

VI. évfolyam 6. szám, 1995. június

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

576 KByte

Csutka Gáz!

*a full throttle
elsőprő győzelme
a közepszerűség
fölött*

Ultra 64

*jövő a mában -
avagy a nintendo
első helyre tör
a konzolpiacon*

Fight!

*az ssf2 turbo
beverekedte magát
a PC-s játékok
élmezőnyébe*

*mellékletünkben
DOOM 2 térképek
és
MORTAL KOMBAT 2 speckók
minden géptípusra*

ismertető: micro machines 2, high seas trader, rise of the triad

leírások: newcomer, bureau 13, slipstream 5000, zorro

Árunk 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazza! Viszonteladónak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1995. JÚNIUS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET : MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD23999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 db CONTROL PAD19999.-

SNES DONKEY SET: SNES alapgép + DONKEY KONG + 1 db CONTROL PAD32999.-

SNES SUPER SET I.: SNES alapgép + DONKEY KONG + SMURFS + 1 db CONTROL PAD39999.-

SNES SUPER SET II.: SNES alapgép + 2 meglepetés játék + 1 db CONTROL PAD24999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET : GAME BOY alapgép játék nélkül8999.-

GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alapgép + KIRBY'S DREAMLAND11999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET : MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD7699.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 1 játék14999.-

SEGA 32X KÍNÁLAT:

SEGA 32X ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜLHÍVJ!

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD + VIRTUA FIGHTERSHÍVJ!

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + RIDGE RACERHÍVJ!

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS).....	2499 Ft	GAME GEAR TÖLTETHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül).....	3999 Ft
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS).....	2999 Ft	SNES CONTROL PAD.....	2999 Ft
SEGA PHANTOM ARCADE JOY.....	4999 Ft	SNES PHANTOM ARCADE JOY.....	4999 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER.....	3200 Ft	SNES USA KONVERTER.....	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0.....	9999 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0.....	9999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER.....	7999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER.....	6999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL.....	1999 Ft	SNES SCART KÁBEL.....	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL.....	1999 Ft	SNES HI-FI KÁBEL.....	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE MENACER (puska 6 játékkal).....	9999 Ft	SNES TRIBAL TAP (6 játékos elosztó).....	3999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK.....	7999 Ft	SUPER GAME BOY.....	9999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD.....	1999 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER.....	1299 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER.....	3999 Ft	NES ACTION REPLAY.....	5999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER.....	1299 Ft		

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

PC JOY - EDGE II.....	2999 Ft	CD32 CONTROL PAD.....	2999 Ft
PC JOY - HAWK+.....	2999 Ft	COMMODORE CONTROL PAD.....	1999 Ft
PC JOY - G-FORCE.....	7999 Ft	COMMODORE FREE WHEEL (kormány).....	3999 Ft
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD.....	2999 Ft	COMMODORE FOOT PEDAL (pedál).....	2999 Ft
PC JOY - FLIGHT MAX.....	5999 Ft	AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL.....	999 Ft
PC JOY - FX 2000.....	2999 Ft	DISK BOX - 240 db-os 3,5" lemezeknek.....	2999 Ft
PC JOY - COMMAND CONTROL PAD játékkal.....	3999 Ft	DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek.....	2999 Ft
PC JOY - TORNADO.....	2999 Ft	SCREENBEAT 3 AKTIV HANGFAL (2 x 10 WATT).....	3999 Ft
PC JOY - OPTIX.....	7999 Ft	SCREENBEAT PRO50 AKTIV HANGFAL (2 x 50 WATT).....	9999 Ft
PC EGÉR (2-3 gombos).....	2999 Ft		

AMIGA PROGRAMOK

AIR SUPPORT

ATADDIN AGA

5999Ft



AMNOS	1999
ARCHER MACLEAN S POOL	2999
BIT FLYING FORTRESS	2999
BAAL	4999
BANSHEE-A1200	2999
BATMAN RETURNS	2999
BENEFACATOR	3999
BILL S TOMATO GAME	1499
BIRDS OF PREY	2999
BLOP	3499
BOB S BAD DAY	1999
BONANZA BROS	2999
BRAT	1499
BRIANNE LION-A1200	2999
BUDOKAN	2999

CANNON FODDER

4999Ft



CYTRON	3499
DEENIS AGA	2999
DESERT STRIKE	2999
DEVILS DESIGN	1499
DISPOSABLE HERO	3999
DOGFIGHT	3999
DOOM	2999
EUROPEAN FOOTBALL CHAMPS	2999
FIT A NIGHTHAWK	2999
F 29 RETALIATOR	2999
FINAL FIGHT	1999
GLOBAL GLADIATORS	3499
GODFATHER	3999
GUNSHIP	2499
GUNSHIP 2000	4999
HEMIDALL 2	4999
IMPOSSIBLE MISSION 2025	4999
INDY HEAT	1999
JAGUAR XJ 220	2499
JIMMY WHITE SNOOKER	3999
KICK OFF 3	2999
KILLING GAME SHOW	1499
LAST BATTLE	2999
LAST NINJA	1999
LEANDER	2999
LEFF AND DEATH	2999
LINKS GOLF CHALLENGE	1999
LION KING AGA	4999
LOON	4999
LOTUS TRILOGY	4999
MANIAC MANSTON	1999
MENACE	3999
MICROPROSE F1 GP	3999
NG MANSELL WORLD CHSHIP	4999
NINJA BEMMY	1999
NIPPON SAFES INC.	4999
NORTH AND SOUTH	1999
ONE STEP BEYOND	1999
OPERATION STEALTH	1999
OUTRUN EUROPA	1999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
PREMANAGER 3 MULTI EDIT	2999
RISE OF ROBOTS AGA	2999
ROAD RASH	2999
ROBOCOP 3	1999
RUNNING MAN	2999
RVF HONDA	1999
SECOND SAMURAI-A1200	2999
SEGA AND WESTROY	3999
SHADOW WORLDS	3999
SHOGUN	3999
SIERRA SOCCER	3999
SIDMANS	3999
SPEED BALL 2	1499
STEEL FIGHTER 2	2999
SUBWAR 2000	4999
TENNIS MONACO GP	1999
TENNIS CUP 2	1999
THEATRE OF DEATH	3999
THESE FARK AGA	2999
TOP GEAR 2	3999
TRIPLE ACTION VOLUME I	1999
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999
TURBO	1999
TURRICAN	1999
TURBO 2	1999
UFO AGA	4999
UNIVERSE	3999
ZACKCRACKEN	1999

CD 32 PROGRAMOK

AKIRA	6999
ALIEN BREED CHICKEN	3999
ALIEN BREED ES OWAK	3999
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	5999
BANSHEE	3999
BATTLE TOADS	5999
BENHATA A STEEL SKY	4999
BURBA AND STEV	4999
CANNON FODDER	4999
CHAOS ENGINE	3999
CHUCK ROCK	3999
CHUCK ROCK II	4999
D GENERATION	3999
DANGEROUS STREETS	2999
DEEP CORE	4999
DISPOSABLE HERO	4999
ELITE II	4999
FIELDS OF GLORY	5999
FIRE AND ICE	3999
FLY HARDER	3999
FURY OF THE FURIES	3999
HUMAN	3999
IMPOSSIBLE MISSION 2025	2999
INTERNATIONAL KARATE +	2999
JOHN BARNES FOOTBALL	4999
JUNGLE STRIKE	4999
KID CRAB	2999
LAST NINJA III	2999
LETTIT DIVIL	4999
LOTUS TRILOGY	5999
MICROCOSSM	7999
MTH	7999
NG MANSELL WORLD CHAMP.	4999
FINBALL FANTASIES	7999
PREMIERE	3999
PROJECT X ES F17 CHALLENGE	3999
RISE OF ROBOTS	7999
SENSIBLE SOCCER INTER EDITION	3999
STRIDER	3999
SUBWAR 2000	4999
SUMMER OF YAPX	1999
SUPERBROT	2999
SUPER METHANE BROTHERS	2999
SUPER PUTTY	2999
SURF NINJAS	4999
TOP GEAR 2	4999
TROLES	1999
ULTIMATE BODY BLOWS	1999
UNIVERSE	3999
WHALE S VOYAGE	1999
ZOOE	3999
ZOOE II	4999

C64 KAZETTÁK

3D POOL	699
ACROBJET	699
AIRBORNE RANGER	699
ALLEN 3	699
ARMALITE	699
ATORINO	799
BADLANDS	699
BARBARIAN	699
BARBARIAN	699
CALIFORNIA GAMES	699
CASTLE MASTER	699
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699
CRACKDOWN	699
DEEP STRIKE	699
DELTA	699
DESMON BLUE	699
DRAGONS OF FLAME	699

F-15

699Ft



FILMBO S QUEST	699
FORGOTTEN WORLDS	699
GAMES WINTER EDITION	699
GO FOR GOLD	699
GREEN BERT	699
GUNSHIP	699

INDIANA JONES

FATE OF ATLANTIS

699Ft



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

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



SWORD of HONOUR

„A becsület mindennél többet ér!”

2 lemezes akció/kalandjáték
C64-re, díszdobozban,
magyar nyelvű leírással

999,- Ft

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLOT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

576 CSOMAGKÖZÖLŐ SZOLGÁLTAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Klyte boltodban, akkor bátran íj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és nál 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

HAWKEYE	099
HERONS OF THE LANCE	099
HUNTERS MOON	099
ITALY 1990 SOCCER	099
LAST DUEL	099
LAST STORM	099
LEMMINGS	099
MC DONALD LAND	099
MERCUS	099
MICROPOPOSE SOCCER	099
MOONWALKER	099
MULTIMIX I	099
MULTIMIX III	099
MULTIMIX V	099
MYTH	099
NIGHTSHIFT	099
OUTRIN	099
OUTRIN EUROPA	099
QUEDUX	099
RIK DANGEROUS 2	099
ROADBLASTERS	099
ROBODUCK	099
RODLAND	099
SHADOW DANCER	099
SILENT SERVICE	099
SOLO FLIGHT	099
SPITFIRE 40	099
ST DRAGON	099
STEEL	099
STEVE SNOOKER	099

THE UNTOUCHABLES	799
UNCHAOTIC WATERS	099
SNES PAL CARTRIDGE-OK	
X-KALIBER 2007	8900
ADV. OF BATMAN AND ROBIN	099
ASTYLE	099
BAT-TADS DOUBLE DRAGON	099
BLACKHAWK	099
BRITAIN	099
BURBY	099
CANNON FODDER	099
BARKLEY SHUT UP AND JAM	099
CHOPPLER 3	099
CLAYMATES	099
CLIPFLANGER	099
COOL SPOT	099
CYBERNATOR	099

CRASH DUMMIES	9900
DAFFY DUCK	9900
DENAMITE HEADY	9900
DR. ROBOTNIK'S MEAN MACH. DRAGON	9900
EARTH WORM JIM	9900
ECCO THE DOLPHIN 2	9900
ETERNAL CHAMPIONS	9900
FLASHBACK	9900
FIFA SOCCER 95	11900
FLYING SAUCERS	9900
GLOBAL GLADIATORS	9900
INCREDIBLE HULK	9900
JAMES BOND 007	9900
JIMMY WHITE SNOOKER	9900
JUNGLE STRIKE	9900
JUNGLE BOOK	9900
JURASSIC PARK 2	9900
KID CHAMBELED	9900
LEI ATTACK MONSTERS II	9900
LEI ATTACK CHOPPER	9900
LEON KING	9900
MARVEL NFL FOOTB. 94	9900
MAN OVERBOARD	9900
MEGA BOMBERMAN	9900
MEGA TURBICAN	9900
MICRO MACHINES	9900
MORTAL KOMBAT 2	11900
MR. NITZ	9900
NBA LAM TOURNAMENT ED.	9900
NHL 95 HOCKEY	9900
ONSLAUGHT	9900
PETE SAMPRAS TENNIS	9900
PSYCHO PINBALL	9900
PUNCH	9900
RED ZONE	9900
REN AND STIMPY	9900

SMURFS TOR 2	2900
ROBODUCK VS TERMINATOR	9900
SMURFS/SHUPKÉK TÖRPIKÉK	9900
SONIC	3900
SONIC 2	3900
SONIC SPINBALL	9900
SPIDERMAN	9900
SPIDERMAN RETURN OF S.	9900
STAR WARS	3900
STREETS OF RAGE	3900
STREETS OF RAGE 2	4900
STAR WARS G.P. 2	3900
WINTER OLYMPICS	9900
WORLD OF GOLF 3	3900
WORLD GP	3900

ALONE IN THE DARK 3	7999
ARMORED FIST	0999
ASTRIX	0999
BENEATH A STEEL SKY	0999
BETRAYAL AT KROONDOR	0999
BIOFORCE	0999
BLOODNET	0999
BURIAL 13	0999
CAMPAINZ	0999
CHESSTMASTER 3000	0999
COLONIZATION	0999
COMANCHE	0999
COMMANDER BLOOD	0999
CREATURE SHOCK	0999
CRUISE FOR A CORPSE	0999
CYCLEMAN	0999
D GENERATION	1999

STREET FIGHTER	699Ft
STRIDER 2	099
STUNT CARRIER	099
SUMMER CAMP	099
SUPER MONACO GP	099
SUPER SCRAMBLE	099
SWIV	099
TETRIS ÉS KIKUGI	099
THUNDERBLADE	099
TIGER ROAD	099
TURBO CHARGE	099
TURBO OUTRIN	099
TURBICAN	099
TURSKA	099
VENDETTA	099
WINTER GAMES	099

DONKEY KONG COUNTRY
11900Ft

ROAD RUNNER
11900Ft

MEGA CD PROGRAMOK

BRUTAL	9900
ECCO THE DOLPHIN	9900
HEART OF ALLEN ANOTHER W.2	9900
RACING ACES	7900
ROAD AVENGER	9900
ROBO ALESTE	7900
SONIC	7900
SPIDERMAN	7900
THUNDER STRIKE	7900
TRUCK GOLF	9900

DARK FORCES
9999Ft

BATTLE COMMAND	999Ft
ROBOCOP 3	999
SHADOW OF THE BEAST	999
TOKI	999

FLINSTONES + IDEOAZETTA
12900Ft

ROAD RUNNER
11900Ft

IBM PC 3.5 PROGRAMOK	
1ST ENCOUNTERS	6999
1942 PACIFIC AIR WAR	9999
198 ATAK SUB	2499
ALADDIN	6999
AMERICAN GLADIATORS	6999
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES	4999
ARCADE POOL	2999
ARCHER MACLEAN'S POOL	1999
ARMORED FIST	6999
ARMOR GEORON	6999
ARNE 2	1499
ARMED RETURNS	6999
BATTLE ISLE DATA	2499
BATTLE OF BRITAIN	6999
BATTLE AT A STEEL SKY	6999
BLACK HAWK	3999
BREATHWU	3999
BUDOKAN	3999
CADAVER - CADAVER 2	2999
CANNON FODDER 2	9999
CAR AND DRIVER	2999
CHESSTM 3000	2999
CIVILIZATION	6999
COLONIZATION	6999
COMANCHE	7999
CREEPERS	2499
CRUISE FOR A CORPSE	2499
CYBERMAN	11900
DAEMONSGATE	3999
DAY OF TENTACLE	5999
DAVIN PATRICK	6999
DELTA V	6999
DESCENT	6999
DESERT STRIKE	7999
DISCWORLD	6999
DUNE 2	6999
EARTH SIEGE	6999
ECSTASICA	6999
EL FISH	3999
ELITE II	3499
ETERNAM	3499
EYE OF THE BEHOLDER	2999
EYE OF THE BEHOLDER 3	2999
F14 FLEET DEFENDER	6999
F14 FLEET DEFENDER SCEN.	6999
F14 FLEET DEF. + SUBWAR 2050	6999
F15 II	2499
F19 STEALTH FIGHTER	2499
FLIGHT INTO TULLIT	4499
FREE DE	4499
GEAR WORKS	5999
GUILTY	5999
GUNSHIP 2000	2999
HAND OF FATE - KYRANDIA 2	3999
HARRIER JUMP JET	3999
HOKUM KASO	5999
INDY CAR TRUCK PACK	2499
INNOCENT UNLIT CAUGHT	2499
JAMES BOND SNOOKER	2499
JUNGLE STRIKE	2499
KING'S QUEST I	2499
KING'S QUEST II	2499
KING'S QUEST III	2499
KING'S QUEST IV	2499
LEASURE SUIT LARRY III	2499
LEMMINGS	2499
LETAL WEAPON	1999
LIFE AND DEATH II	6999
LEON KING	5999
LOOM	2499
LURE OF THE TEMPESS	2499
MAGIC WORLDS	2999
MASTER OF MAGIC	2999
MC DONALD LAND	2999
MICROPOPOSE FIGP	1999
MIDWINTER	1999
MIDWINTER II	2499
MORTAL KOMBAT 2	2499
NASCAR	6999
NHL HOCKEY	6999
NOMAD	3999
OBITU	1999
OPERATION STEALTH	5999
OUTPOST	5999
OVERBOARD	6999
PACIFIC STRIKE	6999
PATRIOT	6999
PEPPER'S ADVENTURE	5999
PINBALL DREAMS 2-DATA	3999
PINBALL FANTASIES	3999
PIZZA TVCOON	7999

FULL THROTTLE
9999Ft

KIDS PACK	999Ft
POSTMAN PAT	099
SOOTY AND SWEEP	099
COUNT DRACULA	099
COFFEE 2	099
THE WOMBLES	099
SUPER T	099
POPEYE COLLECTION	099
POPEYE 1,2,3	099
POSTMAN PAT COLLECTION	099
POSTMAN PAT 1,2,3	099

NBA JAM TOURNAMENT
11900Ft

ROAD RUNNER
11900Ft

GAME GEAR CARTRIDGE-OK	
ADAMS FAMILY	5900
ASTERIX	5900
CHOPPLER 3	5900
CHUCK ROCK 2	5900
COLE SLEETER	5900
DR. ROBOTNIK'S MEAN MACH.	5900
DRACULA	5900
DRAGON	5900
DYNAMITE II	5900
ECCO THE DOLPHIN 2	5900
EXCELLENT DIZZY COLL.	5900
FIFA SOCCER	5900
FIBRILLA 1	5900
GEARWORKS	4900
GLOBAL GLADIATORS	4900
INCREDIBLE HULK	4900
JAMES BOND 007	5900

IRON ASSAULT
7999Ft

WARLOCK	999Ft
ACTION FIGHTER	099
ATOMINO	799
BAAL	799
BATMAN THE MOVIE	799
BLUES BROTHERS	799
CARAL	799
CAPTAIN PIZZ	799
DALEA ATTACK	799
DEMON BLUE	799
DYNASTY WARS	799
FLYK 2	799

MORTAL KOMBAT 2
5900Ft

FATAL FURY SPECIAL
7500Ft

WARLOCK
999Ft

IRON ASSAULT
7999Ft

F-16 COMBAT PILOT	999Ft
GINORMOUS	999
HOCKEY	999
HUDSON HAWK	999
JAMES POND	999
JAYS	999
LETHAL WEAPON	999

MORTAL KOMBAT 2
5900Ft

FATAL FURY SPECIAL
7500Ft

WARLOCK
999Ft

IRON ASSAULT
7999Ft

F-16 COMBAT PILOT	999Ft
MOON SHADOW	099
NEW ZEALAND STORY	999
NIGHT SHIF	999
OPERATION HORMUZ	099
SECURITY ALERT	099
SLEEPWALKER	099
STEGAL	099
SUBURBAN COMMANDO	099
SWORD OF HONOUR	099

MORTAL KOMBAT 2
5900Ft

FATAL FURY SPECIAL
7500Ft

WARLOCK
999Ft

IRON ASSAULT
7999Ft

LONG LIFE	999Ft
ADVENTURES OF DR. FRANKEN	7900
BATTLE BLAZE	7900
CHASER	7900
CRAZY CHASE	7900
DOUBLE DRAGON V	7900
FIRE POWER 2000	7900
HARLEY	7900
INTERNATIONAL TENNIS	7900
JURASSIC PARK	7900
KENZO RAGE	7900
LAWMOVER MAN	7900
MEGA MAN X	7900
OPERATION LOGIC BOMB	7900
P.F.ANTHONY GOES TO H.W.O.D	7900
PUSH OVER	7900
SUPER PLAY ACTION FOOTB.	7900

MORTAL KOMBAT 2
5900Ft

FATAL FURY SPECIAL
7500Ft

WARLOCK
999Ft

IRON ASSAULT
7999Ft

NO LIMIT	999Ft
OPERATION HORMUZ	099
SECURITY ALERT	099
SLEEPWALKER	099
STEGAL	099
SUBURBAN COMMANDO	099
SWORD OF HONOUR	099

MORTAL KOMBAT 2
5900Ft

FATAL FURY SPECIAL
7500Ft

WARLOCK
999Ft

IRON ASSAULT
7999Ft

TETRIS ÉS KIKUGI	699Ft
THE UNTOUCHABLES	799
TROLLS	099
WINTER SUPER SPORTS 92	099
WRATH OF THE DEMON	099

MORTAL KOMBAT 2
5900Ft

FATAL FURY SPECIAL
7500Ft

WARLOCK
999Ft

IRON ASSAULT
7999Ft

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK	
ADVENTURES OF DR. FRANKEN	7900
BATTLE BLAZE	7900
CHASER	7900
CRAZY CHASE	7900
DOUBLE DRAGON V	7900
FIRE POWER 2000	7900
HARLEY	7900
INTERNATIONAL TENNIS	7900
JURASSIC PARK	7900
KENZO RAGE	7900
LAWMOVER MAN	7900
MEGA MAN X	7900
OPERATION LOGIC BOMB	7900
P.F.ANTHONY GOES TO H.W.O.D	7900
PUSH OVER	7900
SUPER PLAY ACTION FOOTB.	7900

MORTAL KOMBAT 2
5900Ft

FATAL FURY SPECIAL
7500Ft

WARLOCK
999Ft

IRON ASSAULT
7999Ft

ASTERIX II POWER OF GODS	11900Ft
ASTERIX	7900
BATMAN RETURNS	2900
BELGI REIN	2900
CALIFORNIA GAMES 2	4900
CHUCK ROCK 2	4900
COOL SPOT	2900
CYBER SHINOBI	2900
DAFFY DUCK	2900
DESERT STRIKE	2900
DONALD DUCK 2	2900
DONALD DUCK BOX SET	2900
DRAGON	2900
ECCO THE DOLPHIN	2900
FLASH	2900
GLOBAL GLADIATORS	2900
GOLDEN AXE	2900
IMPOSSIBLE MISSION	2900
INCREDIBLE HULK	4900
JUNGLE BOOK	4900
MICKEY MOUSE 2	4900
MICRO MACHINES	4900
NEW ZEALAND STORY	4900
OPERATION WOLF	4900
OUTRIN	4900

ASTERIX II POWER OF GODS
11900Ft

FATAL FURY SPECIAL
7500Ft

WARLOCK
999Ft

IRON ASSAULT
7999Ft

</

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

Mivel teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért valamennyi számunk eredeti áron vásárolható meg.

Megrendelhetők:

az 576 KByte Shopokban (7621 Pécs, Király utca 24., 9021 Győr, Király utca 18.)

vagy a Comgame GM, 1389 Budapest, Pf. 132. címen,

Szimulátor Különszám elfogyott.

A fenti árakhoz portókötség is járul.

AZ EGYIK SZEMEM SÍR, A MÁSIK NEVET...

Kezdjük a könnyezővel. Azért vagyok úgy oda, mert nagyon fájó szívvel kellett a címloldal tetejére odabiggyeszteni azt a háromjegyű, hármással kezdődő számot. Több napos számolgotás, tervezgetés és kalkuláció előzte meg a súlyos döntést, de sajnos rajtunk kívülálló okok miatt meg kellett lépünk. Túl sok dolog, túl hirtelen és túl drasztikusan változott meg a közelmúltban, ami kiváltó oka volt az áremelésnek. Nem is ragozom tovább a dolgot, lássuk inkább az örömteli újságokat...

Több dolog miatt is kacag a másik szemem: egyrészt olyan kedvező előfizetési konstrukciót sikerült kidolgoznunk, ami egyedülálló a maga nemében és még a bolondnak is megéri ezután előfizetni. A részleteket megtalálod a 17. oldalon - nem fogsz csalódn!

Ennél is jobban örülök a mellékletünk és az 5 éves jubileumi játékunk osztatlan sikerének, amit mi sem bizonyít jobban, mint az eddig beérkezett pontosan (esküszöm, megszámoztuk) 3254 darab levél, képeslap és üdvözlőkártya. Nagyon köszönjük az észrevételeket, jókívánságokat, ötleteket - minden tanácsot megfogadunk, a kéréseket megpróbáljuk minél előbb és minél pontosabban kielégíteni. A beérkezett válaszok kiértékelése még tart, a júliusi duplaszámban fogunk eredményt hirdetni.

És hogy mit nyújtunk azoknak, akik egyelőre csak gondolkodnak az előfizetésen? Akik minden hónapban hűségeen megvásárolják lapunkat az újságárosoknál, és az áremelés ellenére is kitanának mellettünk? Nos, ha átpillantotok a következő oldalra és átfutjátok a tartalomjegyzéket, ismét megbizonyosodhattok róla, hogy továbbra is egy nagyon friss és információgazdag újságot szorongattok a kezetekben. Ez a mi védjegyünk. Külön felhívom a figyelmeteket arra, hogy tovább próbáljuk növelni a látvány okozta "sokkot" azzal, hogy számos oldalon hatalmas képekkel fogtok találkozni a játékokból. Ezzel a "szemrevaló" és eddig nemigen alkalmazott újítással is az újság élvezeti szintjét kívánjuk növelni. Közkívánatra újtárra indítottuk 3 részesre tervezett NEWCOMER leírásunkat, amellyel minden C64-es tulajdonos kedvére kívánunk tenni. A KONZOL rovatunkban pedig olyan, eddig soha, sehol nem publikált adatokkal és fényképekkel bombázunk benneteket, amelyekből kiderül, hogy merre tart a szórakoztatás ezen területe. Persze ezen túlmenően a legfrissebb PC és Amiga fejlesztésekről is olvashattok kedvcsináló programismertetőket és segítségekkel, tippekkel teli játékleírásokat.

Zolee

576

KByte

TARTALOM

**Habzsold az életet,
Pezsdítsd a véredet,
izzítsd be gépedet,
s olvasd el dezzertnek
a legvadabb híreket!**

SLIPSTREAM 5000

A jövőben a gravitáció elveszti eredeti jelentését, és a Forma 1-es versenyeket is űrsiklők vívják majd. Te már MA kipróbálhatod ezt az érzést...



SSF2 TURBO

Isten a hatodik nap megteremté az embert, majd szórakoztatására megalkotta a PC-t és a Super Street Fighter 2 Turbo-t.



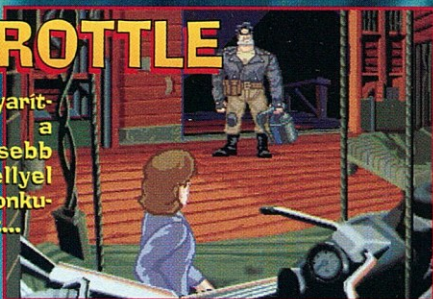
NEWCOMER

Közkívánatra egy három részesre tervezett teljes végigjátást indítunk útjára az egyik legkomplexebb C64-es kalandjátékhoz.



FULL THROTTLE

"Csutka gáz" - magyarul hatnánk találóan a LucasArts legfrissebb művének címét, mellyel ismét ráverték a konkurenciára vagy öt évet...



HÍREK	4-5
SLIPSTREAM 5000	6-7
SSF 2 TURBO	8-9
ZORRO	10-11
MICRO MACHINES 2	12
DUMA + BUKÁS + TOP LISTA	15
MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE	16
BUREAU 13	18-19
ARCADE NEWS	20
MANGA MÁNIA	21
KONZOL ÖSSZEÁLLÍTÁS	22-29
EXLUZÍV: BBURAGO RALLY	30
CSEVEGŐ	31
CD32. OLDAL	32
HÓKUSZ POKEUSZ	33
DISCWORLD - 2. RÉSZ	34-35
ÉRKEZÉSI OLDAL	36-37
MACHIAVELLI THE PRINCE	38-39
RISE OF THE TRIAD	40
NEWCOMER	41-43
FULL THROTTLE	44-47
HIGH SEAS TRADER	48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/06-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Filler utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.



MIRAGE

Úgy látszik, hogy a **MIRAGE** is kezd új területek felé kacsintgatni, azok után, hogy a cyber és sci-fi irányzatok terén nem sikerült kiugró sikereket elérniük. Éppen ezért le-szerződtek egy amerikai fejlesztő-gárdával, hogy rajtuk keresztül kerüljenek Európában kiadásra a tenge-



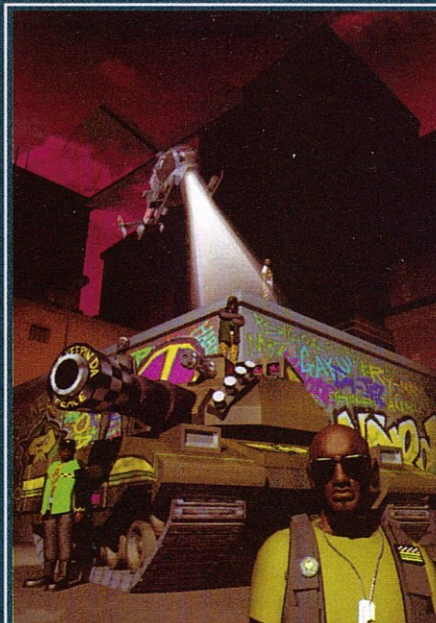
rentúli produkciók. Két program is van a tarsolyukban, melyek igen hasonlók egymáshoz: a **PERFECT GENERAL 2** és a **THE LOST ADMIRAL 2**. Mindkettő háborús stratégia játék, az előbbi a XX. század szárazföldi világháborús konfliktusaiból meríti témáját, a második in-



kább a tengeri ütközetek szimulálását tűzte ki céljául. Mindkettő SVGA grafikával, 5 szintű nehézségi fokozattal, digitalizált, korhú csatajelenetekkel és hanghatásokkal csábít játékra. Amerikában már kaphatók, európai megjelenésük minden pillanatban várható PC CD-ROM-ra.

