit nem csinál az ember, míg nem figyel oda! (PéNZt vajon felvettem érte?) Érdeklődve felhívtam a főszerkesztőjét, hogy vajon lát-e ott engem? Nem látott. Ez érdekes,

kommentáltam az ügyet, akkor vajon mi a szözszt keres ott az a sok CoVboy felirat. Homd-nyiba, vagy mi? Itt hosszas fejtegetés következett arról, hogy az én nevem ahhoz az újsághoz kapcsolódik, biablabla, azért döntöttek úgy, hogy ezen folytatják tovább a dolgokat. Kicsit fődőhözragadt személyiség vagyok, tehát megemlékeztem, hogy ez azért mégiscsak az én nevem. Biablablabla, de hát ez a név nem is igazán egy személyhez kötődik, biablabla. A beszélgetés záróakkordjaként még érdeklődtem, hogy ha a név nem kötődik egy személyhez, akkor nincs-e kifogása az ellen, hogy az ő nevén elvállaljam a 'Meleg szavak' c. férfiaknak szóló magazin levelezési rovatát, esetleg névvel-cimvel-telefonszámmal? Volt. (Nem is értem, miért?) Persze ha ez első lépésnek tekinthető azon az úton, hogy a világ összes újságjának levelezését CoVboy nevű személyek írják, akkor nincs semmi kifogásom a dolgot ellen, mert az roppant felhasználóbarát: a levélíróknak nem kell folyton azon gondolkodni, hogy hogy is hívják azt a pasast. A monológunk ezzel vége, ugorjunk.

### VÁLASZOLÓV

Helló CoVboy! A nevem ..... alias Gjaza the Softwarepirate, és csak az álnevem publikus, személyiségi jogaim miatt. (Úgy legyen. Egyébként fantasztikus, hol tart már a tudomány...) Azért írok, mert már felgülemlett bennem egy csomó gondolat az újsággal kapcsolatban. Pontokba szedve leírom a dolgokat, csak ahogy eszembe jutnak.

1. Tetszenek a változtatások, mindegyik. (Erről írtam a kérdőívben, nem részletezem.)
2. Nem kellett volna így elhülyülni a kérdőívet, szerintem ez azért kicsit komolyabb dolog. A poénok jók, de ezt azért kicsit komolyabban kellett volna felvenni. Na mindegy. (A kérdőívnek akármilyen komoly dolgok is, rendszerint roppant unalmasak. Próbáltam kis életet lehelni beléjük, mert azt akartam, hogy vissza is küldjétek őket. Aggodalomra semmi ok, mert amit komolyan tudni akartam, az benne volt - amit meg komolytalanul, arra meg úgysem volt muszáj válaszolni.)
3. Szerintem azért, mert a Zolee elment, nem kellett volna megváltoztatni a Csevegő címét Csevegő 6-re, mert ez teljesen független attól, hogy ki csinálja. (Nem változtattam meg. Januárban az egyik "siratóasszony" javaslatára tettem ezt a roppant lényegtelen változtatást - teljesen komolytalanul, természetesen. Aztán februárban meg márciusban a Dénessel úgy fejezték. Ha olyan nagyon meg akartam volna változtatni a címet, akkor valami rendkívül frappáns és eredeti dologt találtam volna ki. Például: "Az 576 Kbyte című szórakoztató számítástechnikai magazin levelezési rovata". Ezen például majd egy napot gondolkodtam, hogy elég tömör, de mégis kifejező legyen.)
4. Lehetne megint novella, Hónap dumájákbukása, Comix Corner és a többiek, nem volt az olyan rossz. (Ja. A kérdőívek (a komolytalanok) tanúsága szerint erősen megoszlanak a vélemények arról, hogy van-e szükség nem kimondottan a játékokhoz kapcsolódó oldalakra. Ezt szerintem majd egy húszrészeges-al fogom megoldani: ha lesz terjedelmű bővítés, akkor ott szoritathatunk helyet nekik néha. (Az illet: mondom NÉHA!))
5. A 15% áremelés ugye minimum 15% oldalszámnövelést jelent, nem azt, hogy 15%-kal több reklám lesz. (Első kérdésre a válaszom: igen. A második kérdésre: "A reklám a választás lehetőségé." (Ezt a bölcsességet most olvastam egy reklámokat reklámozó reklámon.) Bővebben kifejtve: szoktam szabad időmben reklámokat hajkurászni, de ha fogok is egyet, akkor azt lehetőség szerint úgy igyekszem megoldani, hogy felületet nem foglaljon az újságban (mint a mellékelt ábra is mutatja - már amennyiben ki nem pontyant). Az oldal-számnöveléssel az újság tartalmát szándékozom bővíteni, nem a sútyát.)
6. Az újságnak szerintem kezd visszatérni a színvonal (na nem azért, mert te idekerültél!) (Miert, mi más lenne az oka, mint szerény zsenialitásom?...), mert már kicsit el lett személytelenedve a lap, nem volt semmi kiemelkedő dolog, az egész egy összefüggő valami lett. Csak így tovább. (Úgy legyen. Esetleg nem támadt kedved előfizetni?)
7. Ha CD-t is szeretnétek csinálni, nagyon jót kell produkálni, mert a konkurencia igen jó. Persze ez nem fenyegetés, semmi komoly, én is szeretném, ha lenne CD-tek. De próbáljatok belevinni valami egyedit. (Igyekszünk. Fentebb például már volt egy egész jó kis öt-

let. Ha valakinek még akadna, szívesen venném, ha alkalmasint közölné.)

8. Már írtam nektek levelet, de nem kaptam semmi visszajelzést, hogy valaki olvasta volna őket. Legalább egy otyat leírhatnál a Csevegőben, hogy mindenkinek a levelet elolvastad, amelyeké bírtad, vagy valami. Ja, a leveleket még Zolee apónak írtam, ne aggódj. (Ez úton mindenkit megnyugtatom, hogy ha a levél egyáltalán megérkezik a postafiókunkba, akkor a levelet legalább két ember elolvassa. Egyrészt az, aki kibontja őket, és ráírja, hogy kire tartozik a dolog, másrészt meg az, akinek szól. Az én szép-séges monogramommal díszített borítékok halmait minden nap leteszik az asztalkámra, és azok aztán rendkívül vádlón tekintenek rám. Csevegő-gyártás okán végig szoktam olvasni MINDET, ugyanis az itt levő leveleket nem kizárólag az "épp ez akadt a kezembe" nevezetű tudományos módszerrel válogatom össze: van néha olyan is, amikor valaki otyat kérdez, amire mindenképpen célszerű az 576 hasábjain válaszolni.)
9. Nem kell programozástechnika rovat, arra már ezérfele más újság. Lehet, hogy unod, vagy sok dolgot semmit sem mondhat (vagy semmi újat), de ezt is le kell írni, úgy érzem. (Ki az ördög hirtette el, hogy itt programozástechnikai rovat indult? Hopp! Pillanatot, technikai szünet.

Na már itt is vagyok. Átkopogtam a szomszédba, megérdeklődtem, hogy még én vagyok-e a főzserkesztő. Aszonták, hogy pillanatilag még igen. Akkor viszont nem lesz itt semmiféle programozástechnikai rovat. Bár mondjuk most, hogy mondod... A következő számtól indíthatnánk egy jó kis Turbo Pascalt, úgy 16 oldal/szám. Vagy FoxBase-t, az még izgalmasabb. Jó lesz, ugye...?!

10. Miert nem választjátok szét a géptípusokat? Úgy legalább nem olvasnám el véletlenül a konzolos leírásokat, csak a PC-t. (Olvasd csak el őket, előbb-utóbb úgyis megjelenik PC-re is egyik-másik. (Ugyanez vica versa vonatkozik a konzolosokra is.) Vagy annyi dolog van a buszon meg a fürdőkádban, hogy egy-két bonussikk [ami egyébként teljesen ingyenes] már nem fér bele az időbe?)
11. A cheateket tényleg szét kellene szedni géptípusokra, mert ez így nem jó. (Vedd úgy, hogy ez egy kalandjáték. Search for Holy Cheat. A hős lovagnak meg kell találnia, hogy melyik cheat melyik géptípusra szól. A küldetésben segít neki szolgálja, Zárójel, amiben ez benne is van.)
12. A Csevegő az egyik kedvenc rovatom (ja, nincs is másik), ne rontsd le a színvonalat. Eddig hülyére röhögtem magam rajta. (Wow! Pedig ez egy halálisan komoly rovat. Legalább annyira, mint egy kérdőív.)

EZ VOLT ITT A GJAZA (GYAZA) FÉLE 12 PONTBÓL ÁLLÓ KÖVETELÉS. MINT A MÁRCIUSI IJFARKNÁL (1848, rémlik valami?) (Már hogye rémle! Ez a postafiókom irányítószáma.)