CORE DESIGN

Ha már a rövidebb híreknél tartunk: egy villanásnyi infó és egy kezdőkép a **CORE DESIGN** nyár végén megjelenő Descent/Doom ötvözetéről, a **SHELLSHOCK**-ról. A texture-mapped grafikával elkészített játékokban futurisztikus tankokkal tombolhatjuk ki magunkat a legkülönbözőbb helyszíneken: jégmezőkön, megapoliszokban, földalatti alagutakban. Minden egyes fraktálgenerált táj gazdagon telített ellenfelekben, tereptárgyakban, felvehető extrákban. Egy-egy teljesített misszió után pénzdíj úti a markunkat, amelyből tovább tuningolhatjuk a fegyverekkel már így is túlpakolt



tankjainkat, terepgepeinket. Kísérőzenének hard core RAP dübörög majd, az összehatás tehát kőkeménynek ígérkezik... Persze mondanom sem kell, hogy csak PC CD-ROM-ra jön ki.

PSYGNOSIS/MILLENIUM

Kanyarodjunk kissé csendesebb vizekre... A **PSYGNOSIS** és a **MILLENIUM** meg nem támadási szerződést kötött egymással, úgyhogy a jövőben a Millenium által fejlesztett játékok a Psygnosis gondozásában fognak megjelenni. Biztos nagy pénzek mozoghattak a szerződés aláírásakor, hiszen a magyarítva "Egy Ezredév" nevű patinás cég igen csak nekifeküdt a fejlesztéseknek. Egyszerre 3 projektjükről is hírt adtak, melyek még a nyár folyamán napvilágot is látnak. A trilógia első darabja kinézetre ismerős lehet a "vájtszeműeknek": az **EXTRACTORS** megjelentetésével nem titkolt szándéka a Milleniumnak, hogy a 150.000 példányban eladott

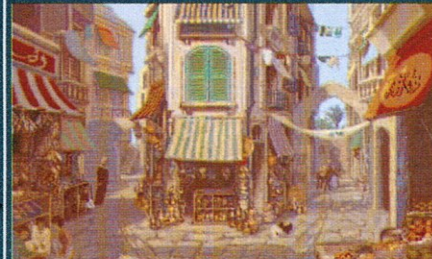


Diggers egykori sikerét ismételtel kiaknázza. A bányász-játékban mindenek előtt "ásatásokat" kell végeznünk kincsek és üzemanyag után, hogy a gyémántokat pénzre, azt pedig fejlettebb bányászati eszközökre cserélve elegendő alapanyagot termeljünk a bolygó elha-

gyásához és a következő égitesten egy újabb bányászkolónia létrehozásához. Ezt persze ellenfeleink másképp gondolják és mindenféle eszközzel az ellen vannak, hogy élve kitegyük a lábunkat az adott égitestről. Stratégia, ügyesség, némi üzleti érzék és egy jó adag mázli is kell, hogy az egyenként 70 képernyőből felépülő 25 pályát mind abszolválni tudjuk és a végső összecsapást a csillagrendszer urával szerencsésen meg tudjuk vívni. Júniusban várhatják az Amiga 1200-as és CD32-es tulajok. A horror-kalandjátékok szerelmesei figyeljenek most, ugyanis **SILVERLOAD** néven nekik fog kellemes (vagy in-



kább borzongató) perceket okozni az "ifjú páros". Az 1800-as években, a vadnyugaton játszódó történet szerint egy olyan tájra csöppenünk, ahol a brutalitás és kegyetlenség vette át a hatalmat. Telepések indiánok ezreit mészárolták le, hogy a földjük alatt lévő ezüstbányákat feltárják. Az indiánok átokkal sújtották a betolakodókat, melynek hatására vérfarkassá vált valamennyi. A vére éhes fenevadak a környező falvak lakóit fenyegetik, akik mit sem sejtve éltek békés életüket. Mikor már több haláleset is történik, épp kapóra jön a település lakóinak, hogy egy eltévedt vándor képében



a faluba érkezünk - felajánlanak fizetségül egy lovat és némi pénzt, hogy kiderítsük mi áll a borzalmak mögött. Túl sok kedvünk nincs a dolgozhoz, de az ajánlat kecsegtető, így belevágunk. Ezzel a kacifántos történettel kezdődik a játék, amely egy igen kellemes interaktív horror-kalandnak ígérkezik PC CD-ROM-ra július táján. És végül melegen ajánlom az ugyancsak misztikus történetű **SCROLL**-t, amely a történelem egyik legködösebb múltú és legizgalmasabb városába, az egyiptomi Alexandriába kalauzol el ben-

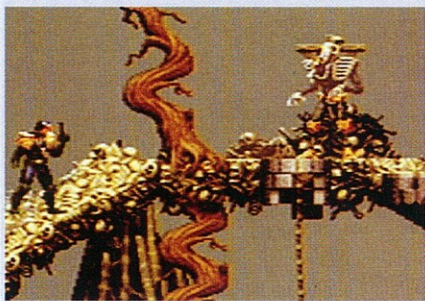
nünket. A játék érdekessége, hogy három féle szereplő közül választhatunk (archeológus, okkultista vagy pap), és eszerint három szálon folyik a cselekmény. A művészi megoldások iránt érdeklődők figyelmébe is ajánlom a játékot, hiszen a grafikus olyan szabadságot kapott a fejlesztés során, mint még soha egyetlen játékban sem. Bővebbet hamarosan (megjelenés júliusban PC CD-ROM-ra).

ACCLAIM - HOLLYWOOD PICTURES

Minden idők egyik legnépszerűbb képregényfigurája, az először 17 éve Nagy Britanniában papírra vetett igazságosztó, **JUDGE DREDD** sem ke-



rülhette el sorsát: élettörténetéből nagyszabású filmet forgattak, melynek amerikai premierje a napokban lesz, és a mozi megjelenéséhez igazodva kijön a kalandjairól szóló játék is szinte minden géptípusra. Minden, a jövő civilizációja után kicsit is érdeklődő fiatal ismeri Dredd mitoszát, az anarchiában mindenfelül álló Tör-



vény megtestesítőjét, Mega City One legkeményebb bíróját. A XXI. század New Yorkjában (Mega City One) elhatalmasodott a bűnözés, a prostitúció, a kábítószerfogyasztás, a káosz - ebbe a zűrzavarba vágnak rendet a Törvény képviselői, a Judge-ok, élükön Judge Dredd-del. Sikertült néhány exkluzív infót szerezni a Hollywood Pictures által készített filmről, következzen hát néhány szó a produkcióról. A történet szerint Judge Dredd-et (Sylvester Stallone) egy nem általa elkövetett gyilkosság miatt örökre kitiltják a számára az életet jelentő városból. Az összeesküvés mögött testvére, a félig mutáns, félig ember Rico áll, aki ördögi terve szerint át akarja venni a hatalmat a városban és ehhez a Bí-

rök legnagyobbikát el kell hogy távolítsa az útból. Persze Dredd visszatér és leszámol az árulóval és bandájával. A produkció mögött Steven E. De Souza, mint forgatókönyvíró, illetve Andrew G. Vajna, mint producer áll,



akiknek neve is biztosíték a sikerre. A filmet rekordnagyságú költségvetésből forgatták Nagy Britanniában, Judge Dredd szülőhazájában. A szakma legjelesebbjei készítették a díszleteket és maszkokat, amelyek egy az egyben megegyeznek a képregényben látottakkal. Külön figyelmet érdemel Rico, a félmütáns kikészítése: bemutatott képünkön látszik, hogy a



maszkmesterek maximálisan ki tudták vitélezni a legvadabb fantázia szülötteit is, s nagyon profi Dredd szerkője is. Komoly számítógépes támogatást kapott a produkció - főleg a speciális effektek elkészítésében volt a komputerek által generált megoldásoknak nagy szerepe. A filmet nálunk december közepén láthatjátok - az Intercom jóvoltából. Na és a játék! Mint az akciófilmek esetében lenni szokott, a belőlük készülő játékatiratok egytől-egyig platformjátékok. Így van ez a Judge Dredd esetében is. A helyszíneket a film inspirálta, de a szereplők az eredeti képregényekből is ismerősek lesznek. Dredd sprite-ja egy az egyben Stallone-ra hasonlít, mozgása és testfelépítése pixelre megegyezik a filmsztáréval. A 10 pálya egymástól abszolút különböző jellegű lesz, a feladatok azonban csak kisebb-nagyobb extrákkal egészülnek ki, de végeredményben a cél mindegyikben ugyanaz: vágjunk utat a ránk törő ellenfelek között és találjuk meg a feladatban meghatározott személyt valahol elrej-

tözve a pályán. Ezután vagy intézzük el, vagy szabadítsuk ki - a küldetés jellegétől függően. A játék megjelenése nyár végére datálódik - a PC, Amiga, konzol változatok pontos megjelenése még nem bizonyos.

EMPIRE SOFTWARE

Lapzártakor érkezett értesülés szerint a Zeewolf sikerén felbuzdulva az **EMPIRE** egy hasonló elvekre épülő, de kívülnézeti helyett belülnézeti repülőszimulátor fejlesztésén fáradozik. A kissé finomkodó **COALA** név ellenére egy izmos helikopter pilótafülkéjében találjuk magunkat és onnan óvjuk a békét - már ha lehet illet mondani - a komoly fegyverzenátunk segítségével. Választhatunk tank-, légierő- és helikopterek elleni bevetések közül, beállíthatjuk



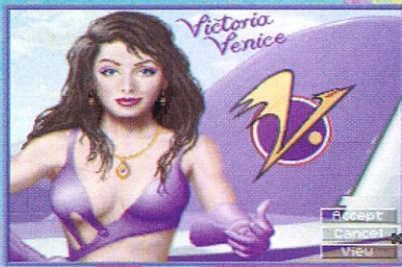
a felbontást, amelynek a kevésbé feltuningolt 1200-assal rendelkezők látják majd hasznát. Megjelenésére még egy ideig várni kell, ugyanis ősze ígérik - csak A1200-ra.

ACCLAIM

Az összeállítás végére még egy exkluzív információ: felröppent a hír, hogy az amerikai játékkermek-



ben a napokban debütált **MORTAL KOMBAT 3** PC-re is kijön! Sokan nem hisznek a mendemondáknak, meg valami olyasmit is rebesgetnek, hogy a SONY megvásárolta az **ACCLAIM**-tól az MK3 kiadói jogait és ezáltal csak PlayStation-re jelenik meg. Az igazság az, hogy a szerződésben egy szó sincs a PC-s jogokról, tehát azok továbbra is az **ACCLAIM** birtokában vannak. Ez azt jelenti, hogy bármit jelenthet... Még akár PC CD-ROM-os megjelenést is! Amint bármi BIZTOSABAT lehet tudni a dologról, azonnal hírt adunk róla. Addig egy kép a játéktérmi verzióról.



SLIPSTREAM

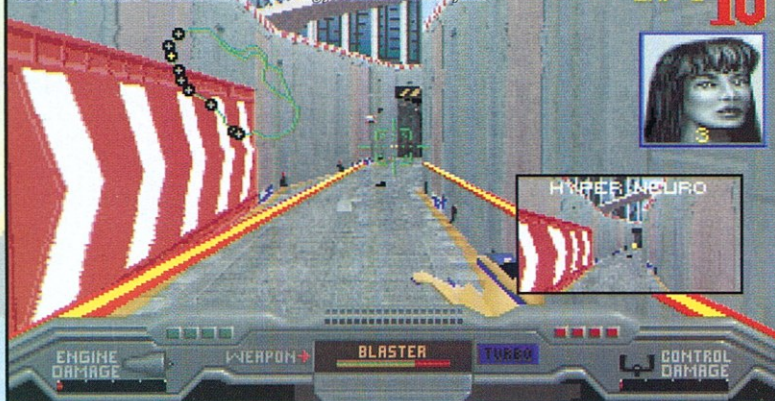
MITŐL VÁLHAT EGY SZERÉNYEBB KIVITELŰ JÁTÉK MÉGIS NÉPSZERŰVÉ

A Gremlin Interactive fejlesztési stratégiájára leginkább a "fair" jelzőt lehet aggatni, hiszen soha nem akartak többet mutatni egy játékról, mint amennyi benne van, de az ígéreteiket maximálisan betartották. Így van ez a Slipstream 5000 esetében is, hiszen azzal, hogy úgy hirdetik a játékot, hogy villámgyors és drámaian vizuális, egy cseppet sem lőttek túl a célon.

A FŐBB TUDNIVALÓK VERSENY ELŐTT

10 kipróbált pilóta közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikus egyént és járgányát, aki majd részt

Nemesak a szűk folyosóban kell ügyesen manővereznünk - nem árt, ha a felvillanó infoablakokat is figyelemmel kísérjük.



vesz a jövő század Forma 1-es versenyén, a Slipstream Grand Prix-n. A küzdelem pénzdíjakért és pontokért folyik, amelyek fejében minden egyes körben tuningolni lehet a kezdetekor igen szegényesen felszerelt űrsiklót. Lássuk először a megvásárolható fegyvereket:

- * **BLASTER** - Ez minden gépen megtalálható alapkiszérelésben. 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben, illetve egy időre lelassítja az eltalált gépet. Hard fokozatban kétszeres a hatása.
- * **DISRUPTER** - Érdekes hatású fegyver: megfordítja az eltalált gép irányítását és 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.
- * **FRAG** - 2%-os kárt okoz a hajtóműben és 15%-os az irányítórendszerben.
- * **SUPER-FRAG** - Nevéhez híven nagyobb kárt okoz: 4%-os kárt okoz a hajtóműben és 25%-os az irányítórendszerben.
- * **SEEKER** - 15%-os kárt okoz a hajtóműben és 2%-os az irányítórendszerben.
- * **SUPER SEEKER** - 25%-os kárt okoz a hajtóműben és 4%-os az irányítórendszerben.



* **AMBLER** - Lelassítja az eltalált gépet egy időre és 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.

* **SCRAMBLER** - Az egyik legbiztosabb fegyver: hőkövetővel befogja a célt és soha nem téveszti el. Találatkor 25%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.

* **HYPER NEURO** - Túlzott érzékenysévé teszi az eltalált járművet: hatására az irányítás szinte lehetetlenné válik, ráadásul 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben is.

* **SMOKER** - Füstbomba: különösen alagutakban hasznos, mivel a mögöttünk szárgulók elvesztik tájékozódó képességüket.

* **BOMBER** - Vészen felgyorsítja az eltalált jármű sebességét egy kis időre, illetve 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.

* **MINI MINES** - Lövedékek kivédésére és az űrsiklók rongálására szolgáló fegyver: a levegőben úszva a vele való ütközés 10%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.

A szerelőműhelyben lehetőségünk van turbó-motor felvételére is. Ezek tulajdonságai (és egyben árai is) sokban különböznek egymástól. A verseny közben hosszabb egyeneseken és előzések közben érdemes használni őket. Rövid ideig hatásosak, de a pályákon elsőtörtan elhelyezkedő újratöltő ikonokkal ismét aktivizálhatók. 5 féle turbófeltöltő közül választhatunk:

- * **DELPHINE INJECTION** - 10%-os teljesítménynövekedés 4 másodpercen keresztül.
 - * **COROLIS DYNAMIC** - 15%-os teljesítménynövekedés 5 másodpercen keresztül.
 - * **DUAL DERWENT** - 20%-os teljesítménynövekedés 6 másodpercen keresztül.
 - * **CLERIC QUINN** - 25%-os teljesítménynövekedés 8 másodpercen keresztül.
 - * **TECH TECH 301** - 30%-os teljesítménynövekedés 16 másodpercen keresztül.
- Mielőtt útnak indulnánk, vessünk még egy pillantást a célzórendszerre is. Alapkiszérelésben a fe-



A két játékos üzemmódban osztott képernyőn folyik a küzdelem. Elég jól felismerhető a háttér - gyengébbek kedvéért ez London.



A külső kameraállások látványos mozzanatokra képesek. Jól látszik az alagút kijárata, ahonnan az előző pillanatban kibukkantunk.

STREET FIGHTER 2 TURBO

Na, büszke PC tulajdonosok, lehet örülni! Itt van amire vártatok: a legújabb STREET 2 epizód, a SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO. Előző számban olvashattatok a demo verzióról, most már a teljes játékot is élvezhetitek. A program gyönyörű, szuper jó, egyedül az a baj, hogy a PC verkedős játékok mozgására nem alkalmas. Mivel a speciális fogások igen szájbarágós módon, rajzos formában is benne vannak a gépkönyvben, ezekre nem térek ki. Beszéljenek helyettem inkább a képek, melyeket órákon keresztül próbáltunk kiszedni nektek Zolee kollégámmal.

A játék során 1 PLAYER üzemmódban megküzdehtek AKUMA-val, az új főellenséggel és még szereplőnek is választhatjátok. Minden karakter tucatnyi új mozdulatot tud (ezek közül persze nem mind speciális) és ki is lehet végezni az ellenfelet. Ehhez több speckót kell csinálni egymás után, ekkor feltöltődik a SUPER sáv. Ha az ellenfélnek már csak bohányi energiája maradt, be kell vinni a "kivégző mozdulatot" (szintén a gépkönyvben találjátok SUPER MOVE néven). A többi újítást fedezték fel ti magatoknak, ha pedig végképp nem boldogultok, legyetek türelemmel, a közeljövőben leközljük mellékletünkben a mozgássorokat.

Martin



▲ Zangief brutális, mint mindig! Itt éppen Ken nyakát töri ki.



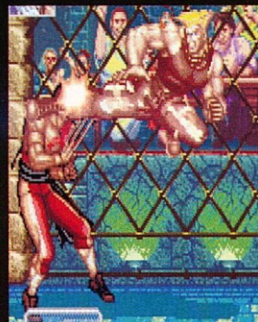
▲ Sagat legerősebb fegyvere a lába - erről Ken többet tudna mondani.



▲ Honda HUNDRED HAND SLAP pofonsorozata elképesztően legyengíti a fekete fiút.



▲ Chun Li a klasszikus rúgását alkalmazza Cammy ellen.



▲ Guile lába idegesítően hosszú, ez a rúgása bődületesen erős!



▲ Azt szeretem Cammy-ben, hogy egészen különleges pózokat tud felvenni.



▲ Dhalsim nagy mértékben fel lett erősítve a TURBO-ban, lábsöpése mindig tarol.



▲ Erős ütést használva Ken hamuvá változtatja ellenfeleit



▲ Fei Long lángoló rúgását védekezésből lehet a legjobban hasznosítani.



Balrog egy jobb horoggal indít, majd kicsivel utána erős ütéssel benyomja a "letaglózó" kivégzést (már ott van mögötte az árnyék). Az eredmény egy 4 HIT FINISH COMBO, melynek végén Blanka kénytelen megadni magát!



Guile FLASH KICK-je tényleg olyan gyors, mint a villám.



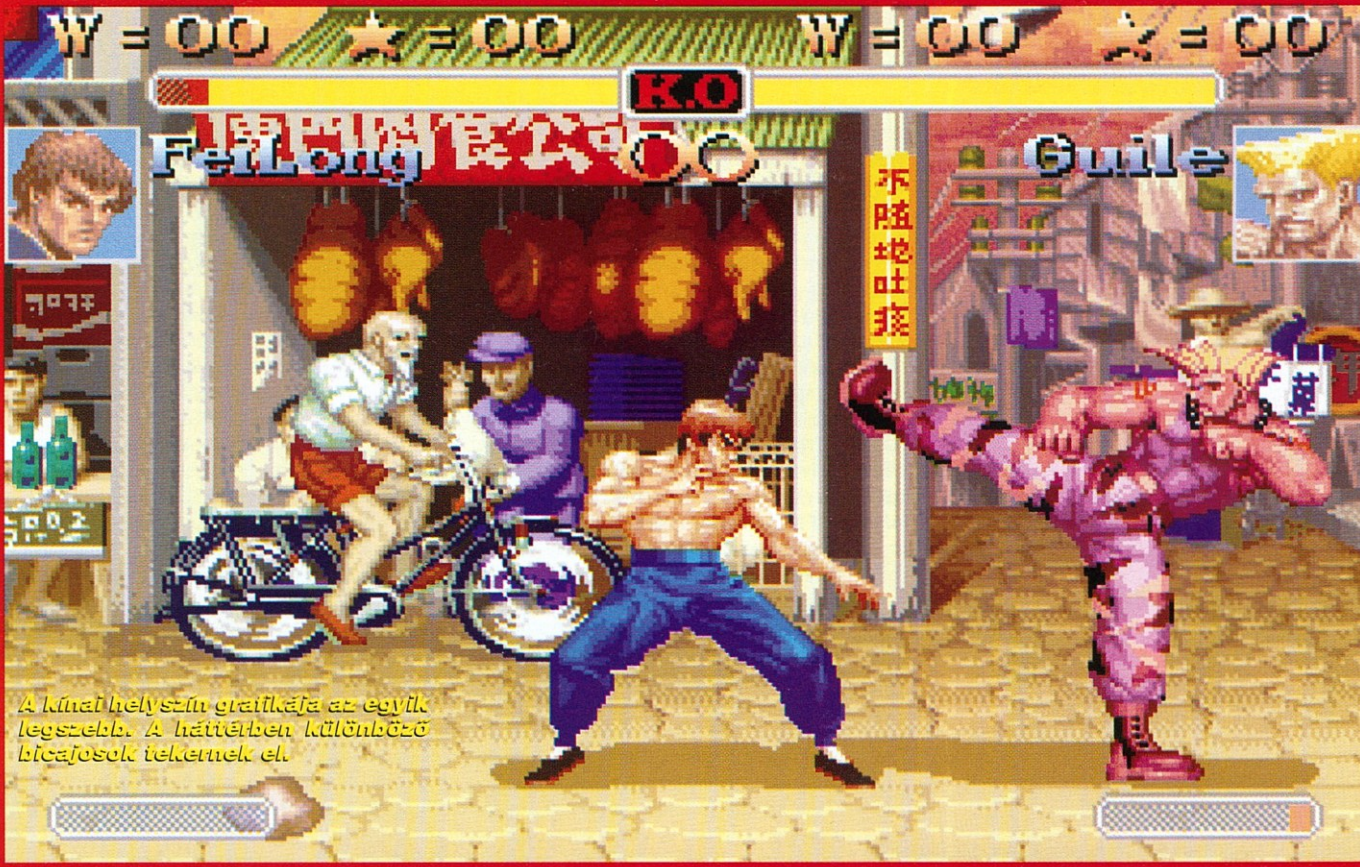
A szép COMBO megoldásokra jól számol a gép - Ken tüzes DRAGON ütése akár 3 találatos is lehet.



Bison tüzes repülésének még mindig nehéz ellenállni.



Ryu lövése még gyorsabb lett és most már tűzlabdát is tud nyomni (mivel ez volt a FIRST ATTACK, még bonusz pontot is kapott rá!)



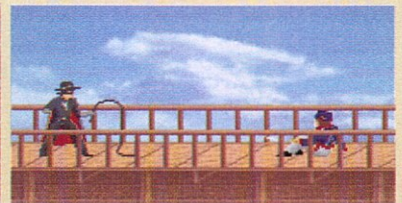
A kínai helyszín grajkéje az egyik legszebb. A háttérben különböző bicafosok tekernek el.



■ "Védd magad!"



■ A bombás csapdákat nem kedvelik ellenfeleink.



■ "Na mi az, elfáradtál?"

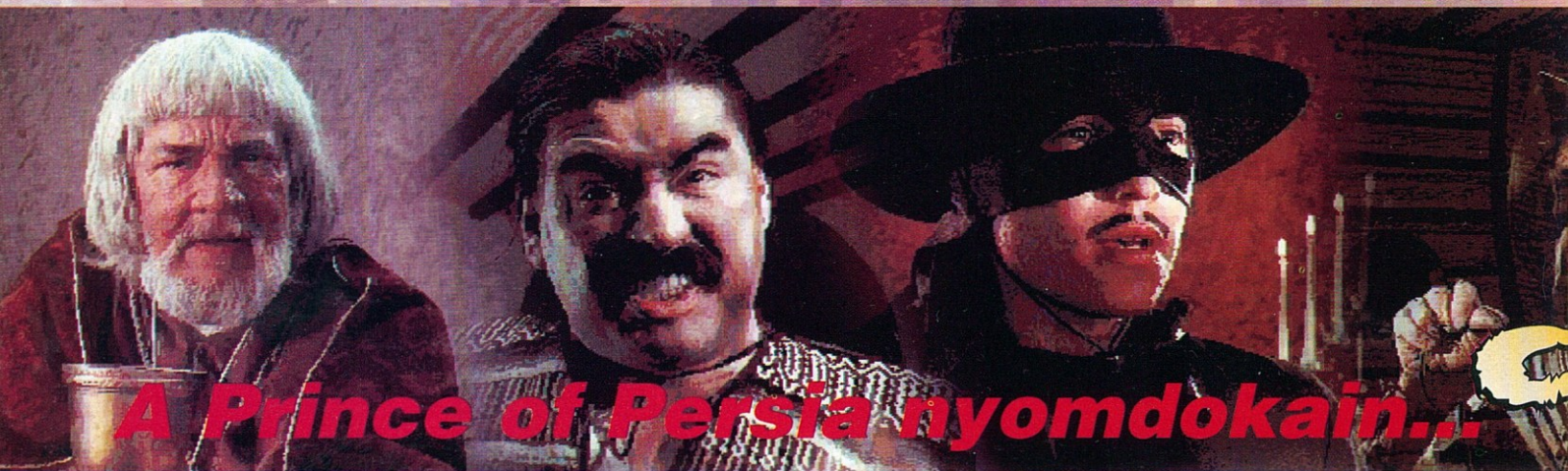
Ki ne ismerné a titokzatos álarcos lovast, aki ha felölti a szemét eltakaró maszkját, még a tulajdon apja sem ismer rá, s ki ne hallott volna a szegények védelmezőjéről, az igazság bajnokáról, aki minden hőstette helyszínén csak a következő szignót hagyja: "Z".

A Capstone legújabb - ahogy ők nevezik - cinematic

kor visszatért, erőszakkal magával akarta vinni feleségét. Hamarosan kiderült miben mesterkedik: egy többszáz éves térképet mutatott a templom papjának, s kérte, hogy fordítsa le. Amikor az atya felvetette, hogy az az arany még mindig a templomhoz tartozik, igen dühös lett, s nyilvánvalóvá vált, hogy ezt ő másképp gondolja. Elvitte a misz-

egyébként aranyrudak, illetve arany "Z" betűk felszedésével lehet növelni, de lehetőség van hat játékkállás elmentésére is.

Nézzük tehát a pálya legegyszerűbb megoldását: először is ugorjunk jobbra, majd ott lépünk le, tovább jobbra. Egy forgó palló jobb felére értünk. Ilyen pal-



A Prince of Persia nyomdokain...



Zorro leghatásosabb fegyvere az ostor.

action adventure-ében tehát az alaptörténet a szokásos: a XIX. század elején járunk, amikor az ifjú Diego Vega hazatér Spanyolországból Los Angelesbe, s azt tapasztalja, hogy a vidéket banditák irányítják, s sok más kaliforniaival együtt az ő családjának méltósága is csorbát szenved. Elhatározza hát, hogy egy fekete álarcos törvényen kívüliként áll az igazság oldalára, kinek a neve: Zorro.

AZ ALAPSZTORI

Valamikor réges régen a 16. században a La Refugio Sagrado misszionáriusai aranyat találtak a földjükön, ám egy esetleges támadás hírére a bányát lezárták, s az arany mindaddig sértetlenül ott pihent. Egy héttel ezelőtt azonban egy Don Francisco Cortez nevű alak látogatta meg a misszió templomát, s menedéket kért beteg felesége, Annabella számára. Cortez ezután napokig eltűnt, majd ami-

szíó legerősebb embereit, s feltáratte a bányát. Amikor visszatért, az atya kihallgatta a beszélgetését a feleségével, amint Cortez közölte Annabellával, hogy már nincs rá szüksége. Megpróbálta megölni őt, s csak az asszony sikolyára besiető papok akadályozták meg ebben. Cortezt azóta nem látták, Zorro tehát lerajzoltatta a térképet az atyával, s a gazfickó nyomába eredt.

AZ IRÁNYÍTÁS BUKTATÓI

Nos, a hangzatos cinematic action adventure elnevezés voltaképpen egy (sajnos) átlagos kivitelezésű Prince of Persiát takar, melynek cselekményét videobejártások kötik össze. Maga a játék tehát - mint az a képeinken is látszik - a Capstone-tól megszokott grafikájú, és hangulatú utaztat. Ez önmagában még nem volna baj, de a játék sajnos elég rövid, az irányítás pedig csapnivaló. A program ugyanis a lenyomott billentyűket pufferbe rakja el, ami azt eredményezi, hogy ha ugrásnál egy kicsit sokáig nyomjuk a billentyűt, emberünk még egyet ugrik, ami mondjuk egy szakadékkal teli pályán elég idegesítő. Ugyanez a helyzet a lemászásnál, tehát ha nem akarjuk hogy Zorro ilyenkor azonnal elengedje az adott pallót, csak egy pillanatra üssük le a „le” irányt, így ilyenkor himbálózni kezd, s eldönthetjük melyik irányba akarunk lecsúszni. Játshatunk ugyan joystickkel is, de annál is ugyanezeket fogjuk tapasztalni. Még egy dolog: perzsia hercegével ellentétben Zorro nem tud kicsikét lépni, viszont a program gyalázatos módon megköveteli, hogy ha fel akarunk valahova mászni, milliméter pontosan álljunk a pallók alá. Ilyenkor a felfelé ugrással tudunk helyezkedni, Zorro ugyanis alig láthatóan, de előre halad.

A BÁNYA

Az első pálya mindjárt olyan frankón lett megtervezve, hogy mire megszokjuk az irányítást, garantáltan legalább harmincszor meghalunk. Aggodalomra azonban semmi ok, mivel életeteket nem számol a program, s még időlimit sincs. Az energiát



Az öreg hajóroncsban egy szellem tanyázik.

lőval jónéhányszor fogunk még találkozni, ezek csak a óramutatóval ellentétes irányba forognak, tehát mindig csak a jobb oldalukra tudunk állni. A pallónak álljunk ki a szélére, s onnan jobbra ugorjunk el, így hősünk a következő képernyőn megkapaszkodik. Innen másszunk tovább, fel a következő képernyőre, majd onnan ugorjunk le jobbra. Kapaszkodjunk fel a felsőbb szintre, majd jobbra másszunk fel a forgó pallóra, s ismét fel. Legfelül ugorjunk jobbra az újabb pallóra, s onnan ugorjunk tovább. Ostorozzuk le a cowboyt, majd a felső forgó pallókon keresztül ugorjunk ki jobbra. Másszunk fel, ahol ismét küzdünk, majd haladjunk tovább jobbra átugorva. Ereszkedjünk le egy képernyőnyit, s ott a forgópallókon ismét irány jobbra, majd le. Ott a jobb alsó pallóról viszont jobbra ugorjunk. Miután megkapaszkodtunk, ismét ugorjunk jobbra, azaz le. Egy forgó pallóra értünk, ahonnan tovább ugorhatunk balra le. Ugyanígy ugráljunk tovább, balra, csak arra vigyázzunk, hogy az utolsó előtti palló jobb széléről rugaszkodjunk balra. Ha végre szilárd talajon állunk, ereszkedjünk le. Küzdjük le a katonát, s jobbra a falba vájva már meg is van a kijárat.

A pálya következő részén, miután egy újabb katonát leostoroztunk, másszunk fel egészen a sínig. A sín mentén haladjunk jobbra, majd az újabb forgópallóknál ereszkedjünk le, majd ismét le, de vigyázzunk, nehogy túl közel essünk



Sokszor szédítő magasságokat kell átugranunk.

le a karós csapdához. Innen jobbra menjünk, ahol ugorjunk át a forgópallóhoz. Igaz leesünk, de nem baj, másszunk fel jobbra a falra, és egészen a széléről ugorjunk ki a képernyőből. Ha jól csináltuk, az újabb forgópalló jobb oldalára érkezünk, ahonnan pedig több képernyőn keresztül felfelé folytathatjuk az utunkat. Amikor már nem tudunk feljebb menni, térjünk át a fal másik oldalára, ott az újabb pallón keresztül ereszkedünk le, majd a következő képernyő aljánál ugorjunk ki jobbra. Másszunk fel, ahol egy újabb bandita egy tekercset őriz. Amikor felmászunk majd a tekercsért, nyomban ugorjunk jobbra, így nem lépünk rá a tekercset őrző csapda kapcsolójára.

Zorro visszatér a templomba, s közli az atyával, hogy Cortez nem találta, majd megmutatja neki a tekercset, ami - mint az kiderül - egy térkép, Cortez tehát az arannyal együtt a mexikói sivatagba távozott.

ágyú megjelenésekor siessünk) az energiáig. Ott másszunk le, majd a jobb alsó sarokból ugorjunk jobbra. A következő képernyőn ugorjunk jobbra a deszkára, majd pedig egyszerűen lépjünk le róla jobbra. Így egy újabb deszkára érkezünk, amiről szintén csak essünk le. Egy kis tetőfőrszre esünk, ahonnan másszunk le, majd a jobbra lévő helyszínről szintén ereszkedünk le. Innen már csak balra kell mennünk a kijáratig.

A KATAKOMBÁK

A katakombákban immár vigyáznunk kell a kapcsolókra is, amelyek bombákat működtetnek. A kezdő helyszíntől haladjunk balra, majd ereszkedünk le, de úgy, hogy jobbra lendüljünk. A forgó pallóról balra essünk le, majd ugorjunk át balra a szakadékot. Ereszkedünk le,

A DZSUNGEL

Másszunk fel ameddig csak tudunk, majd balra. Ismét irány fel, de a következő képernyőn jobbra, s ismét fel, ameddig tudunk. Ezután balra kell mennünk, ahol a hűsítő növény előtt majd futva ugorjunk el. A növény után ismét mászhatunk felfelé, egészen egy újabb növényig, pontosabban az alatta lévő platformig. Folytassuk utunkat jobbra, ahol pontosan a talaj széléről kell majd futva át-



A SIVATAG

Itt meglehetősen könnyű dolgunk van, ugyanis mindig csak jobbra kell haladnunk. Így egy hajóroncsra érünk, amelyben egy szellem tanyázik. A szellem elmondja Cortez sötét múltját, miként lett a spanyol tisztből hatalomvágya miatt egy mexikói börtön rabja, ahol aztán egy lázadást szervezett, s így most egy kisebb fegyencekből álló hadsereg vezére lett. Azt is közli, hogy Cortez az aranyat még több ember és fegyver vásárlására akarja fektetni.

Folytassuk utunkat, így Zorro hamarosan visszatér a templomba, s közli az atyával a híreket. Beszélgetésüket azonban katonák szakítják félbe, akik Zorrot a kormányzó meggyilkolásával vádolják. A hamis nyomot minden bizonnyal Cortez hagyhatta, Zorro tehát megszönik.

AZ ERŐDÍTMÉNY

Először is fussunk el balra addig, amíg egy aranyrúdca nem botlunk. Itt másszunk fel a jobb felső deszkára, s onnan ugorjunk jobbra. Itt felfelé másszunk, majd ismét fel, de a jobb szélső deszkáról. Rögtön ugorjunk tovább jobbra, majd onnan fel. Itt látszólag folytathatnánk az utunkat jobbra, ám mi a bal szélső deszkáról balra ugorjunk. Ennek a pályának végül is ez volt a trükkje, innen már csak fel kell menni egy képernyőt, onnan jobbra, s ott már láthatjuk is a tetőre vezető deszka árnyékát. Őljük meg az őrt, s ugorjunk be az épületbe.

Az erődítményben kezdésnek egyszerűen essünk le jobbra, így egy deszkára érkezünk. Másszunk feljebb, ahonnan a deszkákon keresztül menjünk jobbra két képernyőnyit (az



A hűsítő növényekkel könnyen így járhatunk.



Ez a cowboy meg hogy kerül a dzungelbe?

itt használhatjuk a bomba-csapdát a katoná ellen. Másszunk le, s ereszkedünk tovább le. Itt forgassuk el úgy a pallót, hogy fel tudjunk rá mászni, másszunk át a képernyő jobb felére, a "Z"-hez, s onnan ereszkedünk le. A következő képernyő aljánál ugorjunk át a középső falra, majd egyszerűen lépjünk le róla balra. Egy pallóra érkezünk, amiről folytassuk utunkat balra. Az újabb pallókon keresztül ismét balra távozzunk, ahol végül rálelünk a kijáratra. A gond csupán az, hogy az oda vezető pallót előbb el kell kétszer fordítani. Nincs más választásunk: ugorjunk rá, majd miután leestünk, másszunk le egészen a katonáig. Ha kinyirtuk az őrt, a képernyő jobb oldalán lévő platformokon másszunk vissza, s ismét fordítsunk a pallón. Másszunk fel újra, ahol immár nekifutásból át tudunk ugrani a kijáratra.

Zorro ismét a katonák fogságába esik, s az új kormányzó, Cortez elé viszik. Megjelenik viszont Annabella is, akinek mint kiderül, szintén az aranyra fáj a foga, s egy lövéssel leteríti Cortezt. Ekkor Zorronak kezd "udvarolni", ám mivel látja, hogy hősünk a becsület útján kíván maradni, egy szakállas csapóajtó trüffel szabadul meg tőle. Szerencsére a dzsungel egy kis pocsolójában landolunk.

ugorjunk, s a túloldalon azonnal meg kell állnunk, különben egy újabb növény csápjába rohanunk. Másszunk fel, ahol egy újabb cowboyt kell kinyírunk, majd egy újabb növény előtt kell átszökellnünk. Innen már csak balra kell haladnunk s már csak egy újabb növény és egy bandita, no meg néhány átugrandó szakadék keresztezi a kijáratot, azaz az end-sequence-hez vezető utat.

(v) Z



"Most pedig következik a huszárvágás!"



"Kell ez neked?"



"Phew! Majdnem beleléptem a csápbába."

576 KByte ÉRTÉKELŐ
ZORRO U. S. GOLD
 KIJÁRAT: U. S. GOLD

grafika: [Progress bar]

hang/zene: [Progress bar]

kezelhetőség: [Progress bar]

kihívás: PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS 80%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 4MB VIDEO: VGA CPU: 386
 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

A KICSI KOCSIK ÚJRA SZÁGULDANAK!

NAGYOBB, JOBB, GYORSABB - DE ISZONYÚAN NEHÉZ!

Ha esetleg valaki nem ismerné a program első részét, annak először is megemlíteném, hogy miről is van szó: egy felülnézetből folyó versenyről, amelyben azonban nem akármilyen járgányok száguldoznak, hanem, mint ahogy azt a címből sejteni lehet, egészen kicsiny járművek, melyekkel a legelképezetűbb helyszíneken mérhetjük össze a tudásunkat. Az előző részhez képest a grafika színebb és változatosabb lett, s ami az előd némaságát csak kezdetleges hangeffektek törtek meg, addig a második rész csak FX-ből majdnem 1 megát tud felmutatni, s a játékot rendesen hangszerelt zenék színesítik. A Mega Drive változathoz képest a PC verzió - bármily hihetetlen, de ugyanolyan simán, vagy talán még simábban s iszonyú gyorsan, 60 frame/sec sebességgel scrollozza a pályákat, s a játszhatóság is 100%-ig megegyezik a konzolos társával.

A RÉSZLETEK

A programban összesen 54 pályán versenyezhetünk, amelyek 16 helyszínen oszlanak meg, úgymint tengerpart, ebédlőasztal, pool-asztal, kert stb., de még 5 bonus-játékot is találhatunk a kínálatban. A pályákat persze a helyszínektől függően különböző tereptárgyak tarkítják, melyek közül nem egy aktívan is részt vesz a játékban, például a szobafestő cuccok között a forgó festőhenger, melyről autók lepattannak, vagy a pool asztalon a lyukak, melyek pedig teleporként funkcionálnak. A választható közlekedési eszközök is bővültek, összesen 17 van belőlük: Hogy néhány példát említsék: mehetünk Forma 1-es versenyautókkal, sportkocsikkal, 4X4-es jepekkel, monster truckokkal, de vízre is szállhatunk motorcsónakokkal, vagy a levegőben is próbálkozhatunk helikopterekkel. A második rész tartalmazza a Construction Kittel is sok újat nyújt, nézzük tehát, mik ezek.

HA CSAK MAGUNK VAGYUNK

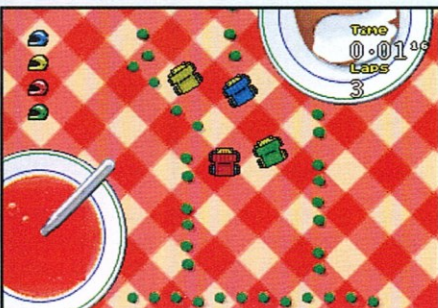
Természetesen most is játszhatunk egyedül, ilyenkor három életet kapunk. Ezen belül először is indulhatunk Challenge módban, ami azt jelenti, hogy ha a négyből elsőnek vagy másodiknak szágulunk át a célon, továbbjutunk. Versenyezhetünk egyszerre csak egy vetélytárs ellen a Head to Head opcióval, ilyenkor az első részből már ismert nyolc egységes kijelzőtábla tűnik fel a két játékos színével, s amelyik játékos majd annyira megelőzi a másikat, hogy kimegy a képből, az fog bunnust kapni, azaz annak az irányába tolóódik el színes kijelző. A játékot ilyenkor az nyeri meg, akinek az irányába a futam végén el van tolvódva a színskála, vagy az aki esetleg még a futam közben kiszorítja a másikat a kijelzőről. Ez a képernyőből kiszorító technika mellest szerintem már az első részben sem volt jó ötlet, hiszen játék közben



2 TURBO TOURNAMENT



■ Úgy tűnik, a folyóparton turisták járhattak.



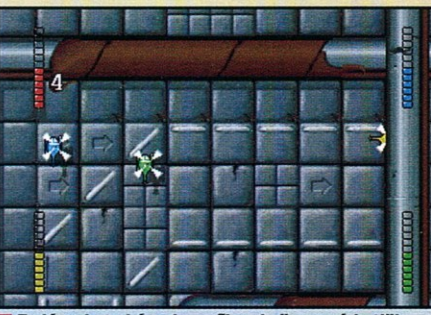
■ A versenyt persze az ebéd sem zavarhatja meg.



■ A Construction Kittel saját pályát és saját kocsit is tervezhetünk.

HA NÉHÁNY BARÁT JÖN LÁTOGATÓBA

Játszhatunk ketten, hárman vagy négyen egymás ellen. Három illetve négy játékos esetén mindenki külön színkijelzőt kap, s aszerint, hogy ki mikor marad le a képernyőről, gyulladnak, il-

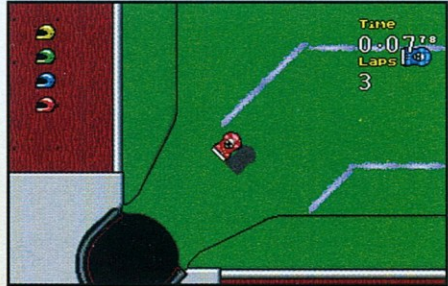


■ Tudásunkat akár a levegőben is összemérhetjük.

lve alszanak el a kijelzőkön a színnek. A győztes persze ilyenkor is az, akinek az összes színe kigyullad. Így játszhatunk különálló futamot (Single Race), vagy bajnokságot (Tournament). Ez utóbbit az győz, aki több futamot tud megnyerni. Ezen kívül több játékos esetén is van arra módunk, hogy csak az idő ellen versenyezve mérjük össze a tudásunkat. Végül lehetőség van arra is, hogy négyen két csapatot alkotva versenyezzünk (4 Player Teams), valamint hogy akár 16-an (!) Head-to-Head futamokkal bajnokságot rendezzünk (Party Play).

CSINÁLD MAGAD!

Befejezésül az ismertető végére tartogattam az igazi csemegét, ami nem más, mint egy pályaszerkesztő (Construction Kit), amivel azonban nem csak pályát szerkeszthetünk, hanem még



■ A pool asztalon a lyukak most nem számítanak jó pontnak.

háttereket, és kocsikat is tervezhetünk, de még az adott pálya "időjárását" is átállíthatjuk. Így már tehát nem csodálkozhat rajta senki, hogy a Codemasters ettől a verziótól is a Segáshoz hasonló sikert vár el.

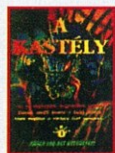
576 KByte ÉRTÉKELŐ
MICRO MACHINES 2 KIADJA: CODEMASTERS

grafika: [Progress bar]
 hang/zene: [Progress bar]
 kezelhetőség: [Progress bar]
 kihívás: [Progress bar] PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 87%

C64: LEMEZ KAZETTA
 AMIGA: 500 1200 CD32
 PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386
 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

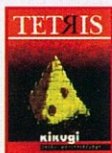
Az **576 KByte** eddig megjelent játékprogramjai



A KASTÉLY

Nézz a halál szemébe!

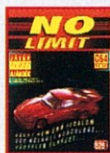
999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUGI

Tedd próbára türelmed és kitarásod!

699,- Ft



NO LIMIT

Porsche, szerelem, száguldás!

999,- Ft



LONG LIFE

A legnagyobb és legnehezebb verekedős játék a C64 történelmében.

999,- Ft

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



Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79 Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391, 06-20-346-037

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 2.0
Sound Blaster Pro
Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Discovery Kit

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound
Gravis Ultra Sound Max

Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 IDE OEM



CD DRIVE-OK:

- Dupla, Tripla és Quadro sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY



* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI
* SANYO

Sony CDU 55-E	15.800,-
Panasonic CR 562-J	15.400,-
Toshiba 4x-es drive	28.600,-
Teac 4x-es drive + kártya	25.800,-
10 darabos CD pack	6.000,-
EPSON LQ-400 A/4, 9 tű, lapadagoló + traktor használt, fél év garancia	24.000,-

HANGFALAK:

- 10 W aktív hangfal (1 pár)
- 15 W aktív hangfal (1 pár)
- 25 W aktív hangfal (1 pár)
- 40 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)

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

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471 # Tone üzemmódban!

PANASONIC CR 562-J + 10 db CD LEMEZ VAGY SONY CDU 55-E + 10 db CD-LEMEZ 19.900,- + ÁFA!!!
TEAC 4X-ES CD + 10 DB CD LEMEZ 29.900,- + ÁFA!!!
SOUND BLASTER 16 VE + 1 PÁR AKTÍV HANGFAL 14.800,- + ÁFA!!!

ÁLLANDÓ AKCIÓK!
VIZSONTELDŐK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

386 DX/40, 4 Mb RAM, 270 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 512 VGA, Baby v. Mini	94.400,-
486 DX/40, 4 Mb RAM, 270 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 512 VGA, Baby v. Mini	108.000,-
486 DX/66, 4 Mb RAM, 420 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 1 Mb VGA, Baby v. Mini	122.000,-

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

Az **576 KByte** keres hazai illetve
külföldi terjesztésre igényesen
elkészített számítógépes játékokat
(C64, Amiga, PC)!

Demokat, referenciákat az újság címére
várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalaszd el a LEHETŐSÉGET a FELEMELKEDÉSRE!

ÚJ ELŐFIZETÉSI AKCIÓNK

részletei
az újság 17. oldalán
találhatók.

A **NYEREMÉNYESŐ**
akciónk véget ért.

A **SEGA SATURN**
sorsolásának eredmény-
hirdetése a július-augusztusi
duplaszámban olvasható.

Megrendelő

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

Kedvezményes előfizetési díj (érvényes 1995. június 1-től):

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

Megrendelem az **576 Kbyte** című lapot ___ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Írányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME GM

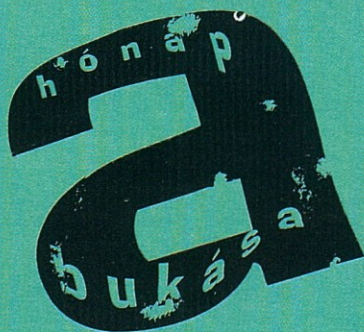
1389 Budapest,
Postafiók 132.

A HÓNAP DUMÁJA

Azt hiszem, hogy az alábbi fejtegetéssel sokak lelkivilágába gázolok majd, de az igazságot ki kell mondani, nem lehet halogatni a dolgot. Az Amiga jövőjéről van szó. Azaz a múltjáról, hiszen lassanként már csak abból él. Mégpedig 10 éve. A masina első prototípusát pontosan 10 évvel ezelőtt, 1995 júniusában, a Chicagóban megrendezett CES-en (Computer Electronics Show-n) mutatták be a nagydéműnek. Villámgyorsan népszerűvé vált kompakt formája és a benne rejlő számtalan lehetőség miatt. Az 500-as után párhuzamosan megjelent az A2000, A4000, majd az A1200-as és az A600-as, de csak az A500-as és az A1200-as eladási statisztikái voltak biztatóak az akkori tulajdonosok, a Commodore számára. A PC és a konzolok előretörésével az időtájt még nem nagyon számoltak a szakértők, ezért kissé túlságosan is leeresztett a Commodore, minimális fejlesztési összegeket investált az újabb prototípusokba, illetve félmegoldásokkal akarta megejtetni a vásárlókat. Pedig itt lehetett volna megfogni a dolgot: a merevlemez, mint tárolóegységet alapkiszorításban tartalmaznia kellett volna a számítógépnek, illetve a CD-ROM technika előretörését meg kellett volna lovagolniuk, de nem egy új gép, a CD32 kifejlesztésével, hanem például az

A1200-as alapra felhelyezett CD drive-val - ha ez négy-öt éve kijött volna, most nem lennének filléres gondjai az azóta már az ESCOM tulajdonába átment cég Amiga szekciójának. Továbbá arra a nyilvánvaló tényre sem helyeztek megfelelő súlyt, hogy az Amiga igenis JÁTÉKGÉP, profi felhasználásra teljességgel alkalmatlan. A játékosok pedig mit akarnak: feltenni/betenni a játékot a gépbe és attól a pillanattól kezdve ne zavarja semmi a játékelményt. A lemezcsereállítás a '80-as évek ópiuma volt. Mára a keményebb drogok a menők.

Az ESCOM legfőbb főmuftija szerint még nincs semmi veszve. Miután potom 10 millió dollárért (azaz szinte ingyen) kivásárolta a Commodore-t a halál karmai közül, máris újabb terveket szövögetnek a mítosz visszaállítására. Ismét beindul az A1200-as gyártása valahol Kínában, egy Amiga alapú PowerPC fejlesztése is dolgoznak (csak nehogy megint késő legyen), illetve kelet európai közkívánatra ismét előveszik a C64-est, mivel itt még mindig óriási felvevőpiaca van. S hogy ki fog Amigára és C64-re újabb játékokat fejleszteni, amikor már szinte minden cég bejelentette, hogy törlik a repertoárjukból a két "roncsot"? Nos, ez már egy újabb történet...



Stílusosan illeszkedve a fenti cikkhez, most egy Amiga játékot, illetve stílusirányzatot fogok a falra hányni. A jelenséget tapasztaltam már valamikor korábban, egy másik géptípussal kapcsolatban - gondolom sokan kitálálják, hogy mire gondoltam.

Nagy dirrel-durral megjelent az Audio-genic-től a Super Loopz című logikai játék. Ez még nem is lenne baj, de könyörgöm: 1995-öt írunk, nem pedig a nyolcvanas évek derekán járunk! Nem is annyira a játék kivitelezésével van gondom, mivel az végső soron a stílus szűkös határait figyelembe véve

megfelel az elvárásoknak, hanem az elvel. Amikor már az fejlesztők végképp kifognak az ötletekből, akkor elkezdnek logikai játékokat piacra dobni. Ez pedig itten a hamarosan elinduló lavina első hópihéje. Azazhogy a második, mert a "szuper" jelző nem állapot-, hanem mennyiséghatározó: ez a második változata a játéknak. Ehe. Hiszi a piszi. Előszedtek 20 féle shareware D-Paint piktúrát, bedurrantották a háttérbe, hanyagul elégányoltak néhány új mintázatú csatornaelemet, aztán hadd szóljon. Na neeeem, ezt a szemkiszűrősdit már eljátszották velünk C64-en (aki erre gondolt, az veregesse meg a hátát), köszönjük, nem kérünk belőle.



TOP LISTA

MINDEN IDŐK LEGJOBBJAI

Zolee
száíze szerint

C-64

1. CREATURES 1-2
2. STREET ROD
3. R-TYPE
4. MANIAC MANSION
5. HAMMERFIST

AMIGA

1. CANNON FODDER
2. PINBALL FANTASIES
3. THE CHAOS ENGINE
4. LEMMINGS
5. ZEEWOLF

PC

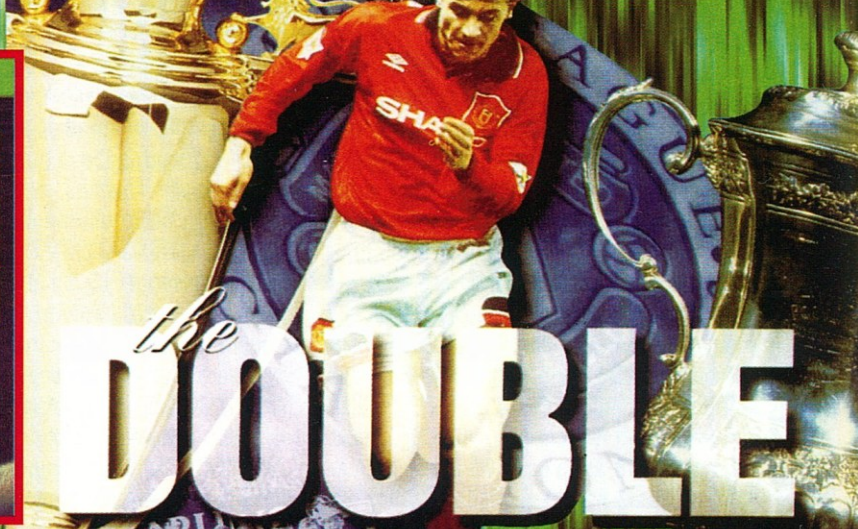
1. DOOM 2
2. PYROTECHNICA
3. T.F.X.
4. PINBALL FANTASIES
5. VIRTUAL POOL

KONZOL

1. ALADDIN
2. NHL HOCKEY '94
3. EARTHWORM JIM
4. PITFALL!
5. JUNGLE BOOK

1994-ben a Manchester United megnyerte a bajnokságot és az FA kupát is. Ennek a ritka eseménynek próbált emléket állítani a Krisalis, amikor elkészítette az MU újabb változatát. Bár a játék kicsit szebb lett, kicsit többet tud, lényegében a másfél évvel ezelőtti megjelent változatra emlékeztet. A programban jól ötvöződnek a taktikai és a botkormány tekergetős elemek, de aki csak az egyik műfajt kedveli, az is örömet lel benne, hiszen a Setup-ban a másikat nyugodtan kikapcsolhatja.

MANCHESTER UNITED



Newcastle United vs Old Trafford *TactiGrid*

SQUAD	TEAM	FORMATION
17 Philippe Albert 12 Marc Hottelier 7 Robert Lee 15 Darren Peacock 2 Barry Venison 5 Paul Fox 10 Lee Clark 8 Peter Davenport 28 Paul Kitson 18 Keith Collinge	1 Player Unknown 27 Philippe Albert 12 Marc Hottelier 7 Robert Lee 15 Darren Peacock 2 Barry Venison 5 Paul Fox 10 Lee Clark 8 Peter Davenport 28 Paul Kitson 18 Keith Collinge	4-4-2

Player Stats: SPD, STM, AGG, POW, ACC, COP, PAS

Substitutes: 4 Paul Bracewell, 21 Malcolm Allen, 30 Mick Hooper

Pre-Match

Az MU-ban kezdetünk saját kupát (összeválogathatjuk a csapatokat), saját bajnokságot (megadhatjuk a meccsek számát, a győzelemért és döntetlenért járó pontokat), sima meccset és egy hagyományos angol idényt (természetesen bajnoki és kupameccsekkel együtt).



Kon nem adhatunk túl. Ugyanígy van lehetőség arra is, hogy más csapatokból az átadólistán nem szereplő játékosokat igazoljunk.

TAKTIKA

Minden meccs előtt ebbe az ablakba jutunk, ahol beállíthatjuk a kezdőket, a felállást és a taktikát. A játékosok listájában a fehér a teljesen fitt, a piros pedig az eltiltott vagy sérült embereket jelzi. A kék és a sárga szintén sérült, de képes játszani (igaz a kék meccs közben valószínűleg még jobban megsérül). A csapat és a cserék összeállításához a Squad listában válasszuk ki valamelyik embert és tegyük át a Team oldalra.

A felállást a jobboldali négyzettrácson adhatjuk meg. Itt minden kis négyzet a pálya egy részét jelzi. A pálya melletti nyilakkal pedig azt adhatjuk meg, hogy az egyes csapatrészek mennyire vegyenek részt a védekezésben, illetve támadásban.

MECCS

A mérkőzést felülről, 45 fokok szögéből látjuk. A játékosokat a joy-jal vagy az O, P, Q, A és szóköz gombokkal, a másik csapatot a nyilakkal és a jobboldali CTRL gombbal irányíthatjuk. Passzolóshoz a kart a kívánt irányba kell nyomni, s a tűzgombot egy pillanatra lenyomni. Ha abban az irányban van a közelben (ez a távolság a rúgó ügyességétől függ) játékos, a labda öhozza pattan. A lövéshez a passznál tovább kell nyomnunk a gombot. A lövés ereje a nyomás hosszától, irány pedig a kar elengedés utáni állásától függ (minél tovább tartjuk valamilyen állásban a kart, annál erősebb lesz a hatás). A szabadrúgásokat, szögleteket, büntetőket ugyanezzel a technikával kell lőnünk. Passz után, ha akkor nyomjuk le a tüzet, amikor a labda valamelyik játékosunkhoz közeledik, az fejel vagy kapásból lő a labda magasságától függően. Végül, ha

az ellenfélnél van a labda, a tüzre játékosunk becsúszik, s szerelni próbál. Meccs közben az F1, F6 gombbal a két csapat taktikai képernyőjéhez jutunk, ahol a már ismert dolgokon túl cserélhetünk is. Az S kúrja az eredményt, az R elindítja a visszajátszást, a ISCTRL-C pedig befejezi a játékot.

EDITOR

A játék egyetlen igazán új része a szerkesztő. Ebben saját bajnokságot, csapatokat, játékosokat hozhatunk létre, illetve módosíthatjuk a meglévőket. Ezen túl mi adhatjuk meg a játékosok összes képességét is, így saját ügyességünknek megfelelően tervezhetjük meg a csapatot.

A játék tehát elég sokat nyújt, a szerzők megpróbálták minden elképzelhetőt belezsúfolni. Ez előny, hiszen ha valaki hamar megunja a menedzser játékok monotonitását, annak kellemes pihenést jelent majd a csapat irányítása közben a meccsek lejátszása. Az viszont igaz, hogy a menedzser részben elvégezhető feladatok elmaradnak a múltkor bemutatott Premier Manager 3-tól, s a foci rajongói is találhatnak olyan programot, amelyben a meccsek jobban ki vannak dolgozva. Szóval azoknak ajánlom az MU-t akik mindkét műfajt szeretik és megelégednek a könnyebb feladatokkal.