CoVboy

Magyarországi nagyváltóipari





# Imperium Galactica

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

MEGJELENIK HAMAROSAN, VAGY MÉG NEM IS KERESTED?



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

DIGITAL REALITY



# A P R Ó H I R D E T É S E K

## AMIGA KÍNÁL

Eladó CD32 + 2 jöypad + 17 CD + leírások! Érd.: Nőgrádi István Tel.: 06-29-419-890 (este 6 után)

Commodore-Amiga Gyors szerviz és kereskedelmi Számítógépek, nyomtatók, monitorok, drive-ok, tápegységek, alcső, garanciaállás javítása, értékesítés. Commodore turbókártyák, Amigák memóriabővítése. Tel.: 418-8845

## PC KERES

Keresem PC-CD ROM-ra a Lion című játékot. Harcos Gábor Tel.: 06-86-372-359

## PC KÍNÁL

Eladó 3 eredeti PC CD-a játékkal (MegaRace II, Quake, Time Command). Érdéklődni lehet: délután a 06/79422-889-es telefonszámon Kovács Krisztiánál.

Eladók: CD ROM: Myst, Ecstatica, Sim City, Wrath of the Gods 2.500 Ft/db. Loom, Nomad, Dream Web, Cruise for a Corpse, DiGeneration, Harpoon 1.000 Ft/db. Érd.: (20) 447-889

## EGYÉB KERES

SEGA MD2-re keresek Dune 2-t. Telefon: 06-36-361-133. Kivárga Zsolt 3332 Sirok, Borics Pál út 49.

Keresem CD32-re a Zool 2-t, GameBoy-ra a Nemesis 1-et. Pórnycs Krisztián Tel.: 290-31-60

## EGYÉB KÍNÁL

Eladó Sony PSX + pad + demo CD 43 000 Ft-ért + Destruction D.2. - 10 000 Ft-ért, MK Trilogy 10 000 Ft-ért, Fade to Black 8500 Ft-ért, Command & Conquer 10 000 Ft-ért és Jumping Flash2 - 9500 Ft-ért. Valamint SNES kazettákat vennék. Zsambá Tibor 06-46-312-002

Eladó SNES + 1 jöy + 1 Aqua jöy + Killer I. + S.M. World + S.M. All Stars + D.K. Country2 + S. Street Fighter 2. Irányár: 45 000 Ft. Tel.: 96/451-506 (16-19 h-ig). Cím: Gergely Krisztián 9073 Bónyóretlap, Ady E. út 15/a.

Eladó SNES-re Toy Story 8000 Ft, Earth Worm Jim2 - 7000 Ft, Killer Instinct 6000 Ft, Jungle Strike 4000 Ft. Érdéklődni: Tel.: 33/441-385

Eladó SMD2 + 2 jöypad + 7 játék. Érd.: Tel.: 06-344-420-080

Citősn eladó használt Sony PSX 5 db játékkal: DD2, Pandemonium, Mortal Trilogy, Tomb Raider, FIFA '97. Érd.: este 18 után Tel.: 284-82-66

Eladó SNES + 2 pad + 2 játék. Érd.: Szabó Gábor 1094 Bp., Bokréta u. 28. Tel.: 218-04-25

Eladó SEGA 32X + MKII., Doom, Star Wars, S. Assault, VR Racing. Ár: 39 000 Ft. Cím: Keresztési Ferenc 2800 Tatabánya, Vértus u. 78. Minden levele válaszolok.

Eladó SMDII + 2 jöy - 16 000 Ft. + 5 játék (MKIII., Aladdin, NBA Jam, Sonic2, Bruntig Force). A játékok megvásárlásáért azonnal eladó. PSX csere is érdekel. Érd.: Tel.: 06-33-331-538

Eladó SNES + 2 jöy, DK 2.3, MK 3, Zelda stb. kedvező áron! Tel.: 06-48-472-308 (17-18 h-ig)

Eladó egy SNES + Aqua pad + tartozékok + Donkey Kong Country2. Irányár: 20 000 Ft. Érd.: Magasán Tamás 06-47-321-086 (15-18 h-ig)