576 KB/te ÉRTÉKELŐ

MU - THE DOUBLE KIADJA: KRISALIS

grafika: [Progress bar]

hang/zene: [Progress bar]

kezelhetőség: [Progress bar]

kihívás: [Progress bar] PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHTÁS 75%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 4MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Player List:

- Leeds United
- Leek Town
- Leicester City
- Leiston Green
- Lincoln City
- Liverpool
- Luton Town
- Macclesfield Town
- Manchester City
- Manchester United
- Mansfield Town
- Marine
- Marlow
- Matlock Town
- Merrithy Tufill
- Middlesbrough
- Millwall
- Molden
- Norwich
- Norwich United
- Northampton Town
- Northwich Victoria
- Northwich City
- Northwich Forest
- Notts County
- Oldham Athletic

Player Info: Robbie Fowler

Buy Player

Done

AZ
576 KByte

**MEGNYITOTTA
LEGÚJABB ÜZLETÉT**

A WIZARD'S

**JÁTÉKTEREMBEN,
A TOP TEN SHOPBAN.**



**Kultúrált környezetben válogathatsz
a legfrissebb CD-ROM-ok, lemezes és
kazettás programok között.**

**Széles választékban kaphatók vadiúj
PC-s, Amigás és konzolos (SEGA,
NINTENDO) játékok.**

**Ha pedig elkapott a hely varázsa,
kipróbálhatod
a legújabb játéktermi csodagépeket is.**

**Az Irányi utcában a Ferenciek terénél
nyitva 11-01-ig
(Az 576 KByte Shop este 10-ig látogatható)**



A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

1995. június 1-től eddig soha nem nyújtott
előnyökkel indítjuk előfizetési akciónkat.
Nemcsak az újság árából takaríthatsz meg
komoly összeget, hanem

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé
teheted vásárlásodat is.

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

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

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

Ez már önmagában is megéri,

DE

mi még ennél is többet adunk!

3/6/12

**Negyed-, fél- vagy egész éves előfizetés esetén
háromszor, hatszor, illetve tizenkétszer
5,76% árengedménnyel
vásárolhatsz**

az 576 KByte budapesti, győri, pécsi és a Wizard's
játékteremben található boltjában a részedre megküldött

KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk.
Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban meglévő előfizetésük erejéig,
amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbözetet
a részükre küldött csokken befizetik.

Akciónk a Csomagküldő Szolgálatban megrendelhető termékekre is vonatkozik.
Rendelés esetén mellékelj a kártyádat, amit mi a megrendelt játékkal együtt
visszaküldünk részedre.

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

TITKOSÜGYNÖKÖK EGY DÉMON NYOMÁBAN

BUREAU 13

Bizonyára már másnak is feltűnt, hogy a Gametek a Take 2-val karöltve szinte kizárólag a kegyetlen jövő cyber világába kalauzolójátékok kiadására specializálódott. Ez még önmagában nem volna baj, hiszen magam is kedvelem ezt a témát, ám azt még jobban kedvelem, ha ez a téma kellemes kivitelezéssel párosul, ami azonban sajnos a cég többi játékával egyetemben a legújabb művükre, a Bureau 13-ra sem fogható rá. A Bureau 13 játékmene- te meg- rekedt a késő '80-as évek C64-es kaland- játéka- inak az "itt vedd ezt a tárgyat fel, ott pedig használd" színvonalánál. Igaz, ez a játékmene- t a Bureau 13 esetében annak köszönhető, hogy a játék egy azo- nos című papíron játszható RPG alapján készült, így ez tehát végül is elnézhető, viszont a nehézkes irá- nyítás, a néhány teljesen felesleges, zavaró pa- rancsszó, meg hogy amikor már sok tárgyunk van, órákig kell scrollozni az inventory- nkat, nos ez mind kizárólag a programozók "érdeme".



Pérsze egy cyber-történetből sem



hiányozhat a virtual reality.

A Gametek játékaival mindig ugyanaz a gond: nehézkes irányítás, vontatott történet.

Sajnos ez alól a Bureau 13 sem kivétel.

az öltözőjébe. A vámpírral, illetve a tolvajjal a különleges képességeik segítségével besurranhatunk a portás háta mögött, a két nő szereplővel pedig a tornaklub női öltözőjébe az ablak- kán keresztül mász- hatunk át. (A mara- dék két szereplővel e

MILYEN IS A JÁTÉK?

A játék tulajdonképpen grafikailag és zeneileg kie- légitő élményt nyújt (legalábbis a CD-s verzió), tehát voltaképpen az említett szépség- hiháktól eltekintve nem lehet gondunk vele. A program legfőbb erénye, hogy összesen hat szereplő közül választhatunk (egy- szerre kettőt), s mindegyik szereplő természetesen más- más dologban járatos, tehát a sztori néhány rész- léte- nek a kiválasztott figurától függően többféle megoldása is van.

Mi egy titkosügynökség két ügynökét fogjuk irányí- tani, akik azt a feladatot kapják, hogy nyomozzák ki, hogy az iroda egy másik ügynöke miért támadt meg Stratusburg látszólag ártatlan sheriffjét. A nyomozá- sunk során ki fogjuk deríteni, hogy egy Stellerex ne- vű démonnal állunk szemben, aki egy komputervír- uson keresztül akarja irányítani a világot, chipeket ül- tetve az emberek nyakába, köztük a sheriffnek is... Hát akkor munkára!

A FŐUTCA

Először is menjünk Rick Elektronikai Üzletéhez, s törjünk be. Ha másképp nem megy, vizsgáljuk meg az üzlet falát, majd a kilazított téglával dobjuk be az üvegajtót. Vegyük fel a csipőfogót a polcról, s vizs-

gáljuk meg az asztalt, mivel az aljára ragasztva az üzenetrögzítő egyik kazettáját találjuk. Ezt a kazet- tát játsszuk vissza a rögzítővel, s máris meg van Withers ügynök címe: egy parkoló. Ez azonban még kevés. Nézzünk be a rendőrségre, s ott az asztalon található ragasztóval ragasszuk be a poroltós szek- rényt. Lökjük a rendőr hamutartóját a papírkosárba, s máris magunkra maradtunk. Menjünk be a sheriff

irodájába, s az asztalfiókból vegyük ki a kulcsát, a biztosítékdobozt kinyitva pedig csavarjunk ki egy biztosítékot, majd kapcsoljuk le a főkapcsolót. A kulccsal nyissuk ki a bizonyítékok raktárát. Áram nélkül immár nem vesz semmit a kamera, tehát ve- gyük fel a bizonyítékokat és a fényképezőt. Menjünk az AI Corporation székháza mögé, s nyissuk ki a sze- metes konténeret, s keressgéljünk benne. Az így elő- kerülő Ted Simpsonnak címzett üres dobozzal csön- gessünk be az épületbe, s a kijövő biztonsági őrnek mutassuk meg, mire az beenged minket. A titkárnő asztalán és a fénymásolóban érdekes iratokat talál- hatunk, ezeket vegyük fel s olvassuk el. A hátsó aj- tón keresztül a biztonsági kamerák központjába ju- tunk, ahol vegyük fel a videokazettákat. Most men- jünk be az irodába, s nyomjuk meg az asztalon a gombot. Az így előkerülő videóba tegyük be a harma- dik kazettát, s vegyük fel a távirá- nyítót. Nyissuk ki a falon a füstjel- zőt, vegyük ki belőle az elemet, s tegyük az irányítóba. Toljuk el a fal- on a képet, s játsszuk le a szala- got, melyen Simpson hangja van. Az így kinyílt széf- ből vegyük ki az újabb videószalagot, s azt is játsszuk le. Ezen Withers kisbuszát láthatjuk, melynek leolvashatjuk a rendszámát is. Most menjünk visz- sa a kiindulási helyre, azaz még visszább, a tornaklub és a kézbesi- tő iroda ajtaja elé. A cél: bejutni a kézbesítő iroda alkalmazottjainak

sorok írásáig még nem jöttem rá mit lehet itt tenni, tehát őket ne válasszuk együtt.) Az öltözőben nyis- suk ki a biztosítékszekerényt, vegyük ki a rossz bizto- sítékot, s csavarjuk be a rendőrségről lopottat. Az immár láthatóvá vált sötét sarkban nyissuk ki Withers szekrényét, s vegyük ki belőle a kabátot. Kutassuk át a kabátot, a zseb- ből ugyanis egy kocsi- kulcs kerül elő. A Rick Shopjával szembeni parkoló- ban áll Withers kisbusza, mi azonban egyelőre a pa- rkoló csomagmegőrzőjébe menjünk, s ott adjuk oda a fickónak Withers slusszkulcsát. Erre az egy dobozt hoz elő, melyből a kisbusz mágneszárjának a kártyá- ja kerül elő. Nyissuk ki a buszt, másszunk be, de mindjárt szálljunk is ki, mivel a kocsi- ban Withers naplójára bukkanunk, melyet ha elolvassunk megtud- juk, hogy a kórházban újra megpróbálja megölni a sheriffet. Menjünk azonnal a kórházba, ahol Withers



Az egyik élő bábuvá változtatott áldozat, Veronica Cotton.

WEST LASER GAME CLUB

A WEST rovat olvasói között bizonyára sokan örülnek a nyári szünetnek és a megérdemelt szabadságoknak. Ha a hirtelen rátok szakadt szabaddíval esetleg nem tudnátok mit kezdeni, ugorjatok el a WEST-be, ahol ismét csak egy csomó újdonsággal várnak titeket. Az első és legizgalmasabb hír, hogy felszerelték egy olyan csörlőt, amellyel immár a legnagyobb méretű játégek is leszállíthatók a terembe! Elhárult tehát az akadály, jöhetnek az óriás beülős szimulátorok és a jobbnál jobb SEGA masinák. A jelenleg létező legszebb grafikájú autóversenyes játék, a **SEGA RALLY** is rövidesen megérkezik a WEST-be (talán a cikk olvasásakor már ki is próbálhatjátok). Előzetesnek bemutatjuk a gépet és két kedvescsináló képet a játékból. Remélhetőleg a jövő hónapban bővebben is be tudunk róla számolni.



A gépek tesztelését a DEITH LEISURE tette lehetővé, köszönjük nekik.

JURASSIC PARK

Ebben a hónapban két beülős gépet is tesztelhettem, ezek közül először a **JURASSIC PARK**-ot mutatom be nektek. Első látásra semmi extrát nem láttam a gépen, a kabin egy kétüléses terepjárót formáz, ahol a nagyméretű szélvédőre ve-



titve látjuk az akciót - egy célkeresztet irányítva kell lelőni a megvadult őshüllőket. Lecsücscentünk a haverommal, bedobáltuk a huszasokat és megragadtuk a botkormányokat. Amikor megnyomtam a 2 PLAYER indítógombot, akkor ért az első meglepetés - a terepjáró elkezdett száguldani a dzsungelben (elképesztő a grafika) a kabin pedig milliméterre úgy dőlt jobbra-balra, előre-hátra, s úgy zötykölődött, ahogy az út haladt! Összenéztünk a sráccal - "Jézusom", mondtam és már két kézzel markoltam a joysticket. Óriási méretű dínók rohantak felénk a képen, madarak csapódtak szemből az üvegnek, bömböltek a Tyrannosaurusok és nekem már mindennem izzadt, hogy célon tudjam tartani az irányzékomat. A kocsi állat módon dülöngélt és észre sem vettem, hogy már végig is csináltuk a négy pályát. Komolyan mondom, próbáljátok ki ezt a gépet, mert ilyen még nem volt - ha ketten ültök neki és bedobtok fejenként 300 Ft-ot (ennyiből végig lehet játszani), fantasztikus élményben lesz részetek! A JURASSIC PARK az utóbbi hónapok legemlékezetesebb gépe volt.

T-MEK

A másik beülős masina valamivel komolyabb témájú, mint a JP, neve **T-MEK**. Az ATARI GAMES készítette és elég ritka stílust képvisel az arcade gépek között - lényegében egy hi-tech

tankszimulátor. Feladatunk az, hogy egy futurisztikus tankot - MEK-et - irányítva kinyírjuk a többi versenyzőt és megnyerjük a 12 lépcsőből álló bajnokságot. Közben 6 főellenféllel is meg kell majd küzdeni és a játék végén ott vár Nazrac, a főgonosz is. Kezdekor 6 tank közül választhatunk, melyek 3 tulajdonságban (sebesség, fegyverzet, pajzs) különböznek egymástól. Miután beültem a székbe rögtön feltűnt, hogy a játékot két (!) joystickkel kell irányítani. Ha egy kart használunk, vagy mindkettővel ugyanarra mozgunk, az X-Y koordináták mentén indul meg a tank. Ha ellentétes irányba toljuk a karokat, akkor villámgyorsan fordulni tudunk - lényegében tehát a lánctalpak forgásirányát kezeljük. Mindkét karon 2-2 tűzgomb található, ezekkel a különböző fegyvereket aktivizáljuk.



Az arénában rajtunk kívül minimum három másik MEK is küzd, mindenki mindenki ellen. A képernyő alján egy radar mutatja a többiek helyzetét, a rendelkezésre álló időt és a helyezésünket. Csak akkor kapunk jutalomjátékot, ha mi kerülünk ki győztesen a menetből. Igyekezünk kilőni minél több ellenfelet a pontszám miatt és a roncsokon áthajtva mindig vegyük fel a zöld energiatöltő kristályokat is. A pályán gyakran találkozzunk lebegő gépekkel, melyek alatt két fénycsóva van - ezek alatt átmenve tud-



juk a fegyvereinket újratölteni. Mint az az ismertetőből is látszik, a T-MEK nagyon igényes és összetett gép, azoknak ajánlom, akik kedvelik a komoly kihívásokat és a szimulátorokat. A grafika nem egetrengető, de ehhez a játékhoz pont megfelelő. Csak biztatás-ként mondom a megnyerés megszálottaknak, hogy párszáz forintból ezt a szupergépet is ki lehet végezni!

Martin

MANGA

Mint az köztudott, a nyár uborkaszegzonak számít a számítógépes játékok világában, hiszen ebben a három hónapban szinte alig jelennek meg új anyagok. Nem így van ez a MANGA-nál, akik folyamatosan adogatják ki az új filmeket, kezdik meg az izgalmasabbnál-izgalmasabb sorozatokat, éjt napallá téve szinkronizálják a történeteket, hogy őszig se kelljen unatkoznunk. Az a film, amit most be fogok mutatni azt bizonyítja, hogy a MANGA a forró nyári napokra is tartogat meglepetéseket.

PATLABOR - MOBILE POLICE

A MANGA filmek között elég sok foglalkozott már a jövő század elképzelt rendőrségével. A **PATLABOR** című alkotás egy sikeres japán televíziós és videó sorozatra épül, de ezúttal csak egy izgalmas történetet dolgoz fel. 1999-et írunk, a helyszín Tokyo, főszerepben a **MOBILE POLICE**, azaz a városi zsaruk. A cselekmény központjában azok a nagyméretű pilóta által irányított robotok - **LABOR**-ok - állnak, melyeket a tokiói rendőrség állított csatarendbe a bűnüldözés szolgálatában.

Az új fegyver már-már visszasszorítja az immáron tetéző bűnözési hullámot, amikor is egy titokzatos öngyilkosság kavarja fel a kedélyeket a városban. A tragédia kapcsolatban van az a monstre építkezéssel, amely a kikötőben folyik - ott épül ugyanis a titokzatos **Babylon Project**. Vajon mi a kapcsolat az öngyilkosság, az új **Mobile Police AV-XO Zero Labor** és egy megvadult



prototípus tank között? A főszereplő zsaruk Noah és Azuma nyomozást indítanak és rájönnek, hogy a városra vigyázó 8 ezer (!) Labort valaki megfertőzte a **BABEL** vírussal - és ez bizony Tokyo pusztulásához vezethet. Hőseink elkeseredett háborút indítanak a vírus forrása ellen, amely a hatalmas **Babylon Project** toronyban rejtőzik. A film majd' 100 perces. A **MECHA**-kat az a **Yutak Izubuchi** tervezte, akinek a **SPACE CRUISER YAMATO**, a **STARSHIP TROOPERS**, a **MOBILE SUIT GUNDAM** és a **SILENT MOEBIUS** robotjait köszönhetjük. A rajongók ezúttal igazán el lesznek kényeztetve!

MANGA SZÓTÁR

A MANGA rovat olvasása és a filmek megtekintése közben bizonyára találkozott már olyan ismeretlen szavakkal, melyek jelentésével nem voltatok tisztában. A következőkben néhány olyan kifejezést magyarázunk meg, melyeket ezzel a stílussal kapcsolatban gyakran használnak.

- **ANIME**: Ez a szó minden olyan alkotásra vonatkozik, ami "japán stílusban" készült. Leginkább a nem japán nemzetiségű rajongók használják, hogy megkülönböztessék az amerikai és európai animációs filmeket. Ha egy mű nem Japánból származik, akkor az nem Anime.

- **MANGA**: japán szó, jelentése képregény. A mangát általában minden korú és nemű japán ember előszeretettel olvassa.

- **CHARA**: a mangában előforduló karakterek/szereplők rövidítése.

- **MECHA**: kurtított szó, a "mechanikus" megfelelője. Az egész kis masináktól

kezdve a toronymagas robotokig mindenre használják.

- **MOBILE SUIT**: a megnevezést először a **GUNDAM** sorozat megjelenése után kezdték használni. Egy olyan mecht jelent, melyet ember (pilóta) vezérel, de működése és teljesítménye szoros kapcsolatban van a pilóta fizikai állapotával, erejével, szellemi teljesítő képességével. A **Mobile Suitok** lehetnek egyszerű "exoskeleton"-ok (mint például **Ripley** hadnagy rakodógépe az **Alien 2**-ben) és lehetnek 30 méter magas felfegyverzett robotok is.

- **OAV**: **Original Animation Video** - olyan film, amelyet az alacsonyabb költségek miatt kifejezetten videós megjelenítésre szántak, nem pedig a mozivászonra.

- **CHAN**: tipikus japán todalék, jelentése kedves/cuki (mindig pozitív beállítottságú állatra/személyre/lényre alkalmazzák). Általában kis állatok, gyermekek nevéhez illesztik hozzá, de a szerelmesek is használják egymás között, pl. **MARUKO-CHAN**. A mangában egy speciális stílust képviselnek a chanok, hiszen vannak olyan filmek és képregények, melynek szereplői miniatűr, "bugyután" gyerekes robotok vagy kissrácok.



- **SD**: a **Super Deformed** rövidítése, például **SD GUNDAM**: az **SD**-k "törpe" verziói a **Mecháknak** és a **Charáknak**. Ellentétben a **Chanokkal**, az **SD**-k kifejezetten negatív jellemű szereplők is lehetnek.

Martin



SEGA SATURN **NEW**

Ebben a hónapban a szokásostól egy kicsit eltérő konzol rovatot olvashattok, melynek két fő oka van. 1: Martinnak egyéb elfoglaltságai akadtak, ezért most szerény személyem próbálja meg a konzolosok információhségét csillapítani. 2: Zoleeval közös elhatározással úgy döntöttünk, hogy mivel ez a kora nyári időszak úgysem mondható programban gazdagnak, ismertetőket helyett most inkább a legfrissebb konzolos hírekkel bombázzunk Titeket, és néhány igazán érdekes fejlesztésről szólunk pár szót.

Tudjuk, hogy ma Magyarországon sajnos nem sokan engedhetik meg maguknak, hogy egy ilyen csodamasinát vásároljanak, ám azt senki sem kérdőjelezheti meg, hogy a jövő ezeké a gépeké, így tehát úgy érezzük, sokakat érdekelhet, hogyan alakul a Sega eme újszülöttjének, a SATURN-nak a sorsa.

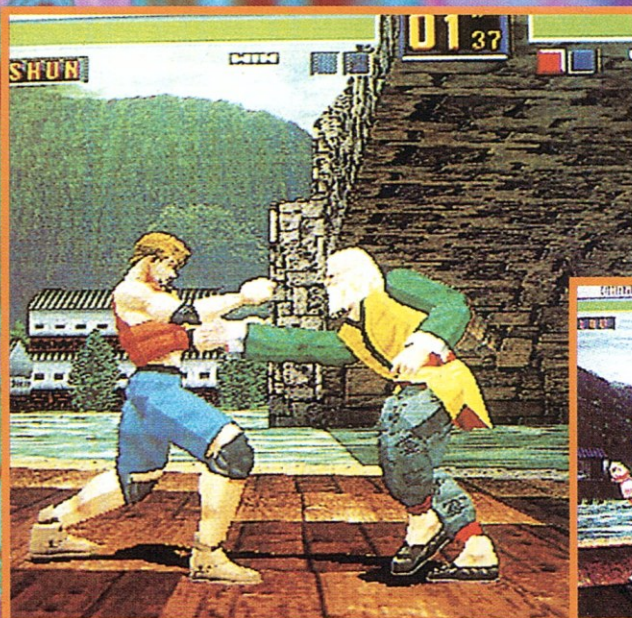
Japánban a Saturn immár óriási sikert könyvelhet el, hiszen megjelenése után a gép azonnal kifogyott a boltok raktáraiból, mely a mammutvállalatot a termelés fokozására ösztönözte. Japánban csak a megjelenést követő egy hónapban több mint 500.000 darabot adtak el belőle, s bár az idő közben megjelent PS-X rontotta a statisztikát, a Sega továbbra is optimista, s május végéig 1,2 millió eladott példányra számítanak, az év végéig pedig el akarják érni a 2 milliós nagyságrendet.

A Saturn technikai adatait és fantasztikus képességeit Martin már egy előző számban részletezte, így inkább rátérek egy másik sokakat érdeklő témára, a gép árára. Nos, a Saturn amerikaiában szeptember 2-án, egy szombati napon, stílszerűen a Saturn-Day-en fog megjelenni, az ezzel kapcsolatos legfrissebb hírek szerint 350-400\$-os áron. (Ez forintban kb. 70-80 ezret jelentene, de ebből persze kár lenne még messzemenő következtetéseket levonni, mivel ki tudja még addig hány forintleértékelés lesz, vagy még esetleg milyen új vámrrendeletek lépnek életbe.) Az amerikai ár alakulását azonban jelentősen befolyásolhatja még a nem sokkal később megjelenő konkurencia, a Sony PS-X is, aminek árával kapcsolatban 200-300\$-ról keringenek kószák hírek. Ezek az összegek persze még mindig távol esnek egy átlagos magyar pénztárcától, de már biztatóbbak. Egyelőre tehát marad továbbra is a várakozás, hogy a Sega végre megcélozza az európai piacot is. S hogy érdemes-e megvenni egy konzolt, azt persze az ára mellett a programmal való ellátottsága befolyásolja a legjobban. Nézzük tehát, mit várhatunk a Saturnra!



virtua fighter 2

A Saturn a sikerét nem utolsó sorban a hardware-rel egy időben megjelent 3D-s bunyós játéknak, a Virtua Fighternek köszönheti, amely szinte példátlanul 1:1 arányban kelt el a géppel, azaz minden eladott Saturn mellé jut egy. A VF óta azonban megjelent az ugyan kevésbé játszható, de szebb grafikájú PS-X-es Toshinden, s ezután sokan leírták a Saturnt. Az AM2 viszont már ígéri a VF2 megjelenését, ami grafikailag sokkal jobban meg fogja közelíteni az eredeti játéktérmi gép színvonalát, mint például a Daytona USA Saturn konverziója tette, tehát téves az a feltételezés, hogy a Daytona már kihozta a Saturnból a maximumot. A VF2 előzetes képei alapján ezzel teljes mértékben egyet érthetünk. A második részben nem csak az előző rész karaktereire "húznak" texture mapped grafikát, hanem a teljes játékot újra írják. A játék megjelenése az év végére várható, s ha minden igaz, nagyjából ebben az időben a játéktérmeben már a VF3-ba dobálhatjuk az aprónkat. Az AM2 még egy másik nagy durranást is tervez a Saturnra, a Virtua Copot, amelyhez minden valószínűség szerint (ugyanúgy ahogy a Daytona USA-hez a kormány) majd egy pisztoly is beszerezhető lesz.



virtua racing



Még a Daytona előtt minden valamire való játékkerem sztárja a Virtua Racing volt. A VR azóta már megjelent Mega Drive-on, és 32X-en is, most pedig a Time Warner Interactive gondozásában elkészült Saturnra is. Természetesen ez a legjobb és legszebben kidolgozott verzió, persze még több kocsival és még több pályával. A versenyben a szokásos négy féle kameranézetből mehetünk akár különálló futamokon, de immár választható az ún. Grand Prix Mode is, ami egy 10 menetes bajnokságot jelent, amelyen 15 vetélytárral kell összemérnünk a tudásunkat. Míg a 32X verzió öt pályát tartalmazott, addig a Saturnos társa már tizet, melyeken hat különböző kocsival száguldozhatunk, az 1960-as évjáratú Formula autótól kezdve a legmodernebb Forma 1-es kocsig. A programozók keményen dolgoztak, hogy a "hazavihető verzió" 100%-ig megegyezzen, sőt felülmúlja a játékkermi változatot. Ennek érdekében a szórakoztató részletekre is ügyeltek, – hogy egy példát említek: ha Ausztráliában nekimegyünk egy fának, egy koala mackó csúszik le a fa törzsén, majd visszamászik, de találkozhatunk majd a pálya körül ugrándozó polygonos grafikájú kengurukkal is. Összegezve tehát egy fantasztikus konverzióról van szó, de ettől függetlenül a Daytona császárságát nem veszélyezteti.



RPG SATURN-ra?

Japánban még mindig az RPG műfaj számít a legnépszerűbbnek, így nem csoda, hogy a Sega és a Sony is ilyen irányú fejlesztésekbe fogott a következő generációs gépein. A Manga rajongók számára külön örömet jelenthet, hogy olyan címek jelennek meg, mint Blue Seed, vagy Magic Knight Ray Earth. Jön a T&E Soft

gondozásában a Virtual Hydlide, a régi Mega Drive játék folytatása, amiben a 2D-s ábrázolást klassz 3D-s, Doom-szerű grafikával cserélték fel. Én személy szerint nem vagyok RPG rajongó, de ha a jövőben ilyen játékok fognak kijönni, azt hiszem én is kedvet kapok hozzá. Már tényleg csak egy virtual reality sisak hiányzik hozzá, s teljes az illúzió. Ez egyelőre persze még csak álom, de úgy érzem ez is hamarosan valósággá fog válni. Az év későbbi felében várható a Rig Lord Saga megjelenése, ez szintén egy 3D-s ábrázolású RPG lesz, de ebben nem egy realisztikus világban bolyonghatunk, hanem inkább egy 3D-s rajzfilmbé cseppenünk.



SEGA rally 1995

A Sega Rally megjelenésének a híre azt hiszem nem is annyira a (leendő) Saturn tulajdonosok szívét dobogtatja meg, hanem inkább azokét, akik bizonyos feneketlen automatákba szeretik dobálni a megspórolt pénzüket. A játékkermek rendszeres látogatói közül valószínűleg nem is akad olyan, aki meg tudná állni, hogy ne dobjon be 5 db húszast (!) a Daytona USA-be, hogy aztán legjobb esetben max. 3,5 percet autókázzon. Nos, az ilyen jómagamhoz hasonló "örültek" számára örömhírrrel szolgálhatok: a Sega még a Daytonát is messze felülmúló rally szimulátorral rukkolt ki, s most már csak reménykedhetünk, hogy minél hamarabb bekerül egy ilyen álmogép kis hazánkba is. A játékot tehát egyelőre otthon még nem játszhatjuk, s sajnos még nincs hír róla, hogy mikorra várható a Saturn átirat. A Sega Rally az AM3 első játéka, ez a team nemrégiben "született" az AM2 csapatából, akik mint tudjuk a Daytona elkészítéséért voltak "felelősek". Most is ugyanúgy három féle pályán állhatunk rajthoz, úgy mint erdőben, sivatagban és hegyvidéken. Kétféle kocsit, egy Toyota Celica és egy Lancia Delta közül választhatunk, a külsőjüket leszámítva azonban nagy különbség nincs köztük. A SR hátterei, épületei olyan fantasztikusan élethűen és részletesen vannak kidolgozva, hogy szinte már nehéz megkülönböztetni a valóságtól. Verseny közben pl. egy helikopter követi az eseményeket, s miközben ezt teszi, néha a rotorja felkavarja az út porát. Az alkotók teljes mértékben az autó valóságghú viselkedésére törekedtek, így eleinte valószínűleg nem is tudunk annyira a versenyre figyelni, hanem csak azon leszünk, hogy egyáltalán az úton tartsuk az autót. Hogy azért ne legyen túl nehéz a dolog, a gép eljásza a mifférer szerepét, s mindig közli, hogy mikor, merre, milyen éles kanyar várható. A gép a Virtua Racingből már ismert virtual üléssel van ellátva, ezzel is a valóság illúzióját keltve. A maximális élethűség ráadásul az ellenfelek igen magas IQ-jával párosul, tehát ha az első helyen akar valaki végezni, azt hiszem már most elkezdheti félrérakni a zsebpénzét.



Vári Zoltán

Mint az már ismeretes, a Psygnosis nemrégiben csatlakozott a Sony birodalomhoz, így tehát nem csoda, hogy a cég most már szinte csak PlayStation-re fejleszt legújabb játékeit. Úgy tűnik a Sony "jó lóra tett" a Psygnosis-szal, ugyanis a várható játékaikról készült fotóktól egyszerűen eláll az ember lélegzete.

A PlayStation szeptemberi angliai megjelenésének időpontjára tervezik a **Wipeout** kiadását, amely egy a Ridge Racert messze felülmúló futurisztikus űrverseny lesz. A Wipeout az alkotók ígéretei szerint ötvözni fogja magában a Crash&Burn, az F-Zero, és a Powerdrome összes erényét, s megjelenésekor minden bizonnyal a PS-X-re valaha megjelent legszínvonalasabb játék lesz.

A grafika természetesen realtime-os, texture mapped lesz, melynek sebessége sohasem fog 30 képernyő/másodperc alá csökkenni. A pályákat először papíron tervezték meg, amiket azután átvittek Silicon Graphics gépekre, majd egy SoftImage nevű programmal ráhúzták a 3D-s vázra a grafikat. Más játékok-

SONY PLAYSTATION

Psygnosis fejlesztések PS-X-re



nál - mint például a Ridge Racernél de még inkább a Sega Daytonájánál - gyakori zavaró jelenség, hogy a gép csak későn rakja ki a háttér részleteit. Ennek elkerülése végett a Wipeout-ban úgy helyezték el a kanyarokat és a pálya menti tereptárgyakat, hogy azok eltakarják, vagy legalábbis eltereljék a figyelmünket arról a pontról, ahol a gép épp kirakja a következő pályarészt. Maga a grafika egyébként - mint az a képeinken is látszik - nem mindennapi, tökéletesen árnyékol, és részletes: a pályák körül például a hirdetőablakon különböző valós hirdetések kaptak helyet.

Persze a legfőbb dologról, a játszhatóságról még nem tudunk állást foglalni, amíg nem teszteltük; mindenesetre a készítők elmondása szerint, a játékban az autóversenyekkel ellentétben nagyobb szerepet kap a 3 dimenzió, vagyis hogy a játékosok érzékelik, hogy a repülőök nincsenek a pályához ragadva, valamint nagyobb hangsúlyt fektettek a fegyverek használatára is. Az ellenfelek

mindegyike különbözőképpen fog küzdeni, s természetesen ők is gyakran fognak erőszakosabb eszközökhöz folyamodni. A játék egyik legfőbb vonzereje persze egész biztosan a két gép linkelhetősége lesz (a hozzá való kábel hamarosan kapható), amellyel egymás elleni futamokat játszhatunk. Zeneileg szintén kiemelkedő élményben lesz részünk, de



hát ez nem csoda, hiszen a készítők megkapták a Sony Music katalógusát, amiből nekik már csak a mazsolázgatás volt a dolguk.

A második Psygnosis csoda a **Demolish'em Derby**, egy újabb autóverseny lesz, megjelenése pedig októberre várható. A játékról egyelőre sajnos nem sokat tudunk, de az biztos, hogy a Ridge Racerral ellentétben nem a versenyen, hanem a romboláson és az akción lesz a fő hangsúly, magyarul a roncsderby-hez fog közelebb állni. Hogy ezt megvalósítsák, rövidebbek lesznek a körök, az autók-ból viszont sokkal több lesz, így a tervek szerint nem lesz ritka mondjuk a tíz autós tömegkarambol sem. Itt is lehetőség lesz két gép összekötésére, tehát nagyon úgy néz ki, hogy a Ridge Racert hamarosan letaszítják a legjobb PS-X autóversenynek kijáró trónjáról.

NY TION

Kezdetben vala egy Prince of Persia nevű játék. Ez volt az a játék, amely elsőként alkalmazta a "rotoscoping" technikát, ami nem jelent mást, mint hogy videoszalagra veszik valódi színészek mozgását, majd azt képkockákként számítógépre viszik. Az eredmény: tökéletes animáció. A Prince of Persia után a francia illetőség-

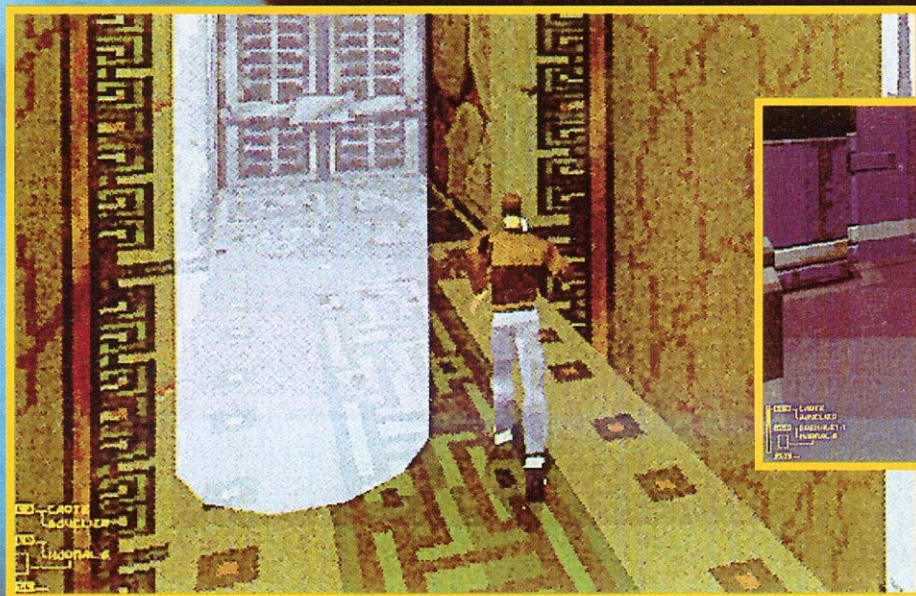
rotoscoping technikához, "csupán" annyi az eltérés, hogy ez, a mozgást 3D-ben rögzíti. Ezt úgy érik el, hogy immár nem egy, hanem négy különböző ponton elhelyezett infravörös kamerával veszik fel a valódi mozgásokat, s így alakítják ki a polygonos szereplőket. Mindez persze csak gyönyörű figurákat jelentene, de a Delphine nem érte be ennyivel. A játék hátterei ugyanis nem



az Alone in the Dark szereplőjével Doom-szerű pályákon kószálnánk. Mindezek következményeként a játékmenet is megváltozott, s az akcióba több kaland elem vegyül, így például nem leszünk annyira egyedül, mint a Flashbackben, több szereplővel kell majd kapcsolatba lépünk. Természetesen bőven találhatunk majd különböző tárgyakat is, amelyek használatára a legtöbb esetben magától értetődő, de lesznek komolyabb, logikát és agymunkát követelő feladatok is.

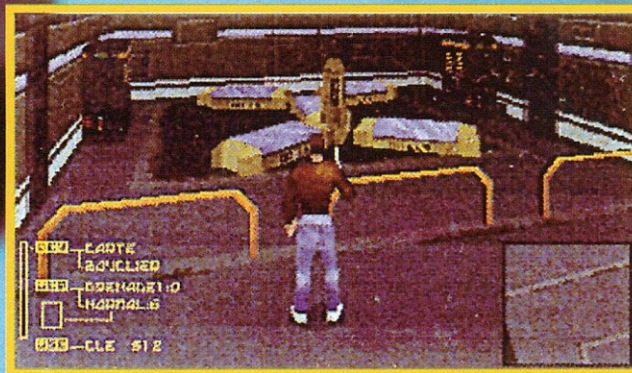
A játék története tulajdonképpen a Flashback folytatásának tekinthető, a főszereplő ugyanis most is Conrad. A kaland egy börtönben kezdődik egy műholdon, s az események során a szokásos egy ember egy egész idegen civilizáció ellen történet bontakozik ki. A gonosz Morph-ok most is a legkülönbözőbb alakokat öltik fel, tehát Conrad most sem

Crossfire



gü **Delphin** volt az a cég, aki szintén fantáziát látott ebben a technikában, s elsőként a Cruise for a Corpse-ban, majd a cég számára igazi áttörést jelentő, s egyben a világhírnevet meghozó Another Worldben alkalmazta, a Flashbackben pedig már a tökéletességig fejlesztette. A Delphine nem véletlenül a kedvenc softwareházam, hiszen ez az egyetlen cég, amelyről el lehet mondani, hogy nem adott még ki gyenge, de még átlagos munkát sem a kezéből. Ezen a szokásukon szerencsére azóta sem változtattak, így most, amikor már a virtual reality és a tökéletes 3D világot éljük, ők is azonnal áttértek az új technikai vívmányokra, s hamarosan megjelenő **Crossfire** című játékukban elsőként alkalmazzák a "motion capture" rendszert. Ez hasonló a

követik a már bevált Alone in the Dark vagy a Bioforge sémáját, hanem a helyszínek szintén realtime-osak. Az egészet tehát úgy kell elképzelni, mintha például



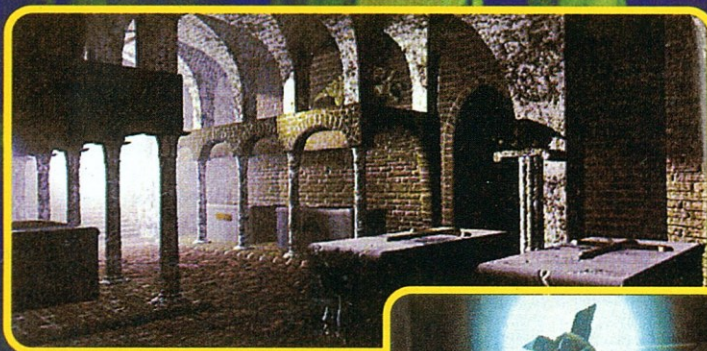
fog ellenfelekben hiányt szenvedni. A 6 hatalmas pályát pre-renderelt átvezető képsorok színesítik, amik egyben apró tippeket rejtenek magukban a feladatok megoldására. Az ilyen animációk menynységét azonban nem vitték túlzásba, a Delphine filozófiája szerint ugyanis ezek nem olyan fontosak, sokkal inkább az a lényeg, hogy maga a játék nyújtson 100%-os szórakozást.

Úgy tűnik, a Delphine játékaikra mindig sokat kell várunk, de az is biztos, hogy eddig mindig megérte türelmesnek lenni. A Crossfire-ral a kalandjátékoknak egy újabb generációja van születőben. A játék ha minden igaz PlayStationre novemberben, PC-re pedig már szeptemberben a boltok polcain lesz.

Vári Zoltán

Ultra 64

BEPILLANTÁS A JÖVŐ ÉVEZÉRE



Újságunkban már sok szó esett a Sega illetve a Sony következő generációs gépeiről. De vajon mi a helyzet a Nintendo háza tájékán? Nos, egyelőre még elég nagy a csönd és a titkolózás a Nintendo legújabb csodagépe körül, mely - mint az már közismert - az Ultra 64 nevet kapta. Más cégekkel ellentétben a Nintendo nem verte nagy dobra, hogy mit fog tudni az új gépe, sőt mindaddig úgy tűnt, hogy inkább szándékosan hagyja az érdeklődőket sötétben tapogatózni. Néhány érdekes információ azonban már kiszivárgott, ezeket osztjuk meg most Veletek, de hamarosan valószínűleg több konkrétummal is tudunk szolgálni, mivel mire ezeket a sorokat olvassátok, a gép már bemutatásra került Amerikában.

HOGYAN IS KEZDŐDÖTT?

Az 1889-ben alakult, játékkártyákat gyártó cégről akkor még senki nem gondolta volna, hogy egyszer egy multinacionális céggé nővi ki magát. A Nintendo 1977-ben váltott profilt, amikor a Mitsubishi-val kar-

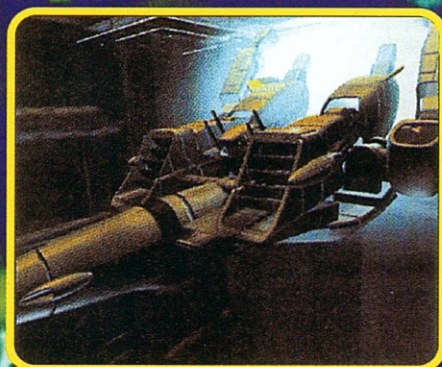


Nintendo gondolt egyet, s hamarosan a 64 bites Ultra 64-gyel jelentkezik.

MINDEN KÉSZEN ÁLL A STARTRA

Már nem titok, hiszen a Nintendo hivatalosan is bejelentette, hogy a bomba szeptember 2-án fog robbanni, magyarul ekkorra kerülnek az első U64-esek a boltok polcaira. Mostanra véglegessé vált a gép külső megje-

lő megalkotta az első videójátékát, a Color TV Game 6-ot, amely nagy sikerrel járt az egész világon. Az igazi áttörés azonban a NES 1985-ös megjelenése volt, amelyből csak az első évben több mint egymillió példányt adtak el. Ettől fogva a márkanév fogalommal vált. A cég 1990-ben kiadott 16 bites gépe is óriási sikert ért el, a Game Boy pedig már 100 millió eladási statisztikával büszkélkedhet. A Nintendo-nak eddig tehát minden kiadott gépének sikere messze megelőzte a konkurens cégek masináit, s mindig előre járt egy lépéssel. Nincs ez másképp napjainkban sem, hiszen míg a Sony és a Sega 32 bites gépekkel ostromolják a piacot, addig a

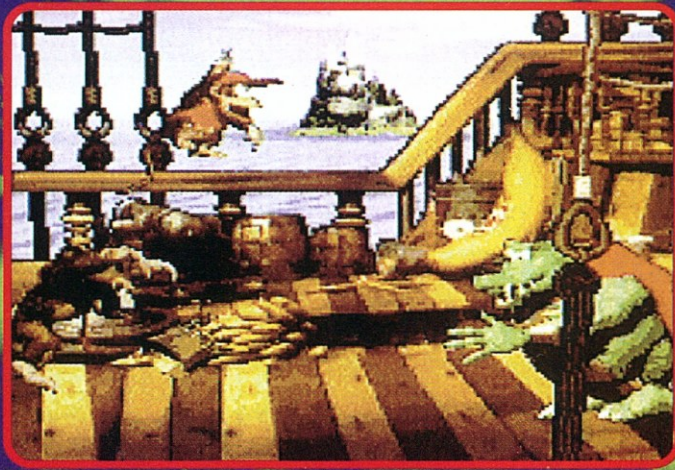


lenése is, a doboz, és az irányító formája, amely a SNES-től eltérően minden kontinensen azonos lesz. Természetesen a legnagyobb titok a gép lelkét, az U64 chipset övezte, amelyen mostanra már elvégezték az utolsó simításokat is, tehát az összes U64 játékokat fejlesztő cég megkapta a végső hardware-t, és a szükséges eszközöket, amelyek Silicon Graphics Indy gépeken futnak. (Korábban ugyanis csak egy U64 emulátor állt rendelkezésre.) Immár tehát kb. 100 ilyen rendszer működik szerte a világon, s ez a tény - bár még a gép meg nem jelent - már sejteti az U64 programmal való el-látottságát.

AZ ÖNMAGUKÉRT BESZÉLŐ TÉNYEK

Biztos vagyok benne, hogy mindenkit leginkább a gép tudása és technikai adatai érdekelnek a legjobban. Nézzük mit is rejt majd az U64 doboza: a végső chipset lelke egy 64 bites RISC R4200-as processzor, amely 90MHz-en ketyeg, egy 128 bites bus-szal. Továbbá többek között a gépben található még egy 64 bites 100MHz-es grafikai processzor és egy szintén 64 bites DSP, amely szintén 100MHz-en fut. A képfelbontás 1024x768 pixel, a választható színek száma pedig 16,8 millió. Az U64 3D-s poligonos grafikájával kapcsolatban szintén elképesztő hírek keringenek: egyes fejlesztők azt állítják, hogy az U64 ez irányú tudása majdnem háromszorosa a PS-X-ének. Végül, de nem utolsósorban a gép a fiúlink számára is tökéletes élményt biztosít, hiszen a zenéket és az effekteteket 32 csatornán keresztül sztereóban hallgathatjuk. Azt tehát már most megállapíthatjuk, hogy a hardware egyedülálló a maga nemében, messze meghaladja az U64 összes vetélytársát.

4



24 bites grafikákat tudnak gyorsan és egyszerűen tervezni. A Nintendo is hamarosan felfigyelt ennek a programnak a képességeire, így má már ott tartunk, hogy amint egy software-ház bejelenti, hogy fejleszteni akar Ultrára, a munkához azonnal meg is kapja az Aliast. Hogy ennek mi lesz az eredménye, azt már ma is láthatjuk. Nem kell hozzá mást tennünk, mint bemenni egy játéktérembe, befurakodni a fellelhető legnagyobb tömegbe, melynek közepén minden bizonnyal a verekedős játékok királyát, a Killer Instinctet találhatjuk. A Killer Instinct most már egészen biztos, hogy el fog készülni az otthoni konzolra is, s ami a hírből

RED TECHNIKÁJÁBA

Még nem szóltam egy fontos dologról, nevezetesen, hogy min lesznek tárolva a programok. Nos, az már biztos, hogy az U64 a konkurens gépektől eltérően cartridge-dzsallal fog működni, ami - legalábbis kezdetnek - 64 megás kártyákat jelent. Bizonyára ennek a hírek a hallatán most sokan csalódtak a Nintendóban, de a cég a

fog ez nekünk kerülni? A Nintendo azonban ebben a tekintetben is bankot robbant. A szóbeszéd ugyanis 199-250\$-os árról szól, de immár hivatalosan is bejelentették, hogy a gép ára 250\$ alatt lesz. (Ez, ha minden igaz, Magyarországon kb. 50.000 forintos árat fog jelenteni.) Az U64 tehát egyszerűen le fogja söpörni a konkurenciát, s a Sony és a Sega minden bizonnyal kénytelen lesz árat csökkenteni, ha nem akarják, hogy a nyakukon maradjanak a gépeik.

fantasztikus, hogy a Rare nem majdnem ugyanolyan, hanem mivel a hardware olyannyira erős, valóban 100%-os konverziót ígér, sőt az otthoni verzióban még néhány extra dolog is helyet kap. Ezek után vessetek egy pillantást a képeinkre, a Gametek készülő Robotech-jére, s még világosabbá válik, hogyan fognak a jövő játécai kinézni. Természetesen Ultrára is lesz majd Mario, s legfrissebb értesüléseink szerint már ő is ezzel a technikával fog készülni. Az U64-nek, mint azt már említettem, a 3D-s texture mapped grafikája lesz a másik legfőbb erőssége, melyet mi sem bizonyít jobban, mint hogy átírják a másik játéktérmi kedvencet is,



AZ SNES-NEK AK-KOR VÉGE?

Ezek után sokan arra gondolhatnak, hogy a SNES-t immár akár

A JÁTÉKKÍNÁLAT

A Nintendo persze a hardware mellett a gép software-rel való ellátottságára is nagy gondot fordít, s már az év végéig kb. 20 kiadott játékot terveznek, hiszen tudják, hogy egy hardware lehet bármilyen jó, nem várhatnak gyors sikert, ha nincs legalább 5-6 játék hozzá

Ki is dobhatjuk, gondolván, hogy hamarosan az elfelejtett NES sorsára jut. Erről azonban még koránt sincs szó. Az Alias-szal nem csak U64-re, hanem SNES-re is folynak fejlesztések, s az első nagy durranást, a Rare gondozásában megjelent Donkey Kong Country-t már meg is csodálhattuk. A Donkey Kong SNES-en minden képzelet felülmúló sikert ért el, több mint 6 millió darabot adtak el belőle, s ezzel elnyerte az 1995-ös Év Játéka kitüntető címet. A frenetikus fogadtatásra való tekintettel persze már készül is a folytatás, sajnos azonban csak jövőre várható.

Az SNES tulajok az idén még két fő újdonságra számíthatnak: az egyik az új Super FX2-es chip, amellyel végre a Nintendo kiadhatja azokat a vizsztatartott polygonos grafikájú játékeit, amelyeket eddig a régebbi chip lassúsága miatt nem tudott piacra dobni. A másik dolog, az SA-1 chip csak később várható. Ez a 11MHz-en kegyegő chip az FX chiphez hasonlóan a kártyákban kap helyet, a feladata pedig a kártyákban tárolt adatok gyors kitömörítése lesz. Ezzel a módszerrel 64 megás kártyákat lehet majd kiadni. (Ez megegyezik az első U64 kártyák kapacitásával.) A chipre egyelőre csak két fejlesztés jön ki, ám mind a kettőt a Rare adja ki, így tehát máris biztatóan hangzik.

CD-ROM elvetését azzal indokolta, hogy a CD-ROM sebessége még mindig túl lassú az interaktív játékokhoz, de egyébként sincs szükség több megát foglaló videojelenetekre ahhoz, hogy egy játék élvezetes legyen. Ez az érvelés elég meggyőző, hiszen a jövő a Virtual Reality-é, és a real time-os grafikáé, ehhez pedig valóban nincs szükség olyan tetemes tárolókapacitásra. Egy tehát biztos: U64-re ne számítsunk olyan játékokra, mint például a három CD-t foglaló Wing Commander III.

A LEGFONTOSABB

A gép elköszülő tudásának ismertetése után most valószínűleg mindenki azt a kérdést teszi fel, hogy "mibe

már a megjelenésekor. Most pedig vessünk egy pillantást a megjelenő játékokra, s azok minőségére! Bizonyára mindenki látta már a moziban a Terminator 2-t, vagy a Jurassic Parkot, esetleg a Maszkot. Ezen filmek egyike sem készülhetett volna el egy bizonyos Alias nevű programcsomag nélkül, mellyel a fejlesztők

Vári Zoltán

Bip! Bip! Nem, ez nem a mosópor reklám, hanem ez az a hang, amelyet a Desert Demolition bekapcsolása után hallhatunk. Ennyiből - vagy legalábbis a képeinkre pillantva - gondolom már mindenki rájött, hogy a főszerep ismét a Gyalogkakukké és a Prérifarkasé.

A Hanna/Barbera rajzfilmek mindig a kedvenceim közé tartoztak, s azon belül is a Préri-

farkas idétlenkedéseit tartottam a legszórakoztatóbbnak. Így tehát nagy örömmre szolgált, hogy a Roadrunner 2, avagy A Prérifarkas Bosszúja után a legújabb gyalogkakukkos játékban is választhatom kedvenc szereplőmet, ugyanis a Desert Demolition-ben mi dönthetjük el, hogy üldözők, vagy üldözöttek akarunk lenni. A játék hozza a Looney Tunes játékoktól megszokott színvonalas grafikát, a két főhős

és az animációjuk egy az egyben mint a rajzfilmben, s ugyanez elmondható a hanghatásokról is.

A kártyán összesen nyolc pályát találhatunk, a kietlen sivatagtól kezdve egy kis vonatozáson keresztül az ACME gyárig. A pályákon a feladat mindkét szereplővel ugyanaz: adott idő alatt eljutni a kijáratig. Ebből adódik a program egyik illúzióromboló hibája: a kakukk elkapása - holott a rajzfilmben ez volt a fő cél - csak némi bónuszt jelent, a kakukkal játszva pedig csak energiaveszteséget. Így a játékmenet nem túl változatos, de ezt szerencsére a farkas mesterkedései némileg ellensúlyozzák, ugyanis mindkét pályán az itt-ott található ládáknál a rajzfilmből ismerős különböző eszközök

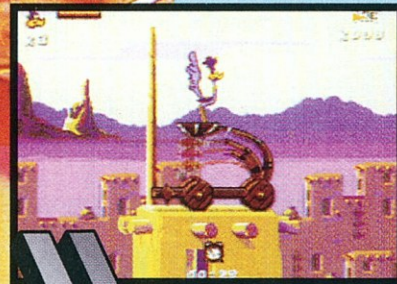
állnak a rendelkezésünkre. A pályákon ezeken az eszközökön kívül találhatunk még kaját (a kakukknak madárelédelt, szegény coyote-nak viszont vitaminokkal kell beérnie), turbo sebességet, életeteket és végül bélyegeket. Ha egy pályán összegyűjtünk 125 bélyeget, bónusz pályákra juthatunk.

Mindent összevetve tehát, aki szereti a rajzfilmet, annak a játék is tetszeni fog.

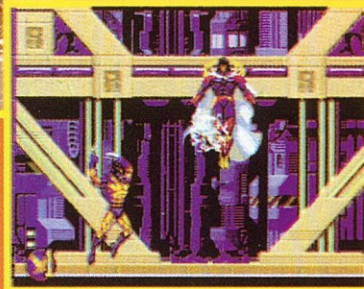


Starring
Road Runner & Wile E. Coyote

DESERT DEMOLITION



X-MEN II



A világ legnépszerűbb képregénysorozatai közé tartozik az X-Men, ami egy csapat különleges képességű mutánsról szól, akik azt a célt tűzték maguk elé, hogy megvédjék azt a világot, amely tulajdonképpen megveti őket. Legújabb kalandjukban egy idegen vírussal, a Phalanx-szal gyűlik meg a bajuk, aki az összes földi lényt az uralma alá akarja vonni, hogy aztán bábuként irányíthassa őket.

A Föld utolsó reménye az X-Men csapatban van. A vírusnak azonban van még egy fegyvere: az X-Men-ek ellenségeiből klónokat kezdett gyártani, s mindegyiket a csapat meggyilkolására programozta. Ezen kívül újra aktivizálta a Sentineleket, a robotokat, amelyek a mutánsok elpusztítására lettek készítve.

Ám a legrosszabb: a Phalanx klónokat akar készíteni az X-Men csapat legősibb ellenségéről, Magnetoról. Rajtuk áll vagy bukik tehát a Föld sorsa.

A játék elején választhatunk a hat X-Men közül, természetesen mindegyiknek más és más speciális tulajdonsága van. A játékban először be kell jutnunk a Sentineleket gyártó telepre, ahol le kell állítanunk a további termelést. Ezután Avalonra, Magneto úrbéli bázisára jutunk, ahol meg kell akadályozni, hogy Magnetoból is klónt gyártsanak. Ha megmentjük őt,

most először szövetségeseinkké válik, és az ő irányítását is átvehetjük. Ezután az Apocalypse bázisról kell kiirtani a Phalanx erőket, majd egy dzsungelen keresztül eljutunk a klóngyárba, ahol vi-

gáznunk kell, nehogy embereinkből is mintát tudjanak venni.

Nos, nagyjából ennyi a játék lényege, természetesen mindez a szokásos mászkálós/verekedős stílusban. A játék grafikája még jónak mondható, de ugyanez már sajnos a hangeffektekre nem igaz. Utunk során csupán egy fajta felvehető tárggyal, energiával fogunk találkozni, magyarul csak a pusztítás és a rombolás lesz a feladatunk. A programot tehát elsősorban azoknak ajánlom, akik egyszerűen csak egy kis bunyóra vágyanak, képregényes környezetbe ágyazva.

Vári Zoltán

A Mortal Kombat éve megkezdődött. A MK3 játéktérmi automatájának áprilisi megjelenésével a Williams egy egész Mortal kampányt indított el. Az arcade verziót hamar követik a konzolos változatok, elsőként szeptemberre PS-X-re. Sajnos az SNES, az Ultra64 és egyéb verziók csak '96 áprilisára várhatóak, ami annak köszönhető, hogy a Sony mélyen a zsebébe nyúlt, így hat hónapig kizárólag a PS-X-et illeti a konzolos változat joga. A PS-X változattal egyidőben mellesleg máris kiadják majd az arcade gép módosított változatát, melyben még több karakter lesz. A MK3 éve persze nem csak a játékot tartogatja számunkra: júliusban Amerikában élő MK show indul újtárra, s még ugyanebben a hónapban animációs MK videó lesz kapható. A hab a tortán pedig a New Line Cinema MK mozifilmjének a megjelenése lesz, ami Amerikában már nyáron látható lesz, s reméljük - néhány hónap késéssel ugyan - kis hazánkba is eljut. A film persze több milliós költségvetéssel készül, rengeteg trükköt, és speciális effektust fog felvonultatni, úgyhogy a New Line Cinema legalább olyan sikerre számít, mint a tavalyi év True Lies-ja volt.

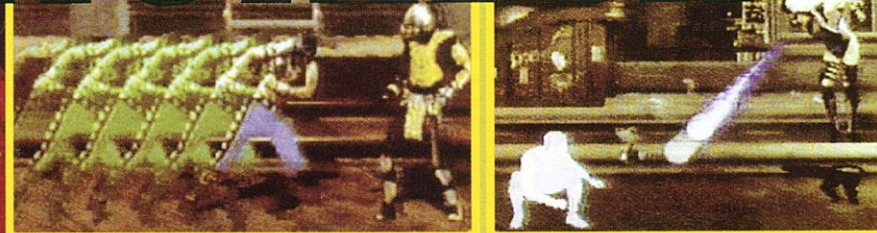
Térjünk azonban vissza a játékokra. Összesen 14 karakter közül lehet választani, ebből öt a MK2-ből jött át, kettő az első részből tünt fel ismét (Sony és Kano, akik a második részben csak a háttérben megkötözve voltak láthatók), a maradék hét pedig vadonat új szereplő. A játék grafikája tulajdonképpen szebb lett, bár a szereplők most is egytől egyig digitalizáltak, tehát ebben nem sok változás történt, a háttérnek azonban színesebbek lettek valamivel. A szebb grafikához persze a szokásos csúcs hangeffektusok dukálnak, így

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

nem is csoda, hogy a SNES változat áttöri a 16 megás határt, s 24 esetleg 32 megás kártyán fog megjelenni.

A szépsége mellett a MK3 igazi érénye azonban most is azok a bizonyos rejtett dolgok, amelyekből a program atyja, Ed Boon szerint "tonnányi" van elrejtve, s mire mind-egyikre rájöhetünk, évekig is eltarthat. Hogy ezzel kapcsolatban egy példával éljek: már a harcokos választásánál találkozunk egy hatjegyű kódsorral, melynek jegyeit az irányítógombokkal állíthatjuk be, egy-egy kóddal pedig titkos cheatok vihetők be. A kivégzések terén is nyújt újat a játék: a MK2 körül is keringtek már pletykák bizonyos animálty-ról, ez azonban a MK3-ban már valóban benne van. Ez egyébként annyit jelent, hogy harcosunk valamilyen fenevaddá változik, s ellenfelét egyszerűen szétmarcangolja. Az animality-n kívül persze most is van fatality, babality és friendship, valamint még egy újdonság, a Mercy move, amellyel megkegyelmezhetünk ellenfelünknek, aki még egy kis energiát kapva tovább küzdhet. Nagy hangsúlyt fektettek állítólag a játszhatóságra is, s a készítőik szerint nincsenek kivédhetetlen ütések, azaz a küzdelemben nem a véletlenül múlik a sorsunk. Ez utóbbi megállapítást azonban - hogy őszinték legyünk - aki már játszott vele, erősen kétségbe vonja.