Eladó 1 db SEGA MD2 + 2 jöy + 6 játék (Aladdin, Chuck Rock2, Wonder Boy, World of Illusion, Mickey Mouse and Donald Duck, Toe Jam and Earl, Sonic) Ir. ár: 35 000 Ft. Bogovics Norbert 2095 Püspösztó, Kosuth L. út 155. Tel.: (06-26) 349-351 (18 h után)

Eladó 6 db PSX játék új és régi (pl. Derby2, Loaded, stb.). Esetleg csere is érdekel. Tel.: 256-68-02 vagy 06-20-470-833 egész nap

Eladó egy SNES 2 jöy-jel, 4 játékkal (Donkey K2, Doom, S. Mario W., Star Fox (USA kazetta), USA konverter Scart RCA kábel). Ár: 31 000 Ft. Tel.: 213-91-54

Sony Playstation (4 hónapos) + 1 pad + demó CD + Fade to Black 43 000 Ft-ért, Command and Conquer 10 000 Ft-ért, Tobal No.1 - 9 000 Ft-ért, Memória kártya 4 000 Ft-ért sürgősen eladó. Érdéklődni: 06-46-312-002

Eladó SEGA MD + 2 jöy (egy 6 gombos) fél év garancia. Ár megvételre szerint. János Gábor - 6341 Homokméggy, Gerle u. 7. Tel.: 06-78-454-01

576 KByte-ban vásárolt, októberig garanciás SNES külön, megkímélt állapotban eladó, 2 jöy-jel, "Killer Instinct" és "Return of the Jedi" kazettákkal együtt!!! Ár: 28 000 Ft. Tel.: 202-7135

Eladó Super Nintendo + 2 jöy + 3 játék (pl. Donkey Kong) + Super Game Boy. Érdéklődni: 06-92-352-594

Eladó: Sony PSX + demo CD + játékok: D. Derby 2. és Resident Evil + jöy. Ár: megvételre szerint. Érd.: Tel.: 47/313-870

SNES-re eladó: Killer I. - 5 500 Ft, Killer I. (USA) 2 000 Ft, Mortal Kombatt1 - 4 000 Ft. Tel.: (78) 368-626

Manga videókazetták eladók. 10 db, 1800 Ft/db egyben olcsóbb. Ugyanitt amerikai képregények (leginkább Image). Tel.: 3-832-584, 3-229-400 Lovász

**BALATI Computers**  
1146 Budapest,  
Thököly út 88.

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

Internet szolg.  
2000 Ft-tól.

Használt, működő  
alkatrészeit beszámítjuk.  
Javítás, tanácsadás.  
Viszonteladókát is  
kiszolgálunk!  
Kérje árlistánkat!

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

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

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

.....

.....

.....

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

Plusz sorok

.....

.....

GÉPTÍPUS:  PC  C64  CSERE  VASTAG BETŰ(+50% FELÁR)

AMIGA  EGYÉB  ROVAT  KERES  OPCÍÓK  INVERZ (+50% FELÁR)

KÍNÁL  KERET (+50% FELÁR)

# M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

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

Kedvezményes előfizetési díj:

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

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

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

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



**COMGAME KFT**

1389 Budapest,  
Postafiók 132.



# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



**KEDVEZMÉNYÉS ÁRON RENDELHETŐ:**  
 az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezőkre álló 16 szám 999 Ft-ért,  
 az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért.  
**Legjobb akciónk:**  
 az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha részben postautólevélben keltetted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A meggyőzés rovatoa írd be: "REGI SZÁMOK!"

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

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





# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

## PC CD ROM

### JÁTÉKOK

100 ARCADE ACTION	1999	BLACK KNIGHT	3999
100 CLASSIC ACTION	1999	BLOOD & MAGIC	10999
100 FIGHTING ACTION	1999	BLOODNET	3999
100 RACING ACTION	1999	BLOODNET	3999
100 SPORTS ACTION	1999	BUS	3999
H/ 11TH HOUR	4999	BUREAU 13	3999
H/ 1942 PACIFIC	3999	BUSSZ ALDRIN RACE	3999
AIR WAR GOLD	3999	C&C - WARCRRAFT II TOOL	4999
H/ 1944 ACROSS THE RHINE	3999	H/ CARONN FOODER 2	3999
3D ULTRA PINBALL	3999	CAPTAIN QUASAR	9999
H/ 7TH GUEST	3999	CAR & DRIVER	2999
ABSOLUTE PINBALL	3999	+CENTRAL INTELLIGENCE	3999
ABUSE	9999	CHAMPIONSHIP	3999
ADVANCED CIVILIZATION	4999	MANAGER 96/97	5999
ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN	2999	CHARG CONTROL	3999
AFERLESS	4999	CRONICLES OF THE DWARF	4999
AIR WARRIOR 2	11999	CHRONOMASTER	4999
H/ AIRBORNE RANGER	1999	H/ CIVIL WAR	3999
AL UNDER J.A. ARCADE RACING	2999	H/ CIVILIZATION	3999
ALIBION	2999	H/ CIVILIZATION 2	3999
ALEX SHIPPER PRO HOCKEY	2999	CLASSIC STRIKE	4999
ALEX TRIOLOGY	10999	CLASH	3999
ALLEN INCIDENT	3999	COLDSSUS CHESS X	4999
ALIEN TRILOGY	10999	COMMANDER 2 D CLASSIC	4999
ARCADE AMERICA	3999	COMMANDER 3	4999
ARCADE EXPLOSION	1999	COMBAT CLASSICS 3	4999
ARCADE FRUIT MACHINE	1999	COMMANDER BLOOD	3999
H/ ARMOR MAGLON POOL	3999	COMPTON INDOOR SOCCER	6999
ARCHAID	3999	CONGO	3999
ARCHMEDIAN DYNASTY	11999	CONQUEROR AD 1088	5999
ARMORED FIST CLASSIC	3999	COUNTER STRIKE	3999
ASALTY HERO	3999	RED ALERT DATA	3999
BATTLE ARCHA TOSHIDEN	3999	H/ CREATURE SHOCK	3999
BATTLE CRUISER 3000A	11999	CROWN	3999
BATTLE SHIPS	3999	CRUSADER NO REGRET	9999
BEGLAM	9999	CRUSADER NO REMORSE /	3999
H/ BENEATH A STEEL SKY	3999	CLASSIC	4999
BEST 3D GAMES	2999	CYBERIA	4999
BEST ARCADE GAMES	2999		3999
BEST BATTLE GAMES	2999	D1000	3999
BEST GAMES OF 95	2999	H/ DARK FORCES	4999
BEST WINDOWS GAMES	2999	DARK LIGHT CONFLICT	3999
H/ BIG RED RACING	3999	DARKER	3999
H/ BIRDS OF PREY	3999	H/ DAWN PATROL	2999

H/ DAY OF TENTACLE	3999	FFA SOCCER CLASSIC	3999
DEADLY GAMES	11999	FFA SOCCER 96 CLASSIC	3999
DEATH RALLY	9999	FFA SOCCER 97	12999
DEBET & JUNGLE STRIKE	2999	H/ FLASHBACK	3999
H/ DESTRUCTION DERBY	4999	H/ FLIGHT UNLIMITED	4999
H/ DESTRUCTION DERBY 2	11999	FLYING CORPS	11999
MAGYAR LEIRASSAL		FOOTBALL MASTERS	7999
DIABLO	11999	H/ FOOTBALL GLORY	3999
DIO'S VIRTUAL WORLDS	4999	H/ FORMULA 1 GP	3999
DI HAD TRIOLOGY	3999	FORMULA 1 GP 2	9999
DOWN IN THE DUMPS	4999	MAGYAR LEIRASSAL	
DRAGONHEART	10999	FRANKENSTEIN	1999
DRAGONS	3999	FREDDY PHANTAS	3999
DUEK NUKEM 3D	7999	FRONT LINES	3999
DUEK NUKEM II	7999	H/ FULL THROTTLE	3999
ATOMIC EDITION	2000	FUN PACK	4999
DUEK NUKEM II	2999	FUN PACK 2	2999
DUNE	2999	FUN PACK 3	2999
DUNGEON MASTER II	3999	G-HOME	11999
TOUST	3999	GABRIEL KNIGHT II	4999
EARTH SIEGE	9999	GENE MACHINE	3999
EARTHWORK	3999	GENEWARS	4999
JEM-PITTAL-GAMEPAD	3999	H/ GRAND PRIX MANAGER	3999
H/ ECSTATICA	4999	GRAND PRIX MANAGER 2	3999
EP2000 EVOLUTION	11999	C.E.	12999
MAGYAR LEIRASSAL		HERNITIC SHADOW	3999
EP2000 TACTICOM	5999	SPRINT COX COMPLETION	2999
MAGYAR LEIRASSAL		H/ LOST FEELS OF SHOLMES	3999
EIGHT BALL DELUXE	2999	H/ LOST FEELS OF SHOLMES	3999
H/ ELP	1999	H/ MAND OF FATE KYRANIA 2	4999
EMPIRE SOCCER	1999	H/ MELLING ZONE	3999
EMERALD TURNABOUT	11999	EMPIRE SOCCER DATA	4999
ELRO 96	4999	MAGIC THE	3999
EVOLUTION -	4999	SERPENT RIDERS	4999
EVILIZATION II DATA	4999	HEROES OF NIGHT & MAGIC 2	11999
EXTRACTORS	3999	H/ OCTANE	3999
EXTREME CHESS	10999	HIND	3999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	H/ K&K & LEGEND OF KYRANIA	4999
EXTREME VELOCITY	3999	INCA	4999
COLLECTION	3999	INCA COLLECTION	6999
EYE OF BEHOLDER II	2999	INDIANA JONES FATE OF	2999
F117A	2999	ATLANTIS	2999
H/ F14 FLEET DEFENDER	3999	INDIANAPOLIS 500	2999
F&S BATTLE	3999	INDOYCAR RACING 2	3999
H/ FLEET DEFENDER	3999	INFERNO	3999
H/ FLEET DEFENDER SCENARIO	3999	H/ INTERNATIONAL ATHLETICS	1999
H/ FLEET DEFENDER SCENARIO III	3999	FALLEN HEAVEN	1999
FADE TO BLACK	9999	H/ INTERNATIONAL TENNIS	1999
FALLEN HEAVEN	1999	H/ INTERNATIONAL TENNIS	1999
FAST ATTACK	9999	INTERSTATE 78	4999
FATAL RACING	3999	IRON ASSAULT	3999
H/ FIELDS OF GLORY	3999		