MORTAL KOMBAT 3



FX FIGHTER

Már arról beszámoltunk, hogy a Nintendo egy új FX chipet fejlesztett ki, nézzük most milyen játékok várhatóak rá: míg a Segának minimum egy 32X-re van szüksége, hogy elkészítse a Virtua Fighterét, addig a Nintendonak elég volt az új Super FX2 chipje, hogy kiadja az FX Fightert. Na persze grafikailag a játék nem hasonlít annyira a játéktérmi gépekre, hiszen a figurákat nem texture mapped polygonokból építették fel. Ettől függetlenül azonban mindegyik harcosnak teljesen egyedi formája van, s küzdő stílusuk is teljesen különböző. Nem mindennapi anyaggal van tehát dolgunk, 16 bites gépen legalábbis biztos hogy nem fogunk hozzá fogható találni.



A következő hír azonban gondolom még több SNES tulaj szívét megdobogtatja, hiszen jómagam sem gondoltam volna, hogy a PC-s szimulátorok egykori királya, a Comanche valaha megjelenik 16 bites gépre. Nos, az új FX chipnek köszönhetően ez is megtörtént. A grafika ugyan egy kicsit "píxelesebb" lett mint a PC verzióé, de

COMANCHE



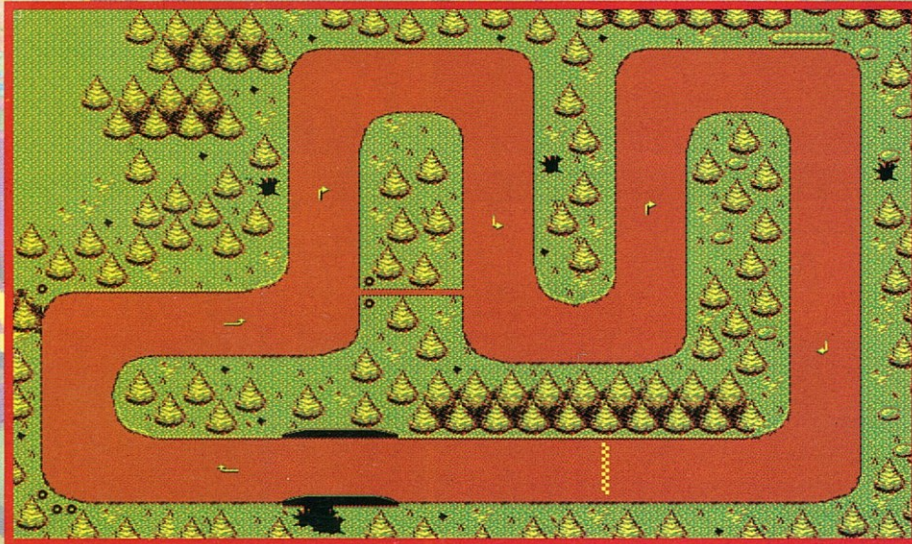
voltaképpen maradtak ugyanazok a valós, műholdas felvételekről digitalizált, texture mapped helyszínek, a gyorsasággal pedig nincs semmi probléma. A játékmenet most is inkább a lövöldözős akcióhoz áll közelebb mint az igazi szimulátorokhoz, tehát leginkább csak jó reflexekre lesz szükségünk, hogy kilöjjük a tankokat, helikoptereket, SAM-eket. A Comanche a legjobb példa rá, hogy igencsak korai lenne még az SNES-t leírni, s hogy a Nintendo az új fejlesztései ellenére, még nem hagyja cserben a 16 bites gépek rajongóit.

Vári Zoltán

EXKLUZÍV

HOGYAN ÉS MIBŐL LESZ A CSEREBOGÁR?

Múlt havi jelentkezésünk óta komoly előrelépés történt a játék fejlesztésében - ez nem kis részben köszönhető annak, hogy a program készítése átkerült PC-re, egy C64 Emulátor segítségével! A sebességet és képezelési előnyöket nyújtó módszerrel sokkal kényelmesebbé vált a kódolás is - gyorsabb adatátvitel, sebesebb gépkódú fordítás segíti a munkát. Lássuk hát, mire jutott a grafi-



járgányok nagysága miatt kellene, hanem a finomabb grafikai megvalósítás céljából. Így lehet elérni azt, hogy a C64 eléggé sarkos és cikcakkos felbontása helyett finom, lekerékített és még ilyen apró méretben is felismerhető autókkal játszassunk. A technika lényege dióhéjban: négy darab nagyfelbontású (HiRes) sprite egymásra helyezésével és megfelelő elcsúsztatásával elérhető az a grafikai minőség, amely például Amigán megszokott, de C64-en csak ezzel a kis trükkal oldható meg. Ez így elmondva pofonegyszerűnek tűnik, de képzeljétek el mindezt a második autó esetében is, plusz vegyéttek hozzá, hogy a programnak nemcsak arra kell ügyelnie, hogy a 2*4 sprite hogyan viszonyul a terephez és tárgyaihoz, hanem az egymáshoz való viszonyát is állandóan le kell kérdezni (értsd: mi történjen, amikor a két autó összeütközik). A grafikai finomságokhoz még egy adat: egy kisautó 360 fokban körbefordulása 16 fázisból áll, s minden fázishoz 4 sprite tartozik! Sokan kérdezték a fejlesztőktől,

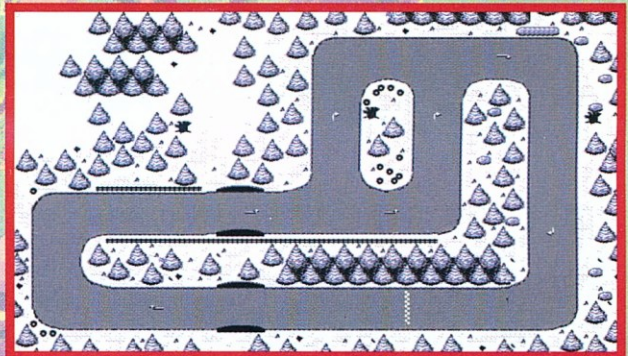
kus/programozó páros a múlt hónap óta. Elkészültek a pályák maszkjai és az erre a "csontvázra" felhúzott grafika is. Hogy pontosan mit jelent mindez? Arról van szó, hogy egy-egy pálya megszerkesztése először papíron történik, majd a megálmodott formák számítógépre kerülnek egy erre a célra kifejlesztett editor segítségével. Itt történik a karakteres grafikai elemek egymás mellé illesztése, s a pálya elnyeri végső arculatát. Gondoltatok volna, hogy a legbonyolultabb kinézetű pálya is maximum 150 féle karakterből áll csupán? Ezek megfelelő egymás mellé illesztése, illetve az elemek pontos megtervezése komoly előkészítő és tervező munkát kíván.

Amint elkészült a váz, a grafikustól a programozó veszi át a stafétabotot. Meghatározza és mátrixokban letárolja a sarokpontokat, a tereptárgyak helyét és a földön elhelyezett bónuszok elhelyezkedését. Ezekből a mátrixokból hívja le majdan a program menet közben, hogy a játékos ütközött-e valamelyik tereptárggyal, áthajtott-e valamilyen extrán,

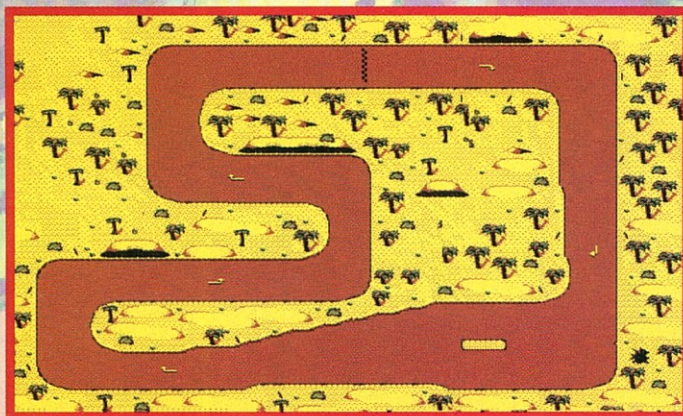
vagy hogy egyáltalán a pályán belül maradt-e. A lekérdezés eredményei lehetnek az olajfolton való megcsúszás, a sárfolton való lelassulás, a bónuszok felvétele, illetve irányváltás és sérülések beszerzése, amennyiben kis autókkal az oldalfalat döngöztük.

NÉHÁNY TECHNIKAI TRÜKK

Apropó autó! Vegyük nagytító alá a kis műtyűroket. Nem akármilyen technikával készülnek: egy-egy kocsi 4 sprite-ból épül fel, amelyek nem a



hogy miért csak két autó száguldozik a játékban: a válasz azt hiszem most már mindenki számára egyértelmű. Nem kettő, hanem pontosan nyolc "szellem" (sprite) hajkurássza egymást egyszerre... Végül vessünk egy pillantást az elkészült pályákra. Amit a képeken láttok, a 4 féle helyszín 16 pályája közül egy-egy felülnézeti kép (még nem készült el teljesen a hegyi pálya, így arról még nem tudok képet bemutatni). Érdekességük, hogy egészen pontosan 1000x576 pixel nagyságú - már csak a poén kedvéért is. Kicsivel több mint 3 képernyő nagyságú vízszintesen és majdnem három képernyőnyi függőlegesen. Ismételtelen köszönetet mondunk a Stadlbauer Kft-nek, akik modelljellel segítik a fejlesztést.



Helló! Még mindig itt vagytok, vagy csak a magam szórakoztatására írom e sorokat? Nem riasztott el benneteket a címlap összehatását kissé lerontó háromjegyű szám? Na nem az 576-ra gondoltam, hanem a 318-ra. Gondoltam végzek egy kis áttekintést a Nagy Vízválasztó (értsd: Bázikus Áremelés) előtti hozzá(nk)állásokról. Két levél következik - amelyek még jó hangulatban fogantak.

HATÁSVADÁSZAT

Ujfalussy Márk Budapestről a következő változtatásokat dolgozta ki az áremelés hatásait elemezve:

1: Az 576-ot néha napján olvasó az aktuális hó 15-én kivételesen leslattog a közeli boltba, ám rövidesen (a rossz hír hallatán) mehet haza még pénzért, ha egyáltalán nem mondott le az újságról örökre.

2: Az 576-ot néhanapján olvasó véletlenül elolvasta a májusi számot, majd municióval (azaz pénzzel) feltöltve megy az árushoz, ha időközben nem pártol át az olcsóbb ***-re vagy a még olcsóbb ***-re. (Itt két újságnév volt, de ne találgassatok, a pontok száma nem mérvadó. Zolee)

3: Egy réteg rendszeresen veszi az 576-ot és tűzbe tenné a kezét a kedvenc újságáért. Így őket nem igazán izgatja az újság ára, mert ígyis-úgyis megveszi (én is ebbe a rétegbe tartozom).

4: Az előfizetői réteget nem érinti, mert ameddig tart az előfizetésük, addig a régi árat fizetik.

5: Aki eddig sem vette az 576-ot, az az áremelés után még annyira sem fogja venni.

U1: Azt a 4.5 tonna klotyeszpapírt, amiből az újság készül, miért kell importálni, miért nem lehet hazai termék? Hogy 50 forinttal drágább legyen?

U1+: Remélem, hogy a levél elnyeri tettségüket, az áremelkedés nem lesz nagy és témája lesz a következő Csevegőnek.

Szija Márk! Fején találd a szöveget, a hátsóelemzésed akár egy tudományos folyóiratban is megjelenhetett volna (helyette a jóval előkelőbb Csevegőben olvashatod - mint az legfőbb vágyad volt). Jól esett olvasni, hogy Te a 3-as csoportba osztod magad. Néhány kiegészítést tennék a fejtegetésedhez:

1: Ilyen árak mellett sokunknak le kell mondanunk káros szenvedélyeinkről, úgymint bagózás, nózés, védekezés, suliba járás, könyvolvasás, színházlátogatás, meg egyéb ilyen totál felesleges dolog. Amikor már a nyilvános végében is egy huszárért állhatok csak a sarokban, akkor már inkább megtartom magamnak... Viszont az 576 KByte annak ellenére, hogy szenvedély, nem káros az egészségre. Erre érdemes tartalékolni! Én például csak otthon járok retyóra...

CSEVEGŐ

OLVASS BELEM...!

FORRÓ!

Elmesélem titkaim....

Egy belföldi levelezőlap
áráért mindenki rólad olvas majd.
Ára csak 21 Ft alkalmanként, áfával!

000 576 576 576

2: Aki eddig sem vette a lapot, az ezután sem fogja megvenni - de nem az ára miatt, hanem mert nekik elveik vannak. Emlekszem (lehettem vagy nyolc éves), amikor a dobozos Coca Cola még nagy szám volt Európa innenső felén, sokan a burzsoázia förtelmes nedvének tartották (bevallom, azt sem tudtam, mi az hogy burzsoázia) - szóval ezek a szájcséplők, amikor a többiek hanyagul elhajították az összegyűrt fémdobozt, ők nyálcsorgatva kaptak utána és suttymban kiszipogatták belőle a maradék mesterséges élelmiszerszínezéket meg a karamell ízű széndioxidot. De nekik ugyebár ELVEIK voltak... Áh!

U1: Azért veszik a nyomdák külföldről a papírt, mert ezt a minőséget úgy az ezredfordulóra tudják majd biztosítani a hazai üzemek. Ez van...

FOGÁSI NAPLÓ

Helló! Zolee, fogadok, sok pépörre kaptál már levelet, de igazi matekfüzet lapra még nem (most pótolom). Itt utazok haza egy emeletes buszon Ajusztriából, fejem az ablaküvegnek döntve rezeg - szóval jó a hangulat. A rezgéstől lestrapált agyvelőmben elhatároztam: lettertetet írok nékötök. Mellettem haverom jól elvan, valami videjő-hűdejőt néz (az is van a buszon). Egyébként tudtátok, hogy a Black Jackben a király úti a kapust? Én nem. Mindenestre király. Mármost az újság. Most pedig halásszunk! Pontyok következnek:

1. NEM érdekel az áremelés, a király lapotokat úgyis megveszem, mert jó!

2. Sztori következik: az osztályban van egy ***-os haverom (itt is egy újságnév bujt meg, de ismét csak fölösleges találgatni - a pontok száma négygyel kevesebb, mint kéne. Vagy többel? Egyáltalán, nem mindegy?! Mostanában több újság is ezen a témán csimpaszkodik... Zolee). Vele állandóan azon veszekszünk, hogy melyik a jobb újság. Nem azért gondom, az újságosnál az első amit észreveszek (az újságos feje után) az 576 logó. (Most üzentem a haveromnak, hogy ő is benne van a levélben, erre azt üzeni a nagy nyilvánosságnak, hogy lecsap. Mármost engem.) A sok kecses női test, a fekete-fehér napilapok és a "Juliskanéni: Így csináljuk a puliszkabablevest" újság közül TÉNYLEG ezt lehet előző észrevenni.

3. A team tők jó (alapelv: nem a külsőt kell nézni, hanem a belsőt). Zolee, te is tők jó fej vagy (csak azért, mert neked is szemüveged van!)

4. A lapminőség tők jó és még other célokra sem lehet felhasználni (örökké megmarad, muzeális emlék).

5. Én először mindig 20x átlapozom az újságot, mert élvezet belelapozni!

6. Néha veszek 1-2 konkurensetet (a hosszú szavakba belebonyolódom), de ti vagytok az 1. helyen (tapsvihar!).

7. Annak ellenére, hogy PC-m van, azt mondom: KELL a konzol! (Hajrá Martin - üvölti a tömeg). Mindig arra kell hajlanod, amerre a szél fúj (az új gépekről is tudnunk kell). Meglehet, hogy 20 év múlva én leszek magasról és ivesen a 386 DX-emmel a 10x-es sebességű CD-ROM-ok mellett - mégse sir a szám, mint a C64-eseké.

8. A lapoknak mindig az újdonságokkal kell foglalkoznia, ha fél év múlva, mikor megszerzem a programot, elő tudjam kaparni az újságot.

9. ZOLEE (így, nagybetűvel), lécci rakj be a CSEVEGŐBE (ez is nagybetűvel - vedd megtiszteltetésnek!), remélem aktuális témát választottam, Előre is kösz és CSOCSI A CSALÁDNAK! Alíráás: M. MUSKÁTLI

U1: A haverom filmjében valamit összekötöttek az anyahajóval...

Háj Muskátlí! Hadd öleljelek keblemre - mi, szemüvegesek, tartunk össze! Annyira kimerítetted a témát, nem is tudok túl sok dolgot hozzáfűzni irományodhoz. Vedd mindig a lapot (ez egy kétértelmű szójáték volt, remélem rajtam kívül érti még valaki), ne szorítsd túl sokat a fejed az ablakhoz, és ne becsúld le a konkurenciát, illetve fogadd el haverod álláspontját is. Erre van egy találó mondás: ha látsz egy jó nőt az utcán, gondolja arra, hogy őt is unja valaki...

Végezzétek minden olvasóhozó szók: a fenti hirdetést tessék komolyan venni. Ha azt akarjátok, hogy ország-világ olvassa a letterteiteteiket, irjatok!

Zolee

CD

32

32. oldal



Képzelnék el egy olyan világot, ahol ismeretlen fogalom a törvény, nincsenek országhatárok, a hatalom nemzetközi konszernek kezében van, s ahol a brutalitás és kegyetlenség mindennapos dolognak számít. Egy ilyen harcias világban ját-



szódik a Bullfrog CD32-re már igen régóta várt játéka, a Syndicate, melyet erre a gépre a MINDSCAPE dobott piacra (külön meglepetésként a dobozban egy ingyen játék is megbújik, méghozzá az ALFRED CHICKEN). Na, de ne kalandozunk el a tárgytól! A programban mi a teljhatalmú cégek egyikét fogunk vezetni, fő célunk természetesen a világ meghódítása és a konkurens konszernek elsöprése. Ehhez az összes tartományban egy-egy küldetést kell 4 tagú osztagunkkal teljesítenünk. A játék megérdemli, hogy általános jellemzés helyett kicsit komolyabban belemélyedjünk a kezelésébe...

ELŐKÉSZÜLETEK

A térképről a Brief ikont választva egy szöveges ismertetést kapunk a küldetésről. Leggyakrabban egyszerű orgyilkosságról van szó, de megkaphatjuk feladatnak egy tárgy ellopását vagy egy fontos tudós elrablását is. Az Enhance és a Buy info opciókkal megnézhetjük a célterület alaprajzát illetve

további infokat kaphatunk, melyek persze pénzbe kerülnek. Innen még tovább léphetünk a kommandó összeállítására (Accept). A kommandó összeállításánál (Team selection) először is válasszuk ki az akcióban résztvevő ügynökeinket (Team) és szereljük fel őket fegyverekkel (Equip) és mesterséges szervekkel (Mods). A kiválasztott fegyver vagy tárgy alatt láthatjuk az árát (Cost), hogy hányszor használhatjuk (Ammo), a ható- vagy lőtávolságát (Range). A Purchase opcióval megvásárolhatjuk a tárgyat (már megnyeri tetszésünket és van is rá elég pénzünk). A már megvett tárgyakat eladhatjuk (Sell), illetve újratölthetjük (Reload). A Research ponttal beléphetünk a fejlesztési menü-



be, itt kiválaszthatjuk, hogy mi után kutassanak a tudósaink (Researching), mennyi pénzt szánunk rá (Funding), a középső grafikonon pedig a kutatási időt láthatjuk (az alsó tengelyen vannak a napok, a baloldalin pedig a még hátralévő munka %-ban). Miután mindennel elkészültünk, az Accept opcióval vághatunk neki a küldetésnek.

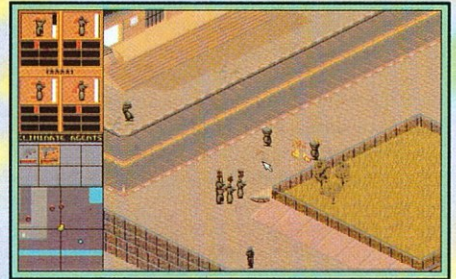
A KÜLDETÉS

A bal felső sarokban láthatjuk az ügynökeinket, a fehér csík mutatja az életerőt, az alsó

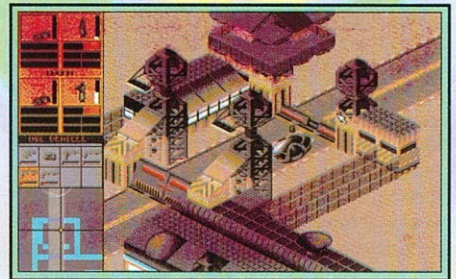
három kis mutató a pszichikai állapotot – ez utóbbin mi is tudunk változtatni. A pszichikai állapotot három tulajdonság adja meg, ezek felelőre lefelé: adrenalin (agresszió), perception (figyelem) és intelligence (intelligencia). Ezek nem befolyásolják igazán jelentősen az ügynökeink viselkedését, de például egy izgatott ügynök pontatlanabban céloz, alacsony intelligenciával pedig az ürge akár be is sétálhat egy égő épületbe, stb. A narancssárga csík jelzi, hogy éppen melyik emberünket irányítjuk, a Group ikonnal az egész bandának együtt parancsolhatunk. Nagyjából középen láthatjuk a tárgyaikat, a piros csík jelzi a municiót, narancssárgával van jelölve az épp kezünkben lévő cucc.

FEGYVEREK ÉS EGYÉB TÁRGYAK

Egy küldetés teljesítéséhez a jó taktika és szerencse mellett még döntő fontosságú a felszerelés minősége, különösen lényegesek itt a hatékony fegyverek. A puska (Shotgun) és a pisztoly (Pistol) a két leggyengébb fegyver, kicsiket sebeznek és elég pontatlanok, csak az első néhány küldetésben lehet velük boldogulni. Az UZI már lényegesen hatékonyabb, rendőrök, őrök és civilek legyilkolására kiválóan alkalmas, de a későbbi pályákon felbukkanó ellenséges ügynökök ellen még ez sem elég. A legjobb kishatótávolságú fegyver a lángszóró (Flamer), ezzel egy találat elég a legszívósabb ellenfél kiirtásához is, nagy hátránya viszont, hogy csak közeli célponto-



kat lehet vele támadni. A mesterlövész puska (Long range) az utcai harcokban nem valami hatékony, viszont nagy hatótávolsága és pontossága miatt orgyilkosoknak ideális. Talán a legjobb lőfegyver a golyószóró (Mini Gun), ezzel pillanatok alatt akár egy egész utcát is ki tudunk irtani, egyetlen hátránya, hogy elég pontatlan, úgyhogy jól gondoljuk meg, hogy mire és mikor nyitunk vele tüzet. Nyílt harcban, nagy csapatok ellen ez a legjobb. Fontos tárgy még a Scanner, ez mutatja ugyanis a küldetés céljának a helyét a térképen. Mészárlós küldetésekben jól jöhet még a Medikit, ez ugyanis visszanyomja az életerőt a maximumra. Alkalmadtán hasznos az időzített bomba is, ezt tegyük le a halálra ítélt objektum mellé és sprinteljünk el jó messze. Olyan küldetésekben, ahol valakit el kell rabolnunk vagy megnyerni a cégünknek, nélkülözhetetlen a Persuaderton, ezzel tudjuk ugyanis a kiszemelt áldozatot "meggyőzni", hogy jobb lesz, ha velünk tart. Jó mészárlást!



HÓKUSZ

POKE

DARK FORCES(PC CD)

Csak két hónapot kellett várakoznotok és máris kéznél vannak a "Királyhoz" felhasználható kódok - méghozzá nem is kevés... Itt van



például a **LAIMLAME**. Ez tök sebezhetetlenné tesz benneteket a mindenféle nemkívánatos lövedékekkel szemben, s a nagyobb magasságból való leesések után talpra álltok, mint egy macska. Ha netalántán egy olyan "zsákyukba" esnétek bele, ahonnan nincs kiút, akkor a **LAPOGO-t** írjátok be; ez valamiféle magasságszint kiegyenlítésre szolgál, amivel a legmagasabban fekvő és még egy ugrással sem elérhető helyekre is simán felmehettek (az ugrás gomb igénybevétele nélkül). Ezen kívül mindent láthatóvá tehetnek a térképen, ahol még az ellenséges egységek - élők és halottak - is láthatóvá válnak a **LACDS-sel**; vagy maximumra feltölthetitek magatokat munícióval és fegyverekkel, meg a különböző kiegészítő cuccokat is megkapjátok a **LAPOSTAL-tal**. Itt van még a **LARANDY** =



weapon supercharge; **LADATA** = helykoordináták a kép jobb felső sarkában; **LAREDLITE** = megfagyasztás. Ez utóbbi a pálya összes nemkívánatos személyét megfagyasztja, szabad mozgást biztosítva ezáltal számotokra. Ilyen állapotban rájuk lőhettek, ám összeesni csak a "kifagyasztás" után fognak. A végére maradtak a pályáatugró kódok, de azt azoknak ajánlom, akik tényleg nem boldogulnak egy-egy pályával:

-LASKIP: ugrás a következő pályára

-LAJABSHIP: ugrás a Jabba hajóján lezajló 10 pályára

-LATALAY: ugrás Talajra

-LASEWERS: ugrás Sewersre

Ah! Majdnem kifelejtettem egy kódot, amit Martin egyszerűen csak bogárvilágnak nevezett el, mivel olyan picire össze tudjátok magatokat húzni, hogy csak a legkisebb résekben nem fogtok tudni átférni: **LABUG**.

A-TRAIN (PC)

14,000,000\$-ral kezdhettek, ha a következő DEBUG paranccsal már jól megszenvedtetek. Ennyi pénzzel már nem lesz nehéz kiépíteni egy zökkenőmentes vasúthálózatot, ugyi?

-NY.A.T (az "Y" a kimentett állás file-jának nevét szimbolizálja; az "A.T" a kiterjesztését)

-L

-E D789 FF FF FF

-W

-Q

THE LOST VIKINGS (PC)

Merre jársz Erik? Hol maradsz már? Nem tudsz átjutni azon az egyszerű pályán?! Várjál, dobom a kódokat!

13 - PHRO 19 - PLNG

14 - C1RO 20 - BTRY

15 - SPKS 21 - JNKR

16 - JMNN 22 - CBLT

17 - TTRS 23 - HOPP

18 - JLLY 24 - SMRT

MEGA LO MANIA (PC)

Igazán mulatságos és az agytekervényeket sokszor nagyon is igénybe vevő program a Mega lo Mania. Egy jó stratégia alkalmazásával a világ urai lehetünk, ám ennek hiányában a hajunkat téphetjük... Üthetjük a gépet, de semmi sem fog változni. A FÉNY, pályakódok álarcában jött és ment el...

2 - GZARZLIWXH 6 - QFIABSYXSH

3 - MKIAUZXXSJ 7 - UQHAZBSJTAT

4 - KPIANBSXXSF 8 - SVHARDYJTPAP

5 - QAIADAMYXSL 9 - SHKAFZFMWUJ

(Aznap délután) SIKERÜLT, a világot meghódítottuk, a lakosság éljenzett, a tömeg örjögött, de ember ki megállított volna, nem jött.

PATRICIAN (PC)

Egy halom pénz az, amit kaphatok cserébe az időért, amit ráfordítok a DEBUG parancs végrehajtására (Ne felejtsetek! A játék directory-jában):

-NX.Z ("X" a mentés neve; "Z" a kiterjesztése. Mindkettőt be kell helyettesíteni a kimentett file nevére illetve kiterjesztésére.)

-L

-E 0313 FF FF FF

-W

-Q

REBEL ASSAULT (PC CD)

Martin kemény munkájának köszönhetően a MegaCD játékosok már lubickolhattak a játék későbbi pályái által nyújtott leírhatatlan élvezetekben. Most a PC-sek népes és egyre növekvő táborán a sor, hogy lássák mit rejt magában ez a Star Wars-on alapuló egyedülálló program.



Könnyű szint: **FALCON, ANOAT, YUZZEM, BRIGIA**

Közepes szint: **BIGGS, KAIBURR, MYNOCK, DAGOBAN**

Nehéz szint: **ACKBAR, FORNAX, BESPIN, KESSEL**



A záróképsorok kódját - mert erre is gondoltak a Lucasarts programozói - a következő számban találhatjátok meg. Addig is próbálkozzatok, hátha magatoktól is rájöttök és nem kell ilyen mellékutakat bejárkálnotok. Hosszú és akcióval tömített a Birodalom bevégzéséhez vezető ösvény!

EYE OF BEHOLDER III (PC)

Az előző két részhez nem, de ehhez a harmadikhoz ismerek egy

trükköt. Ez a következő: mielőtt elindítanátok a játékot, írjátok be: **set aesop_diag=1**. Ha ez megvan, a hagyományos módon indítátok el a programot. A játékban az "A" gomb benyomására a képen tartózkodó összes ellenség - mint valami varázslat hatására - eltűnik. Ugyanez a "G" billentyűvel egy transport lehetőség ad; oda szállíthatjátok magatokat, ahová csak kedvetek tartja. Ehhez meg kell adni célotok koordinátáit.

TIE FIGHTER (PC)

Úgy látszik ez a hónap a Star Warsból készült játékoké. Eddig



voit már szó a Dark Forcesról, a Rebel Assaultról és itt van most a Tie Fighter is. Mindegyik király a maga nemében, ami bizonyítja, hogy a Csillagok Háborúja örület



még mindig hódít. Sajnos az első kettő jelenleg csak CD-n kapható, míg a harmadik lemezen is megtalálható, így ez szélesebb körben vált ismerté. De nem szaporítom tovább a szót, jöjjön a család: ha a lázadással sehogysem bírnátok meggyürközni, de a hadjáratoikat záró animációkra kíváncsiak vagytok, akkor a játék directory-jában - ahol a pilótánk file-ja található - hajtsátok végre ezt a DEBUG parancsot:

-NZ.TFR (a "Z" a pilótánk nevét jelképezi. Ezt be kell helyettesíteni.)

-L

-E 0369 03 03 03 03 03 03

-W

-Q

Rácz Gyula

DISC

folytatás

Nos, akkor folytassuk ott, ahol előzőleg abbahagytuk...