ISHAR TRILOGY	2999	NASCAR TRACK PACK	4999
JACK THE RIPPER	3999	NATO FIGHTERS	9999
JET FIGHTER II	3999	H/ NAVY STRIKE	4999
H/ JIMMY WHITE SOCCER	3999	NBA LIVE '97	12999
H/ JOHNY BAZOOKONE	3999	NEED FOR SPEED 2	3999
JUNGLE STRIKE	8999	NEED FOR SPEED SPECIAL E	3999
KICK OFF 97	12999	DITCH	11999
KID'S KIT 4-7	9999	NHL '97 HOCKEY	3999
KID'S KIT 8-12	9999	H/ NIGEL MANSELL WORLD	3999
KIND	9999	CHAMPION	1999
LAWYENH OF TIME	4999	NINE	11999
H/ LAIDE OF LORE	3999	NIGHTPROFESS	3999
LAST DIBASTY	3999	NÓMAD	2999
LAST RITES	3999	NORWALTY	4999
LAURA BOW 2	2999	OBLIX	3999
LEGEND OF KYRANIA	3999	OLYMPIC GAMES	3999
H/ LEGEND OF KYRANIA 33999		OLYMPIC SOCCER 98	3999
H/ LEMMINGS 3D	4999	H/ O'VERLORD	3999
H/ LEMMINGS 3D	4999	PANDORA DIRECTIVE	11999
H/ LINES 386	3999	PANZER DRAGON	11999
LITTLE DIVIL	3999	PANZER DRAGON	3999
LITTLE 84 ADVENTURE CLASSIC	3999	PASTORAL	3999
LOADSTAR	4999	PBA BOWLING	3999
LODERUNNER	3999	PERFECT GRAND PRIX	3999
LORDS OF MIDNIGHT	5999	GP2 ADD ON	3999
LORDS OF THE REALMS 2	3999	PERFECT WEAPON	3999
H/ LOST FEELS OF SHOLMES	3999	PHANTASMAGORIA II	11999
H/ LOST FEELS OF SHOLMES	3999	H/ PINBALL 2000	2999
H/ LOST FEELS OF SHOLMES	3999	PINBALL CONSTRUCTION KIT	10999
MAGIC CARPET	3999	H/ PIRATES GOLD	3999
MAGIC CARPET 2	3999	POWER CORRUPTION & LIES	8999
MAGIC CARPET DATA	4999	POWER DRIVE	8999
MAGIC THE	3999	POWER F1	3999
GATHERING/ACCLAM	10999	PRIVATER 1 DANCING	12999
MAGIC THE GATHERING/	19999	PRO PINBALL - THE WEB	7999
MICROPROSE	11999	PSYCHO PINBALL	3999
MAGYAR LEIRASSAL		H/ PUSH OVER	1999
MANK KARTS	3999	PRINTEDCHICKA	3999
MASTER OF ORION II	1999	QUAKE MISSION PACK 1	3999
MAX	11999	QUAKE MISSION PACK 2	3999
MAXIMUM ROAD RACE	3999	H/ RAILROAD TYCOON	3999
MDK	11999	DELUXE	3999
MEGA MAN X 3	3999	H/ RALLY BAINOKS AG	7999
MICRODRUM	4999	RAYMAN	5999
H/ MONKEY ISLAND 1&2	4999	H/ REBEL ASSAULT	3999
MONOPOLY	5999	REBEL ASSAULT 2	3999
MORTAL COIL	3999	RED ALERT	7499
MURPET TREASURE ISLAND	7999	REPLÖ KASTÉLY	7499
MURPET'S INSIDE	7999	RESURRECTION	3999
MURPET'S INSIDE	7999	RISE OF ROBOTS 2	4999
NASCAR - TRACK PACK	3999	RETRIBUTION	3999