HARMADIK FELVONÁS

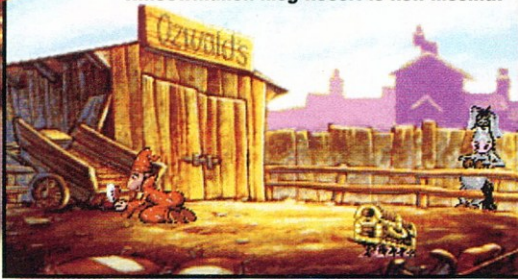
Miután a Patrician közli Rincewinddel, hogy az ő feladata a sárkány elűzése, hősünk a városkapu őreihez rohan tanácsért, milyenek is kell lennie egy hősnek. A katonák szerint 1 az 1.000.000-hoz az esélyünk, hogy legyőzzük a sárkányt, s még ehhez is különböző tulajdonságokkal kell rendelkezniünk. Hogy mik ezek? Ehhez kell tanácsért fordulnunk először is az egyetlen a Rúnák Mesteréhez, aki azt javasolja, szerezzünk egy talizánt.

Big Sally szerint be kell festeniünk az arcunkat. A téren ácsorgó amazon véleménye szerint viszont bajszra és egy szépen csengető kardra van szükségünk. Ha mindenkit kikérdeztünk, ezek a tulajdonságok megjelennek a katonákkal való beszélgetésünkben is, tehát menjünk a kapu őreihez, s a következő dolgokat soroljuk fel: talizmán, bajusz, tetováálás, varázslat, álca, kard. Mint azt az őr megállapítja, így pont annyi az esélyünk, mint egy igazi hősnek, tehát ezeket kell begyűjtenünk.

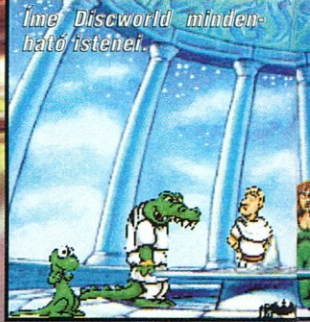
A varázslat megszerzése a legegyszerűbb: a könyvtárban hátul keresgélve megtalálhatjuk a varázskönyvet. Az álca szerzése sem bonyolult: a konyhából vigyük el a spatulát, s a Shadesben kaparjuk le vele a falról a szemet. Ezután keressünk bajszot. Először is menjünk a közeli erdőbe (Woods), s húzzunk fel a kútból vizet. A vödörből öntsük ki az edényünkbe, majd a csavarhúzóval szereljük le a kút karját. A vizet vigyük a fogadóba, s ott

is megy, s mi felvesszük a kameráját. Menjünk mi is az istállóhoz, ahonnan az öreg immár elvitte a zsákokat a szamaraskocsi mellől, így megvizsgálhatjuk annak a lökhárítóját. Egy matricán egy sárkánytenyésztő címét olvashatjuk, ám a rendszám sajnos olyan mocskos, hogy olvashatatlan. Öntsük a keferre a szappanos vizet, s tisztítsuk meg vele a táblát. Ezután vizsgáljuk meg, s olvassuk ezt is el.

Rincewindnek még kocsit is kell mosnia.



Íme Discworld mindenható istenei.



A tetováálás beszerzése a legmacerásabb. Először is a palota katakombáiban vegyünk magunkhoz egy csontot a csontvázból, s ragasztózzuk be a játékkészítőnél. Ezt nyomjuk a beszélő kutya szájába a fogadó előtt. Ugyanott vizsgáljuk meg a tengerész tetkóit, s kérdezzük őt



Most menjünk a Shadesbe, a tolvaj tanyájába, s vegyük ki a tarisznyából a kést. Ezzel menjünk fel a sikátornál a tetőkre, s vágjuk le a frissen újra felszerelt létrát. Másszunk le. Lent hamarosan landol az orgyilkos is, akivel immár másodszer szúrtunk ki. Meg kell említenem, hogy a játéknak jellemző szövege, ha valaki megsérül, s csillagokat lát, az a következő szokta kérdezni: "Látta valaki annak a szamaraskocsinak a számát?" Nos, ha most beszélünk az orgyilkossal, hősünk mond is neki egy számot, s a bérállító szamarát hamarosan a kalodában találhatjuk. Most már csak el kell mennünk a fodrászatba, ott vegyük fel a fodrász jegyzetfüzetét és az ollóját, s ez utóbbival a téren metsszünk le egy darabot a számár farkából.

Kardot Chuckytól szerezhettünk, méghozzá úgy, hogy lemegyünk a palota katakombáiba, s ott a kurblinokat Chucky kínpadjába illetve egy kicsit megnyújtjuk őt, akiből így kiesik a bolond kardja. Ezt a kardot viszont még fel kell hangolni, ennek módjáról kérdezzük a városkapu őret. Ő a dwarfok címét adja meg, a bányát. Menjünk oda, s nyújtsuk át a dwarf-kovácsnak a kardot. Hajlandó megcsinálni egy adag Elderberry borért cserébe. Menjünk a Broken Drumba, s kérjünk egy pohárral. Sajnos nem kapunk, mivel az ivó pincéjét rókák szállták meg. Menjünk a fogadó szobájába, ahol vizsgáljuk meg az ajtót, mivel valaki rejtőzik mögötte. Beszéljünk hozzá, mire kiderül, hogy egy félénk Mumus az. Vegyük elő a csavarhúzót, s szereljük le vele az ajtót. Beszéljünk a Mumussal haragosan, s küldjük a kocsmá pincéjébe ijesztgetni. Menjünk mi is utána. Mint kiderül a pince rókája valójában egy kisegér volt. Töltsük fel a korsónkat a felső hordóból borral s vigyük el a kovácsnak (a saját zsebünkben!), majd nyújtsuk át a kardot is.

róluk, majd vegyünk neki a fogadóstól egy pohár tejet. A vén tengerimedeve azonban a papagáját siratja (ismerős történet), s nem hajlandó beszélni. Átnyújt viszont egy sípot, mellyel a papagáját hívhatjuk ha megtaláljuk. Menjünk ismét a térre s dobáljuk a szamarat ezúttal záptojással. Az egyik tojásból egy kigyó mászik elő, hősünk ezt is földhöz vágja. Vegyük fel a kigyót, s etessük meg vele a különlegesen növesztő trágyát. Menjünk vissza az egyetlen raktárába, s ott gyűjtsük meg a lámpást. A polcon találhatunk egy csomag keményítőt, amit szintén etessünk meg szegény kigyóval. Imár van egy újabb pálcánk, amit az öreg varázslónál cseréljünk ki a seprűnyélre. A seprűnyéllal hosszabbítsuk meg a lepkehálót, majd menjünk fel a rektor dolgozószobájába, s vegyük fel az asztalról a kalapot, s vizsgáljuk meg. Ezután irány a világ széle (út közben ér egy kis incidens is minket). A világ peremén fújunk bele a sípba, mire meg is jelenik Polly, a papagáj. Gyűjtsük meg a városkapunál felvett petárdát, s dobjuk oda neki. A papagáj hamarosan a vízben landol, s csak a meghosszabbított hálóval tudjuk kihalászni. A művelet során viszont a síp Rincewind nyakából beesik a tengerbe, s lesodródik a világ széléről. Vegyük fel a korlátról a lámpást, s tegyük a helyébe a varázskalapot, melyből hősünk végtelen hosszú zsebkendőláncot húz elő. Másszunk le a zsebkendőkön. Lent a teknőc páncélján megtalálhatjuk a sípot. Vigyük vissza a tengerésznek a papagájt és a sípot, mire elmondja, hogy a tetováálásához a borbélyt kell felkeresni. Az viszont most épp a tejeslánya vár a kiserdőben.



Szegény orgyilkos, itt még nem sejtő, mi vár rá.

a fürdőszobában eresszünk bele szappant. Ezután be kell jutnunk ismét a palotába, amelyhez vennünk kell egy súlyfogyasztó rendszert, magyarul piócákat a téren az árustól. Vegyük ki őket a zacskóból. Ezt, illetve majd az üres zacskót felajánlva az öröknek azok ismét egymásnak esnek, és szabad az út. A palotában irány a fürdőszoba, ahol vegyük fel a bolond hátsikáló keféjét a kádból. Menjünk az alkimistához, akinek a találmánya immár óriási siker, s most épp a filmjei nézőinek találja fel a pattogatott kukoricát. Beszéljünk vele, s mondjuk neki, hogy a bérállítónál olcsó kukoricát talál. Rögtön el



WORLD



"Kérem mosolyogni!"



Rincewind és a vakvezető kutyája.

Menjünk hát a tejeslányhoz a pszichiáter, azaz immár filmproducer várótermébe. Először csak a Trollal tudunk beszélni, de ha kimegyünk s újra visszamegyünk, beszélhetünk vele is. Kérjük tőle egy autogrammot s nyújtsuk oda neki a fodrász füzetét. Ezt vigyük el a borbélynak, aki így visszaviharzik az üzletébe. Mi is menjünk utána, s kérjük egy tetkót. Rincewind azonban megijed a fájdalomtól, így megfogadja a fodrász tanácsát, s inkább ragasztható tetoválással próbálkozik. Ilyet az utcagyerektől kérhetünk, aki viszont nem adja oda, hanem inkább elkezd di a feje felett lobogtatni. Menjünk a Dunnyman gépezetéhez, s vágjuk le róla a késsel a gumiszíjat. Ezt kötözzük a toronyban a zászlórúd végére, ahonnan hősünk egy halálugrással kikapja a lent ácsorgó kölyök kezéből a tetoválást.

A talizmánról kérdezzük a téren álldogáló öregeket, akik valamit egy ékkőről (az Offler Szeméről) s egy titkos templomról kezdenek regélni. A kocsmában ül egy ka-

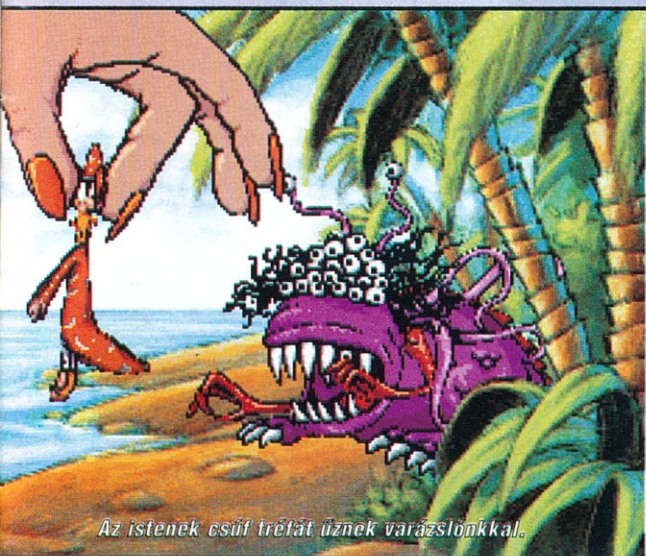
landor, aki azt állítja, tudja a templom helyét, ám az a figura szeret lódtani. Menjünk a találkahelyre, ahol immár bájtalós sodót termelnek, s miután elmondjuk a kapusnak a jelszót, mi is kapunk egy ilyen süteményt. Most látogassuk meg a sárkánytenyésztő asszonyt, Lady Ramkint. Kopogtassunk be hozzá, majd beszéljünk vele. Épp eteti a kedvenceit hátul s kéri, hogy kerüljük meg a házat. Mi azonban újra kopogtassunk, s mikor megint ajtót nyit, gyorsan menjünk hátra. Így ellophatjuk a kerítésre akasztott díszrzsát. Akasszuk még le a porázt is, s húzzuk ki a szöveget is, amin volt. Az ivóban vizsgáljuk meg újra az italokat, majd kérjük egy kaktusz dzsúszt, aminek a poharából egy újabb hernyó kerül elő. Erre is kössünk madzagot, s a palota katakombájának az egérlükából csaljuk ismét elő a manót, vegyük le a patkányálruháját, s helyezzük vissza a kamerába. Menjünk a boszorkányhoz az erdőbe, s vizsgáljuk meg a varázstialos üvegeit. Ezután kérdezzük őt az igazság füzetéről. Egy csókért hajlandó is nekünk adni. Hogy félretegyünk az undorunkat, harapunk a süteménybe, minek hatására hősünk még túl is teljesíti a boszorkány kérését. Vegyük fel az italt, majd kövessük a boszorkány kötéséhez használt fonalat, mely egy gyönyörű birkához vezet. Akasszuk a birka nyakába a rózsát, s készítsünk róla egy fotót, amit tegyünk a halásus képkeretébe. Vegyük még fel a fakalapácsot, s távozzunk. Irány a kocsmá, ahol üssünk hátul szöveget az oszlopba, s akasszuk rá a képet. Beszéljünk Braggarttal. Mikor italt kérünk neki, öntsük a poharába az igazságfüzetet. Ezt ugyan észreveszi, s a jól bevált képelemzős trükkel kicsereéli a poharainkat. Mivel azonban ezt a trükköt Rincewind is ismeri, s immár négy kép van a környező falakon, az ital visszakerül Braggarthoz, aki így elárulja a templom valódi helyét. Menjünk ki a városból s keressük fel. A templom örétől szakállas trükkkel szabaduljunk meg: terítsük a szőnyeget

a hídra... Bent akasszuk le a fogasról a kendőt, s kössük be a szemünket, mivel hősünk nem akarja látni, milyen csapdák leselkednek rá az oltárig vezető úton. Be is válik a trükk, csak épp kell egy vakvezető kutya is: kössük a porázt a ládáinkra, s így kössük be a szemünket. Az oltárnál a soha be nem való Indy-féle módszert alkalmazuk: szedjük az oltár mellől homokot az erszényünkbe, s cseréljük ki az ékkőre. Természetesen most sem válik be... Tárgyaink birtokában hatalmas tömeg előtt sor kerül végre a párviadalra a város főterén, ám ezt Rincewindnek alig sikerül túlélnie, s ráadásul csak egy kis haladékat kap a sárkánytól.

NEGYEDIK FELVONÁS

Menjünk oda a lekötözött Lady Ramkinhez (aki csalétkül szolgált a sárkánynak), s vegyük ki a harisnyája alól a kulcsát. Ezzel menjünk Lady Ramkin házához, s nyissuk ki a sárkányketrecet. Ennél a pontnál meg kell hogy mondjam, lapzártáig nem sikerült Lady Ramkin gumicsizmáit előkerítenem, ám egy kis programhibával - nevezetesen hogy el lehet ügyeskedni hősünkkel a sárkányürelék mellett - sikerült felvennem Mambot, a mocsári sárkányt. Őt hősünk tegyverként használja, s már csak tele kell tölni a városkapunál fellelhető petárdákkal. Ezután megkezdődik a halálos párviadal, ám a Halál sehogy sem akar megérkezni. Fejezzük hát be a másort: hajítsuk a süteményünket a sárkány képébe. Mint kiderül, hölgy sárkányról van szó, mivel azonnal szerelemre gyullad Mambo iránt. Így eshetett meg tehát, hogy a Halál egyéb elfoglaltságai miatt lekéste a párviadalt, s mindenki sértetlenül és elégedetten távozhatott Ankh-Morpork főteréről.

Vári Zoltán



Az istenek csüf trélát üznek varázslónkkal.

PE ERKEZESI

WARRIORS

A verekedős játékok továbbra is megdobogtatják az ifjúság szívét, főleg ha valami különleges specialitása is van az anyagnak. Nos, a maga nemében eddig egyedülálló a **MINDSCAPE** által kiadott **WARRIORS**, amely egy eddig soha nem alkalmazott módszerrel készített verekedős játék. A már megszokott poligonos illetve sprite-os ábrázo-



lás helyett ún. dot-okból, azaz "gömböcskékből" épülnek fel a játék karakterei, amely finomabb felbontást és gyorsabb animációt tesz lehetővé. S nemcsak a karakterek animációi sikerültek mellbevágóan jóra, hanem a hátterek is és a képernyőkezelés is sokat dob a játék összehatásán. A játék azon túl, hogy szép, még számos specialitást is tartogat: 10 alapfigurán kívül 3 rejtett karakter is előhívható, egy speciális kóddal amolyan Virtua Fighteres, folyamatosan akcióközeli képernyőmozgatás is elérhető, bármiikor átkapcsolhatunk SVGA üzemmódban (1), számos karakternek fegyvere is lehet, a hátterekbe be lehet sétálni, be lehet vonni a tárgyait a küzdelembe - hogy csak néhány nyalánságot említsék. Negatívumként talán csak a kevés (fejenként 2) speciális mozgást és a technikai bravúrok miatt kissé háttérbe szorított játszhatóságot tudom felhozni. De ez még csak a kezdet, gondoljunk csak a Street Fighterre - mivé fejlődött az SSF2 Turbo-ig!

POWERHOUSE

Alighogy beszámoltam róla a múlt havi Hírekben, megérkezett a stratégiai játékok kiadóinak koronázatlan királyának, az **IMPRESSIONS**-nek legü-



jabb üdvöskéje, a **POWERHOUSE**. A futurisztikus sztori szerint a Föld energiatermelését 4 mamutvállalat tartja majd kézben, akik természetesen idővel egymás ellenfelei lesznek az egyre fogyó ásványkincsek utáni hajszában, az új energiaforrások utáni kutatások és kísérletek terén. Mi a "nagyok" egyikeként szállunk ringbe, hogy másik három vetélytársunkat bekebelezzük, elfoglaljuk piaci részesedésüket, átvegyük a korlátlan hatalmat az energiagazdálkodás fölött. Véletlenül generált állással kezdődik minden menet, melyek során bonyolult pénzügyi manővereket és alaposan átgondolt taktikai lépéseket kell végrehajtanunk. A játék alapulajdonságai: SVGA grafika, ikonos vezérlés, videójétszások és narrátor-kommentárok - s mindez Windows alatt. Grafikonok, táblázatok, képi és szövegbeli híradások, tanácsadók, szakemberek segítik munkánkat - tehát a hatalom minden eszköze a kezünkben van, csak ki kell tudni használni. A játék egyedüli hátulütője, hogy túl sok IGAZI újítást nem hoz a stílusba, tehát egy kevés eredeti ötlettel megáldott, de briliánsan kivitelezett stratégiai játékkal van dolgunk.

BALDIES

A **GAMETEK** mostanában nagyon beindult minden fronton (verekedős játékok, cyber-adventure, stb.), s nem átalott a Lemmings/Settlers/Populous által kitaposott ösvényre tévedni **BALDIES** névre keresztelt növendékével. A biztos sikerre számot tartó programban apró, kertésznadrágos és



krumplifejű fickókat irányítunk, akikkel az ellenfelünk (ők sem kevésbé krumplifejűek) likvidálása lesz a feladatunk. Ezt igen sokféle úton-módon elérhetjük, ám legegyszerűbb a letámadás (akár madárszárnyakon szállva!) és a másik fél másvilágra küldése. Azonban nem szabad fejjel a falnak rohannunk, hiszen ellenfelünk is felkészülhet a támadásra és rejtett aknákkal, farkascsapdákkal, villamos vezetőekkel avagy igen látványos elhamvasztási manőverrel tizedelheti meg csapatunkat (ilyen eszközöket persze mi is fordíthatunk ellene). A stratégia ott jön be a képbe, hogy a ka-

szabolás közepette pótolni kell embereinket, fegyvereinket, eszközeinket, elpusztított lakóházainkat. Erre speciálisan képzett krumplifejű szakik alkalmazhatók, akik az adott tevékenységre specializálódtak és pótolják a felélt javukat. És az egész játék pont erről szól: hogyan organizáljuk össze az ellenfél földbe döngölését és az ehhez szükséges háttérgazdaság megteremtését. Külön szót érdemelnek a speciális opciók és effektek, amelyek igazán humorossá és különlegessé teszik a játékot: a vízben fickándozó halak például elkaphatók és kidobhatók a partra, ahol vergődni kezdenek (ennek persze nincs semmi haszna, de marha jópofa), neme ha egy felgyújtott és ezáltal magatehetetlen krumplifejűt megragadunk, akkor nyugodtan rádobhatjuk a saját házára, mire az is lángra kap (ennek hasznát azt hiszem nem kell elemezni). A komputeres ellenfelek intelligenciáját speciális rutin szabályozza, amely tanulékony és a más kárából is ok - egyszóval nehéz dió! Leírás a következő számban várható.

RENEGADE - BATTLE FOR JACOB'S STAR

Az összeállítás végére egy igazi remekművet hagytam, amelyet szintén a **MINDSCAPE** dobott piacra: a címe **RENEGADE - BATTLE FOR JACOB'S STAR**. Bár nagyfokú hasonlóságot mutat a minden idők legjobb PC-s játéka-nak tartott Wing Commander 3-hoz, mégis egyedinek kell hogy tartsam, mivel sok tekintetben beéri, sőt lefőzi elődjét. A sok millió dollárért készített WC3 grafikai megoldásai csak az átvezető képsorokban előzik meg a Renegade-et, mivel a játék maga ugyanolyan szintű SVGA grafikát használ. Valójában egy missziókból felépülő ún. dog-fightról (vére menő küzdelemről) van szó, amelyben a játéktér a régi megszokott térahálós (wire-frame) módszerrel lett megalkotva, sebes, nagyfelbontású grafikával megspékelve. Érdekesek és változatosak az ellenfelek hajói, különösen szépek a robbanások, a hangeffektek pedig szintén fülbemászóak. Mindent egybevetve komoly vetélytárs lenne, ha Mark Hamill inkább a Jacob Csillag meghódítására szerződött volna...



SENSIBLE GOLF

Ez a hónap különösen szegényes volt Amiga játékok tekintetében, így az a világrengető dolog történt, hogy csak 2 (értsd kettő) produkciót sikerült felkutatnom az Érkezési Oldal



Amigás szekciója számára. Az alábbiakban ezekről olvashattok kicsit részletesebben a szokásosnál. Kezdem az év egyik legígéretesebb alkotásával, a **VIRGIN** kiadásában és a Sensible Software fejlesztésében két napja megjelent **SENSIBLE GOLF**-al. A játékról már messziről ordítanak a Sensi-stílus "anya-jegyei". Picúr figurák, amelyek minél kisebbek, annál mulatságosabban (lásd: Sensi Soccer), ésszerűen kialakított, apró, ám annál áttekinthetőbb menük a játéktér szélén (lásd: Cannon Fodder 1-2), aranyos zörejek és hangfoszlányok, amelyek folyamatosan csiklandozzák a dobhártyáinkat (lásd eddigi bármelyik produkciójuk) és így tovább. Már a program kezdőmuzsikája is kísértetiesen hasonlít egy régi nótára: a "Do Ya Wanna Play Golf" kezdetű nóta kiköpött mása a "War Has Never Been So Much fun"-nak. Na, de lépünk közelebb! A játék kezelése gyerekjáték. Miután választottunk a 20 féle pálya közül és átesztünk a szokásos beállítási-, játékestílus választási-, és-így-tovább-procedúrán, kezdődhet a laszti-ütögetés. Na ez már kicsit komplikáltabb - azaz nagyobb figyelmet és kifinomult reflexeket igénylő dolog lesz. Jobb egérgombra megkapjuk a pálya kicsinyített térképét, a lyuk és a mi helyzetünkét. Lőjük be magunknak az irányt,

vigyázva arra, hogy nem mindig az egyenes út a legrövidebb (lásd víz-szárkok vagy homokgödörök). Bal clickre megjelenik egy suhintáshoz készülődő ipse a jobb felső sarokban. Ismételt clickre meglóbálja a botját és a háromnegyed körön elindul egy apró pont, amely az ütés erősségét hivatott jelezni. A fickó feje fölötti rész már bivalyerős ütést jelent, úgyhogy ne vigyük túlzásba a dolgot. Amikor úgy gondoljuk, hogy elég nagy erővel suhint a manusz, ismét nyomjuk meg az egér gombját (egy apró pont jelzi a skálán, hogy a gép vette az adást), majd nagyon legyünk résen: a labdát csak akkor fogjuk egyáltalán eltalálni, ha a fickó alatti cikelyben a piros tizedben nyomunk ismét egérgombot. Ha a két olda-



lán látszó sárga részben nyomunk, jobbra vagy balra kap egy kis svungot a laszti. Nos, amit itt majd' 10 sorban leírtam, az nincs 1 másodperc a valóságban, úgyhogy elő a reflexekkel - szükség lesz rá! Kedvcsinálónak legyen ennyi elég, a képernyő bal szélén lévő táblázatokról majd a következő számban lesz szó, amikor is teljes leírást olvashattok a játékszabályokról, a kezelőgombokról és a játékok kísérő hangeffektekről is... Ezekből legalább 10 féle létezik. De hogy 7 van, az tuti.

VIROCOP

Nem kevésbé híres-neves alkotója van a **RENEGADE/WARNER INTERACTIVE** legfrissebb üdvöskéjének, a **VIROCOP**-nak - a 3D-s platform és shoot'em up keverék megálmodója és megformálója Andy Braybrook. A játék egy apró természetű robotpalánta, D.A.V.E. kalandjait dolgozza fel, aki a Digital Armored Virus Exterminator (magyarul kábé Órarugógerincű Viruslikvidátor) elnevezés rövidítéséből kapta férfias nevét. A sztori szerint Dave-robot azt a feladatot kapta, hogy a számtalan félbehagyott ötletet, figurát és háttérrel tartalmazó Új Fejlesztések Nagy Játéklemmezét megszabadítsa vírusaitól. Valójában



egy óriási (5 szintből álló) vidámparkot kell elképzelnünk, ahol a biliárd, a golf, a célbadobás, a szánkózás és még milliányi szórakozási mód elemei és szereplői keverednek egymással - és persze az egyre szaporodó vírusokkal. Ellenük az adott pályára jellemző fegyvereket vethetjük be: lángszórót, bombákat, aknákat vagy egyszerű lövedékeket. A legérdekesebb pályák közé tartozik például a liliputi szint, ahol miniatűr emberkék futkároznak a görgőink alatt, vagy az elvarázsolt pálya, ahol léggömbön szálló macskák dobálják a fejünkre bombáikat vagy forgószél vesz üldözőbe. Hogy pontszámunkat növeljük,



figyeljük a földön fel-felbukkanó számozott lapocskákat, és attól függően, hogy éppen 1 vagy 0 áll a számlapjukon, pontot kapunk, vagy nem. Az éppen rendelkezésre álló fegyvereink között a Space gombbal tudunk változtatni - annak megfelelően használjuk a nagyobb hatásfokút, minél nagyobb a zűrvar körülöttünk. A játékot azoknak tudom ajánlani, akik ebben a programinséges időben még jól el tudnak szórakozni az ügyességet IGEN, de túlzott értelmi szintet NEM igénylő játékokkal.



MACHIAVELLI

díg a szükségletet jelzik. Baloldalt egységünk alatt annak rakományát találjuk. A vásárláshoz/eladáshoz a csomagokat egérrrel tehetjük át a piacra, illetve a ládába (a Sell All a teljes rakományt eladja). Ha az árukat nem veszik meg a városban, de mégis meg akarunk szabadulni tőle, dobjuk a jobb alsó sarokban lévő zsákba. Alul a városban épített raktárunkat látjuk. Kezdetben nincs ilyenünk, de menet közben egy gombnyomással (és 250 pénzzel) 8 ládányi helyet bővíthetjük. Ez igen hasznos lehet, hiszen a kereslet és az ár a játék során folyamatosan változik, s ha az árut egy kicsit tároljuk, esetleg sokkal nagyobb hasznot érhetünk el. A raktár másik haszna, hogy segítségével a rakományt hajóról karavánra tehetjük át. Fontos, hogy itt nem csak termékeket, hanem katonákat is vehetünk, akik elkísérik karavánunkat, s valami védelmet jelentenek a kalóztámadások ellen.

Könyv: Ebben az ablakban végignézhethetjük, hogy a már felfedezett városokban mennyibe kerülnek az egyes árucikkek, van-e ott ilyen, illetve vesznek-e belőle. Ugyanide jutunk a piac képernyőjéről a Commodities gomb lenyomásával.



Kör: Ha valamelyik egységünk rendszeresen ugyanazt az utat teszi meg, ezt itt automatizálhatjuk. Megadhatunk ugyanis egy legfeljebb négy állomásból álló kört, amelyet aztán hajónk vagy karavánunk további beavatkozás nélkül jár be. Az útvonal minden állomására megadhatjuk, hogy milyen árut vegyen fel az egység, amit a következő városban fog eladni. A rakomány mellett két kapcsolót találunk. A Store hatására az ár a városban felállított raktárunkba kerül, ha éppen nincs kereslet ilyen cikkekre. A Wait-re pedig az egység várakozik, ha az új rakományból nincs elegendő a városban.

Földgömb: A Föld térképét kapjuk.

Ásó: A felfedezett városokat utakkal köthetjük össze. Ha egyszer rábökünk egy területre, megtudjuk, mennyibe fog kerülni az építkezés, majd a második tüzre pedig elkészül az út. Természetesen az utakat nem csak az építők, hanem bárki használhatja.

Veence: A főváros a politikai küzdelmek színtere. Itt az egyes épületekre rábökve végezhetjük dolgunkat.



Clock Tower: Az első épületben népszerűségünket növelhetjük. Felül a jelenlegi százalékot (Popularity), alul pedig a kiválasztott tevékenység árát (Cost) és maximális hatását (Weight) látjuk. A villa ezen túl növeli a művészet támogatásának és a partik rendezésének pozitív hatását is.

St Marc's Basilica: Új pápát mindig akkor választanak, amikor az előző meghal. Ekkor a kardinálisok testülete (24-36 fő) szavaz az új vezetőre. A kardinálisok számát csak a pápa emelheti (Add Cardinals), de az új jelölteket bárki saját szolgálatába állíthatja (Buy Cardinal). Egy játékos csak akkor indulhat a pápaválasztáson, ha van legalább egy kardinális. A kardinálisok minden körben fix fizetést kapnak (az összeget a pápa állítja be az Indulgence Rate-tel), melynek negyedét a pápa gyűjti be. Ezen túl a pápa keresztes hadjáratot indíthat (Call Crusade), illetve egy várost kiközösíthet (Excommunicate), ami jelentősen legyengíti a város gazdaságát és katonai védelmét.