RETURN FIRE	8999	THEME HOSPITAL	12999
H/ RIDGE OF MASTER LU	8999	THEME PARK	3999
RISE & FULE OF	3999	THEORIZ	3999
ANTICIP EMPRIES	5999	THIS MEANS WAR	3999
RISE OF ROBOTS	7999	H/ THUNDER HAWK 2	3999
H/ RISE OF TRIAD	3999	H/ THUNDER HAWK 2	3999
RISK	5999	H/ THE FIGHTER COLLECTOR CD	3999
ROAD WARRIORS	2999	H/ TLT	3999
ROLLING STONES	3999	TIME GATE	5999
VOOM & LONGUE	3999	MAGYAR LEIRASSAL	3999
H/ SAND LIX MIT HIT THE	3999	TOMBS RAIDER	3999
ROAD	3999	H/ TOP GUN	3999
SCARAB	12999	TOTAL DESTRUCTION	3999
H/ SCREAMER	3999	TOUCHE ADV. OF 5TH	3999
SCREAMER 2	9999	MUSKETEER	9999
SEA LEGENDS	9999	MAGYAR LEIRASSAL	3999
SENSIBLY CHAMPIONSHIP	11999	TRUCK ATTACK	3999
SENSIBLY GOLF	3999	H/ TRANSPORT TYCOON	3999
SETTLERS 2 - ARCHMEDIAN	9999	TUNNEL B1	6999
DYNASTY	8999	MAGYAR LEIRASSAL	3999
SETTLERS 2 MISSION DSK	4999	H/ UFO EMERY UNKNOWN	3999
SHADOW CASTER	3999	+ULTIMATE SOCCER	3999
SHANHAN	4999	ENCYCLOPEDIA	4999
SHILL SHOCK	3999	UNIVERS	4999
SHIVERS	4999	US MARINE FIGHTERS	5999
SHOCK WAVE ASSAULT	3999	US NAVY FIGHTERS /	3999
SHOCK WAVE ASSAULT	3999	CLASSIC	4999
SHOCK WAVE ASSAULT	3999	VIKING CONQUEST	7999
H/ SIM CITY	3999	VIRTUAL KARTS	3999
SIM COPTER	11999	VOLVED & PIPE MANIA	1999
SIM GOLF	11999	WAGES OF WAR	8999
SIM PAK	1999	WAR COLLEGE	9999
H/ SLEEPWALKER	1999	WAR COMMAND EXPLOSION	1999
SLIPSTREAM 5000	3999	WARCRAFT 2 DELUXE	12999
SMURFS	3999	WARCRAFT 2 DELUXE	12999
SONICK & KNUCKLES	9999	WH ALL MED EXTRA SPEED	3999
SPEED WASTE	4999	WHINE IS WALLY	3999
SPILLING PARTY PAK	3999	H/ WING COMMANDER	2999
STAR BALL	3999	WING COMMANDER III	4999
STAR CRUSADER	3999	WING COMMANDER IV	6999
STAR GENERAL	11999	MAGYAR LEIRASSAL	3999
STARLORD	3999	H/ WIPEDUT	4999
STAR PARTHERS II	9999	H/ WITCHHAVEN	3999
STONEKOP	5999	WITCHHAVEN II	3999
STEEL	4999	WIZARDRY GOLD	11999
H/ SUPER CARS	3999	WIZARDRY NEMESIS	11999
H/ STREET FIGHTER 2	3999	H/ WIZARD	10999
STRIFE	10999	WORLD RALLY FEVER	6999
STRIFE COMMANDER	3999	+WORMS	4999
SUBWIM 200 & SCENARIO	4999	H/ X COM TERROR FROM DEEP	3999
H/ SUPER CARS	3999	X COM UNKNOWN	3999
INTERNATIONAL	2999	TERROUR FUL 1-2	6999
SUPER KARTS	6999	X MEN CARTOON MAKER	3999
SUPER SKI PRO	3999	X MILES RALLY CHAMP	3999
SYNDICATE PLUS CLASSIC	4999	ADD ON	4999
SYNDICATE WARS	4999	H/ X WING COLLECTOR CD	4999
SYSTEM SHOCK	3999	GANTH	3999
TERMINAL VELOCITY	3999	ZEPPELIN	3999
TERMINATOR SKYNET	7999	H/ ZONE RAIDERS	3999
TESTDRIVE OFFROAD	3999	H/ ZOO	2999
H/ TFX	3999		

## VISZONTTELADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat. Feltételeink (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. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

### 1+5 JÁTÉK

BLAZE WARRIOR	1999	GRAND PRIX CIRCUIT	1999
BLUES BROTHERS	1999	INT ATHLETICS	1999
BOMBUZAL	1999	PREDATOR 2	1999
DELUX STRIP POKER	1999		

### 1+50 JÁTÉK

F15 STRIKE EAGLE	3999	MI TANK PLATOON	3999
F19 STEALTH FIGHTER	3999	SPECIAL FORCES	3999
GUNSHIP	3999	SUPER TETRIS	3999
KNIGHTS OF SKY	3999		

## PC 3.5"LEMEZES

### JÁTÉKOK

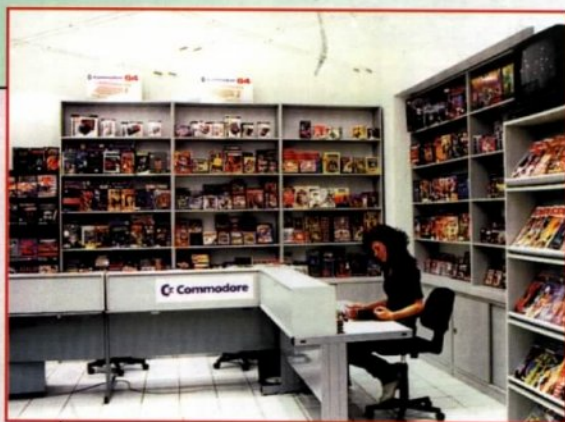
ALADDIN	4999	PINBALL DREAMS 2	3999
ALL DOGS GO TO HEAVEN	1999	PIZZA TYCOON	3499
BREATHRU	3999	PYROTECHNICA	4999
COACHMANE	7999	RETURN OF THE PHANTOM	3999
CYBER RACE	3999	REX NERBLAR	4999
DAEMONSGATE	3999	RINGWORLD	3999
DARKER	6999	SENSIBLE GOLF	7999
DREAMWEB	2999	SHADOW LANDS	2999
EL FISH	3999	SPECTRE VR	4999
F14-FLEET DEFENDER SCENARIO	3999	STAR CONTROL II	4999
FREE DC	4499	STAR CRUSADER	3999
GUILTY	3999	STARLORD	3999
GUNSHIP 2000	4999	THE FIGHTER DEFENDER	3999
HAND OF FATE / KYRANIA 2	3999	THE FIGHTER DEFENDER	3999
INFERNO	5999	TRANSPORT TYCOON	3999
JAGGED ALLIANCE	6999	WORLD EDITOR	3999
JUNGLE BOOK	4999	ULTIMA 7	3999
LION KING	4999	WWF / EUROPEAN WRESTLER	3999
MIDWINTER II	2499	ZEPPELIN	3999
PEPPER 5 ADVENTURE	2999		



# 576 KByte shop

**HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**

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



**Új boltunk  
nyílt a  
Pólus  
Centerben!**



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

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
PC CD-ROM akciónk (14. a táblánál) a pilóssal  
jelölt tételeket) csak a szelvény bemutatá-  
sával érvényes. Visszatérő kamutár-  
súpolgár, vagy kijutni el  
megrendeléseddel.  
A szelvény  
1998. május 15-ig  
érvényes!