Doge's Palace: Itt dőlnek el a városállam vezetésének dolgai. Új dózsát minden tíz évben, illetve a régi halála után választ a

szenátorok testülete. Ő állítja be a körönként befizetendő adót (1000 pénzben), kinevezi a hivatalnokokat és megállapítja fizetésüket. Minden játékos legfeljebb egy hivatalt kaphat, s akinek van befolyásában szenátor, az mindenképp kap valamelyen pozíciót. A négy hivatal a következő: Council Head - a tanács feje. Hütlenséggel vádolhat bármely tagot, akit, ha a vád bebizonyul, felakasztanak. General - az állam védelméért felelős. A fizetésként kapott összegből kell fizetnie a várost védő hadsereget és a zsoldosokat. Admiral - a flotta irányítója. Bevételeiből kell fenntartania a hajókat és a kereskedőkre vigyázó katonákat. Construction - utak és hidak építője. Természetesen mindegyik hivatalnok vesz népszerűségéből, ha a kapott pénz nagy részét megtartja magának.

A szenátorok képe melletti pajzs jelzi, hogy kinek a befolyása alatt állnak, a csik pedig hűségüket mutatja. Egy városatya megszerzése két lépésből áll (gombnyomás a fején). Először meg kell hódítanunk (Bribe - hűségünk és népszerűségünk hatá-

rozza meg az összeget, az alánlott áru pedig elkerül a valószínűségét), majd meg kell hódítanunk (vagy egy nagyobb összeggel vagy tizenhárom éves juttatással). Ha egy szenátor meghal, mindig semleges lép a helyére.

A kép legalfján a négy versenyző család befolyását látjuk. Ha valamelyikre rábökünk részletes statisztikát kapunk.

Galley: A kikötőben új egységeket (tevé, számarat és négyféle hajót) vehetünk. Az egységeket három adat határozza meg: Spd - egy körben a lépések száma, Crg - a rakomány nagysága, Price - ár. Alul a listában megadhatjuk, hogy új egységünk melyik városban kezdje meg küldetését.

Campanile: A toronyban zsoldosokat fogadhatunk fel (Hire). Alul a listában válasszuk ki valamelyik csapatot, majd bal felül nézzük meg az adatokat (Atk - támadóerő, Def - védekezés, Mov - mozgás egy körben, Cost Per Turn - a körönként kifizetendő zsold, végül pedig, hogy hova hajlandóak elmenni). A zsoldosokkal városokat foglalhatunk el, illetve megtámadhatjuk ellenségünk karavánját, katonáit (ehhez ugyanarra a mezőre kell lépni). A zsoldosokat a térképen a Remove gombbal bocsáthatjuk el.

Library: Itt a Draft Message gombbal üzenetet küldhetünk (például egyezményt ajánlhatunk egy másik játékosnak vagy elindulhatunk a pápaválasztáson). Ezen túl a városokról, zsoldosainkról és kereskedőinkről kapunk egy csomó információt.

Guildhall: Ebben az ablakban menthetjük el az állást, tölthetünk be egy régi játékot, illetve állíthatjuk be az opciókat.

Den Of Iniquities: Itt a piszkos munkák elvégzésére találunk embert (Arsonist - felgyújtja valamelyik ellenfelünk villáját, raktárát, Rumour Monger - rágalmakat terjeszt, Assassin - bérgyilkos). Ha elkapják, büntetést kell fizetnünk, s népszerűségünk is jelentősen visszaesik.

Bazaar: Itt az összes ismert várost végignézhethetjük, s mindegyikben a piac és saját raktárunk között kereskedhetünk a már megszokott módon.

A Machiavelli tehát egy nagyon összetett, kemény stratégiai játék. Szerencsére az ellenfeleket kezdetben le lehet annyira gyengíteni, hogy ne legyen teljesen reménytelen a dolgunk. Mivel a harc három szinten folyik, így rengeteg különböző stratégiával hódíthatjuk meg a világot, s ez biztosítja, hogy a sokadik játékban is fogunk valami érdekeset, újat felfedezni.

576 KByte ÉRTÉKELŐ
KIADJA: MACHIAVELLI MICROPROSE

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

PITE - KORREKT - KEMÉNY

ÖSSZHTÁS 78%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: SVGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS GRAVIS ADLIB

NEWCOMER

A TELJES MEGOLDÁS - 1. RÉSZ

Jó két hónappal ezelőtt azt nyilatkoztuk, hogy a Newcomer végigjátszást adminisztratív okokból (magyarul addigra még nem sikerült, s ezért) elhalasztjuk. Mint látjátok, azóta a helyzet némiképp változott, s mostantól kezdve előre láthatólag három részben leközzöljük a végigjátszást. Mindezek előtt szeretnénk minden kedves olvasótól elnézést kérni, amiért ez a leírás nem a múlt havi számban jelent meg - sajnos pont egy nappal a lapzárta előtt lettünk készen a végigjátszással, és így természetesen abba a számba már nem fért bele a cikk. De ebbe már igen, tehát fogjunk is gyorsan hozzá.

ÁLTALÁNOS MEGJEGYZÉSEK

1. Mivel a játék rendkívül összetett, a pontos végigjátszást leírni nemigen lehet. Akik ennek a cikknek az alapján kísérlék meg a végigjátszást, hamar rá fognak jönni, hogy néhány helyen meg kell az események sorrendjét változtatni, vagy be kell iktatni egy kis munkát vagy kártyázást pénzszerzés céljából, esetleg harcolni kell, hogy az expe-rience pontszámunk nőjön és el tudjunk egy szaktudást sajátítani. Hogy ezeket a beiktatásokat, esetleg eseményfelcseréléseket mikor és miért kell végrehajtani, azt könnyű kitalálni (segítek: akkor, amikor nem tudunk a leírás szerint tovább haladni), így reméljük, hogy ez senkit nem fog megzavarni.

2. Mint tudjuk, a játékban fontos szerepe van a szaktudásoknak. Egyes szaktudások elsajátítása a játék végigjátszásához nélkülözhetetlen, mások elsajátítását (szövegfejtés és nyomkövetés) a leírás segítségével meg lehet spórolni. Mivel egyes helyekről (pl. a vuduk börtöne) csak megfelelő szintű szaktudással lehet visszatérni, máshonnan (az EZREDES kúriája, majd az úrálomás) pedig már azzal sem, és ezeken a helyeken a szükséges szaktudások elsajátítása már nem lehetséges, ezért az alábbiakban közlünk egy táblázatot, hogy melyik szaktudást, kinél, milyen szintre fejlesztettük:



Gépkarabély: Neil és Sarah 6-os szintig (Attila 9-es szinten van)

*Rakétavető: Sarah és Attila 6-os szintig
Lézer: Neil és Georgi 6-os, Russ 7-es szintig (Attila 5-ös szinten van)*

Zárak: Neil 9-es szintig

Robbantás: Neil 8-as szintig (Attila is 8-as szinten van, de ő nagyon későn csatlakozik)

Észlelés: Sarah 8-as szintig

Meggyőzés: Sheila 5-ös szintig

Make Up: Sheila 8-as szintig (a maszkolás



(GEORGI 5-ös szinten)), ezeknek a továbbfejlesztése tehát felesleges.

3. Úgy vettük észre, hogy az alkotók beiktattak a játékba néhány olyan fázist, ahol nem lehet csak a leírásra hagyatkozni, hanem az adott feladatot lelkiismeretesen el kell végezni ahhoz, hogy tovább tudjunk haladni. Nem sok ilyen van (vagy legalábbis mi nem sok ilyenrel találkoztunk), amit találtunk, arra majd külön felhívjuk a figyelmet.



sikeressége alacsonyabb szinten annyira változó, hogy attól idegbajt lehet kapni)

Elektronika: Russ 6-os szintig

Néhány szaktudást (COMPUTER, BIOTECH, PIROTECH, ÚRHAJÓ PÍLÓTA) nem lehet tovább fejleszteni, és emiatt csak annyiban fájjon a fejük, hogy az ezt a szaktudást művelő egyénre különösen vigyázzunk, hogy véletlenül se patkoljon el, el meg pláne ne küldjük. Ezen kívül van még pár olyan szaktudás, ami (bár lehet trénelni), már megfelelő szinten van ahhoz,

hogy a feladatokat meg tudjuk oldani (O S O N Á S (SARAH 6-os szinten), MÁSZÁS (SARAH 7-es szinten), MŰSZERÉSZ (NEIL 7-es szinten), O R V O S



4. Végül egy helyreigazítás: a kezelési útmutatóban téves volt az az állításunk, miszerint a keresést minden irányban végre kell hajtunk. Elég egy irányban keresnünk, ha szaktudásunk elég magas, meg fogjuk a keresett dolgot találni. A hibáért pedig természetesen elnézést kérünk.

AKKOR HÁT VÁGJUNK BELE!

Kövessük a csavargót, majd MURDOCK atyánál válasszuk az "Úgy hallottam..." kezdetű szöveget, ekkor birtokunkba kerül az EZREDES jelvénye, amit a játék elején tanácsos viselni, ha nem akarunk a járőrökkel balhézni. Ezek után keressük meg az AGRO SZEKCIÓ-t, ahol néhány ezer kredit erejéig dolgozzunk (egyedül jó hosszú időbe telik, de lehet egy kicsit trükközni is: szedjük fel az első társunkat (pár sorral lejjebb megtaláljátok hogyan) és így kétszer olyan gyorsan megy a dolog). Ezen a helyszínen találkozhatunk még két meglehetősen barátságtalan és gyanúsán viselkedő szerzetessel (őket egyelőre hagyjuk békén), és találhatunk némi kendert is, amit vegyünk magunkhoz. Távozáskor megkapjuk a pénzünket, amit érdemes ZÁRAK szaktudásba fektetni. Ezt a szaktudást SEMIR-nél sajátíthatjuk el (különös





ismertetőjele, hogy folyton kenderdohányt pipázik). Tréneljük magunkat 4-es szintig, majd vegyük az irányt a TEMETŐ felé. Itt az egyik sarokban találhatunk némi pénzmagot, valamint egy álkulcsot, melynek segítségével most már kinyithatjuk a SEMIR háza közelében található bezárt ajtót, amely mögött egy Galil gépkarabélyt találunk, a hozzávaló lőszerrel és egyéb tárgyakkal együtt. Ezeket mindjárt vegyük is pártfogásunkba, és a gépkarabély segítségével (amelyhez már van szaktudásunk) kezdjünk írtóhadjárathoz az EZREDES negyedének utcáin nyüzsgő paraziták (punkok, csavargók, fosztogatók, kutyák) ellen. Ha lelkiismeretesen végeztünk mindenkivel (a járőröket egyelőre hagyjuk), szert tehetünk néhány hasznos dologra, többek között egy golyóálló mellényre, egy órára és egy iránytűre. Ezeket rögtön kezdjük is el hordani, mert utóbbi kettő jelentősen megkönnyíti a tájékozódást, a golyóálló mellény pedig védelmi szintünket növeli a közeljövő harcaiban. Ezek után menjünk vissza MURDOCK atya házába, ahol az előszobában tartózkodó JONES testvérrel társalogjunk egy kicsit, majd ajánljuk fel, hogy szívesen adakozunk az egyház javára. Az áhított 200 kreditet adjuk oda neki, és megtudjuk, hogy ha a kápolnában a BÖLCSÉSSÉG szót használjuk, a szerzetesek szállást fognak nekünk adni.



Ezután távozzunk, és keressük meg SEPP-et (aki úgy néz ki, mint egy Wrestling Federation Star), ő kezdetben elég barátságos, de miután megjavítjuk az óráját (a MŰSZERÉSZ szaktudás segítségével) mindjárt közlékenyebb lesz, és felajánlja szolgálatait. Beszélgetés közben megemlíti, hogy ismert egy MARCOS nevű embert, aki fellázadt az EZREDES ellen. Ez érdekesen hangzik, ezért kérdezzük meg tőle a MARCOS szót, mire elárulja, hogy embe-
rünk nagy barátságban volt egy bizonyos CARLOS PEREIRÁ-val. Ha SZAKTUDÁS után érdeklődünk nála, akkor az is kiderül, hogy ÖKÖLHARC és KÉZI FEGYVER szaktudásunkat tudná fejleszteni, de mivel már van egy gépkarabélyunk, ez csak az experience pontjainkat fogyasztaná, tehát inkább hagyjuk. Mivel más használható információt nem lehet belőle kihúzni, búcsúzzunk el tőle, és vegyük az irányt a kápolna felé. Mondjuk meg a jelszót, mire a szerzetesek beengednek bennünket a szomszéd szobába. Keresgéljünk egy kicsit, és találunk is egy klipszet a padlón. Ezt vágjuk zsebre, majd odakint beszéljünk egy kicsit a szerzetesekkel (pontosabban mondva csak egyikük, ARBEY atya áll velünk szóba), és említjük meg neki CARLOS-t, akiről SEPP-től hallottunk - ekkor elárulja, hogy az IKREK jelszóval lehet hozzá bemenni. Ezt az információt jegyezzük meg, de még mielőtt megkeresnénk CARLOS-t, térjünk be a Szerzetesek Kertjébe, ami ott van a szomszédban.

A MEDITÁTOR-nak panaszkodjunk egy kicsit szomorú sorsunkról, mire azt javasolja, hogy medítáljunk- ehhez kitűnő segítséget nyújtanak a polcon található jógi könyvek, amelyeket vegyünk magunkhoz.

Kint a kertben vegyük fel a C-vitamint, valamint az ol-tárról az agyart és távozzunk (később meg vissza kell jönnünk, a MEDITÁTOR ugyanis azt is elárulta, hogy a kertben elrejtett egy "gonosz elektronikus tárgyat", ezt azonban egyelőre még nem tudjuk megtalálni). Következő lépésként keressük meg DR. SPESICH-et, az orvost, akivel beszélgetve kiderül, hogy CARLOS az Óvoda vezetője, az Óvoda meg valahol a közelben van. Nála (DR. SPESICH-nél) egyébként lehet trénelni az ELSŐSEGÉLY szaktudásunkat is, de egyszerűbb, ha a csaták előtt állást men-tünk, és ha súlyos sérülést szenvedünk, akkor kezdjük az egészet előlről. Később meg már úgyis lesz or-

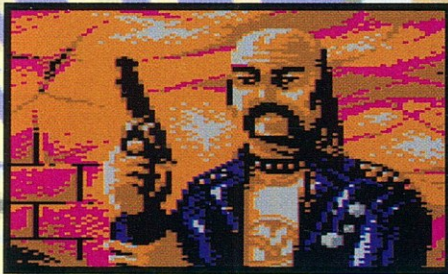
vos a csapatban. Most mindenesetre nézzünk be az Óvodába, ami valóban ott van a közelben. Mivel nem igazán akarnak beengedni, mondjuk azt, hogy: "Látnom kell a GYEREKEK-et!" (az óvodákban ugyanis többnyire gyerekek szoktak lenni), majd használjuk a jelszót és már benn is vagyunk. A már említett MARCOS-ról megtudhatjuk, hogy elszökött a paptól és valószínűleg meghalt, ha pedig felajánlunk 500 kreditet az Óvoda javára, akkor bemehe-tünk a gyerekekhez is. Az egyik srác szívesen csatlakozna hozzánk, de CARLOS nem engedi, így be kell érjünk azzal az információval, hogy az Agro Szekcióban, a



fészer mellett van egy betonlap, amely valószínűleg egy barlang bejáratát fedi. Több dolgunk itt nincs, ezért lépünk le és menjünk el TIM bájrába. A tulaj megszállottan gyűlöli az EZREDES-t, de számunkra nem ő az érdekes, hanem a szinten ott tartózkodó GNÓM, akiről TIM elárulja, hogy skorbutja van. Szerencsére van nálunk C-vitamin (a skorbutot, mint tudjuk, a C-vitamin hiánya okozza), amit adjunk oda neki. Hálából elárulja, hogy a ROCK SZALON-ban találunk egy leginkább kalózra emlékeztető embert, akit KONCHEV-nek hívnak, és akinek azt kell mondani, hogy OVERKILL. Hogy miért, az majd kiderül, egyelőre vonuljunk át a szomszéd szobába, ahol egy srác iszik. Említsük meg neki a RUN DMC-t, és megtudjuk, hogy a vegyesboltban a SZERETŐ szót használva érdekes dolgok fognak történni. A vegyesbolt nincs messze a bártól, tehát rögtön át is léphetünk oda, és a megadott szót használva birtokunkba kerülhet egy szexlap. Tanácsos még egy rocker-ruhát is vásárolni, aztán haladjunk tovább dél felé, hamarosan elérjük egy spanyol fickó (név szerint SANCHO) házát, aki mindenképpen repülni akar. A szárnyak nélküli repülés egy kis drog segítségével lehetséges lenne, de ilyen most nincs nálunk, ezért inkább nézzünk egy kicsit körül a szobában. A híres spanyol festők képei helyett csak egy erotikus posztert látunk az egyik falon, de erről rögtön az jut eszünkbe, hogy vajon mit szólna a kolléga egy egész szexlaphoz. Nyújtsuk át neki, és rögtön madarat lehetne vele fogatni, ha lenne a közelben madár. Így meg kell elégednünk azzal, hogy figyelmünkbe ajánlja a graffity-ket RENE kártyaszobájában. Ezt az információt is tegyük talonba, ezután pedig keressük meg JEFFREY-t, a vadász, aki közvetlenül SEPP szomszédságában él. Kérdezzük meg tőle, hogy mi jut eszébe erről a szóról: FEGYVER. Hohó,



hiszen itt puska és osonás szaktudást lehet trénelni. Nos, erre nincs szükségünk, de egy vadászpuskát azért vegyünk, hátha jó lesz még valamire. Szívélyesen búcsúzzunk el JEFFREY-től, majd nézzünk be abba a helyiségbe, ami SEMIR házától nyugatra, gépkarabélyunk lelőhelyétől pedig délre található (nehéz lesz eltéveszteni). Itt egy kínait és egy hindu botanikust találunk. Ha SEMIR-t annak idején rendesen kikér-



lány” arra kér, hogy szabadítsuk ki. He-lyes, tegyünk így: a show befejeztével te-gyünk el láb alól a személyzetet, majd a fő-nök szobájában keressük meg a titkos lejá-ratot. Nyissuk ki, és engedjük szabadon a fogoly nőket (akik ezt néhány ezer kredittel honorálják), majd menjünk le az újonnan felfedezett helyiségbe. Itt egy jókora ládát találunk; nyissuk ki és elsősorban vegyük magunkhoz belőle a szakadt térképet



deztük, megtudhattuk tőle, hogy sárgafüli barátunk valószínűleg gyűjti a puskákat. Adjuk is neki od a a JEFFREY-nél vásárolt fegyvert, cserébe elárulja, hogy a Te-metőben, a délnyugati kriptában van egy használhatatlan fogantyú. Ezzel egyelőre nem sokat tudunk kezdeni, de mivel nagy-nyon belejöttünk az ajándékozásba, dob-juk meg a hindut az egyik jogi könyvvel. Jutalmul elsajátíthatjuk egy új szaktudás, a telepátia alapjait, melynek segítségével megtudhatjuk mindenkinek az adatait, akivel éppen tárgyalunk. A szaktudás elsa-játításához azonban magasfokú intelligencia szükséges: ügyeljünk arra, hogy a paciens zseni legyen, különben nincs szak-tudás és a jogi könyvek is löttek.

A kiképzés után északi irányba távozzunk, majd forduljunk keletnek, és máris egy be-zárt ajtó előtt találjuk magunkat. A lakók nem nagyon sietnek a kinyitásával, egyikük inkább az iránt érdeklődik, hogy vajon mi a ****-t akarunk tőlük. Ha azt mondjuk, hogy JÖVEVÉNY-ek vagyunk, ráadásul egy jó csapatot szeretnénk szervezni, akkor közli, hogy amennyiben elhozzuk neki KARLSON gyereket, csatlakozik hozzánk. Ígérjük meg neki, aztán hagyjuk ott, hiszen egyelőre azt se tudjuk ki az a KARLSON. Következő állomásunk legyen a Szerelm Háza (magyarul a bordélyház), ahol 500 kredit ellenében bemehetünk a RUTH ne-vű hölgyhöz. Mielőtt a tárgyra térnénk, be-szélgessünk egy kicsit vele, s ha ügyesen forgatjuk a szót, kiderül, hogy van valahol a szigeten egy SARAH nevű lány, aki bizto-san csatlakozik hozzánk, ha megtaláljuk. Ezután már nem a szót, hanem valami egé-szen mást kell forgatnunk, s ha végeztünk, vegyük az irányt a Rocker Negyed felé. Öltünk magunkra a rockerruhát, mert a bejárát közelében néhány rocker ránkta-mad, ha nem ezt viseljük, és egyelőre még ők vannak túlsúlyban. (Később majd el le-het őket az útból takarítani). Keressük meg a sztriptíz show-t, fizessük meg a beugrót és menjünk be. Bent egy hölgy vonaglik a színpadon, de nem értünk rá nagyon néze-lődni, mert valaki egy levelet dob az ölünk-be. Gyorsan elolvassuk: ”egy szenvedő

(amely egy kincs lelőhelyének a térképe), a többi tárgyat meg el lehet adni. Ezután vá-sároljunk a vegyesboltban egy ásót, a Hunky Punky Shop-ban pedig egy csavar-húzó. Utóbbi üzlet tulajdonosa egy BENE-DEK nevű magyar fickó, akinek dícsérjük meg a stílusát (bár elég nagy baromságokat mond), mire elárulja, hogy KáHá szak-tudásunkat a Rock Szalonban fejlesz-tethetjük, CHANG-nál. Mielőtt azonban a Rock Szalonba mennénk, keressük fel MCRONALD snack bárját. A fickó kez-detben igen barátságos, de üzletelni nem hajlandó velünk, sőt meg is sértődik és ki-jelenti, hogy nem beszél többet velünk. Mi-után nem sikerül jobb belátásra bírunk, hagyjuk ott és menjünk át a bordélyházba (mert ebben a negyedben is van egy). MIL-LIE-től megtudjuk (a megfelelő szavakat kérdezve), hogy RENÉ-nek, a szomszéd vá-rosrész kaszinósának van egy széfje, amit fel lehetne törni, továbbá, hogy kolléganő-je, BEVERLY a snacktulajdonos kedven-ce. RUTH-ot ne hozzuk szóba, mert a hölgy elég hiú, sőt, meglehetősen érzékeny is. BEVERLY-hez is menjünk be, és kérdez-zük MCRONALD-ról; a válasz: a figura egyszer elájult itt bent, talán a dohányfüst miatt. Ha odaadjuk neki a klipszet, azt is megtudjuk, hogy RUTH tudja a jelszót a KIRÁLYNŐ palotájába. Végül mond-juk azt neki, hogy ”Mindig vonzottak a hozzád hasonló nők...”, amitől teljesen meghatódik, és elárulja, hogy ismer egy jó kenyai nyomkövetőt az EZREDES negyedében, akinek az ő (BEVERLY) ne-vét kell ahhoz mondani, hogy történjen va-lami. Ja és még egy dolog: szó esik egy GWENDOLINE nevű, 80 éves tasmán nő-ről is, aki a Telepen él, és sokat tud (vele még fogunk találkozni).

Távozás után előzzük meg a Rock Szalont, ahol az előszobában egy elég siralmas állapotban lévő zenegépen kívül egy levelet is találunk, amelyet egy RAVEN nevű egyén írt egy SINTÉR nevű egyennek. Egy német sertésről (disznó) van benne szó, a két pofa valószínűleg valami vágóhídon dolgozhat, mert még skalpolni is akarnak. Micsoda brutalitás! De szörnyülködés he-

lyett inkább fedezzük fel a többi helyiséget. Az előszobától balra lévő szobában két fic-kó tárgyval valami AXEL nevű emberrel. Udvariasan érdeklődünk, hogy ki is az az AXEL, és azt az információt kapjuk, hogy nevezett legjobb barátját, bizonyos DAR-REN PERRY-t megölték, és emiatt nagyon maga alatt van (mármint AXEL). A söntés melletti helyiségben megtaláljuk a már em-lített KONCHEV-et: használjuk az OVERKILL jelszót, és máris beszélgethe-tünk vele, sőt, a ROBBANTÁS szaktudá-sunkat is hajlandó fejleszteni. Emberünk nem él valami aszkéta életmódot, saját be-vallása szerint úgy nyalkalja a vodkát, meg a beetlejuice-t, mint más halandó a csap-vizet. De azért kérdezzünk egy kicsit, és értékes információkhoz jutunk: a SINTÉR (neki szól a levél) mindig sziva-rozik, CHANG (a kártyás) újabban nagy-on morózus hangulatban van, mert a szomszéd városrész kaszinósa (már me-gint ez a RENE gyerek) elnyert tőle vala-mit, a Rocker Negyed már nem olyan mint régen, s ezért ő (KONCHEV) lehet hogy elköltözik a táborba, a TÁBOR fő-nöke pedig megőrül az aranyért. Ha befe-jeztük a kérdezgetést, térjünk vissza a sön-tésbe, ahol igyunk meg egy pohár beetle-juice-t, ha már KONCHEV annyira ajánl-gatja. Igaz, hogy ettől fényes nappal meg-látjuk a csillagokat, meg egy pofát, akiről nem tudjuk eldönteni, hogy kicsoda (segí-tek: MCRONALD az, de fogalmam sincs miért pont ő), de 4000 experience pont is jár érte, ami nem jön rosszul.... Itt elfogyott a hely, úgyhogy a jövő hónapban:

folytatása következik!

K.K. & Co.



Bal kezem ügyébe odakészítettem a whiskys üveget egy vizespohár társaságában, mellényzsebemből előhúztam féltve őrzött kubai szivarjaimat, s egy kanadai "bármin meggyújtható" gyufát végighúztam kéthetes borostámon. Meggyulladt. Kéjesen szippantottam egyet a méreg-erős dohányból, majd mialatt csurig töltöttem a vizespoharamat Ballantine'sszal, benyomtam az "ON" gombot kedvenc PC-men, s áhitattal helyeztem be a várva várt CD-t: a Full Throttle-t.

MI EZ...?

Aki még nem hallott a Full Throttle-ről, s a rövidke bevezetőből sem kapott rá az ízére, annak pár szó a LucasArts legújabb és eddig legvadabb kalandjáról: utazunk el képzeletben valahová Amerika (vad)nyugati részébe, ahol mérőföldre vannak egymástól a ranch-ek, kocsmák, faluk. A 20 méter széles utakon három sávot is elfoglaló kamionok dübörögnek, naponta legfeljebb tíz autóst látni tövig nyomott gázpedállal elhúzni ki tudja merre, s ahol... Igen, ahol

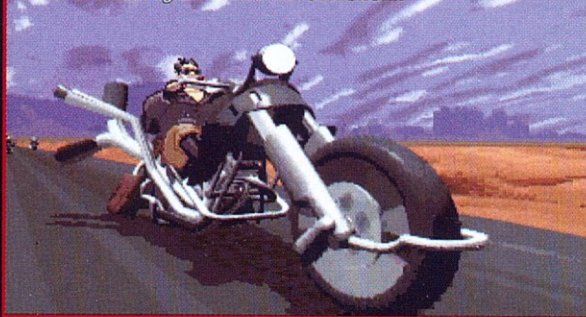


motoros bandák uralják a vidéket, saját törvényeik szerint élnek, egymással hadakoznak vagy éppen nem, néha kirabolnak egy-egy arrajárót, esetleg alkalmi munkát vállalnak. Szóval egy ilyen motoros bandába csöppenünk mi is, méghozzá nem is akármilyen szerepben, hisz mi vagyunk Ben, a bandavezér. Otthonunk a felspécizett járgány, mellyel a környék ranch-jeit, kocsmáit és főleg útjait járjuk, s melyet jobban féltünk az életünk-nél. Hangunk rekedt a whiskytól, bőrdzsekinket áthatotta a dohány- és benzinszag, arcunk mindig kéthetes borostától szürke és hajunk már réges régen az öntisztulás útjára lépett...

HÁT ILYEN MÉG NEM VOLT!

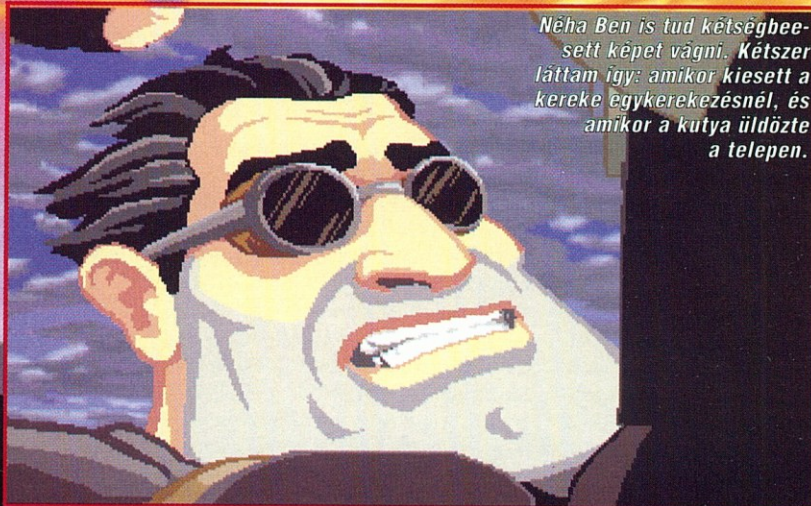
A program kivitelezése egyszerűen fenomenális! Ilyet tényleg rég látott a világ - ha egyáltalán látott. A LucasArts méltó régi, nagy híréhez... A főhősnek van stílusa, igazi egyéniség, nem egy akárci, akit csak úgy be lehet ejteni egy kaland közepére - egyszóval meg van "komponálva". (A LucasArts ehhez mindig értett -

Khm. Ez vagyok én. De ez nem érdekes. Nézzétek inkább a motoromat. Igazi kíness. Az otthonom.



Full Throttle

EGY KŐKEMÉNY NEMCSAK KEMÉNYKŐ



Néha Ben is tud kétségbeesett képet vágni. Kétszer láttam így: amikor kiesett a kereke egykerekezésnél, és amikor a kutya üldözte a telepen.



Guybrush Treepwoodtól Bernardon át egészen Indiana Jonesig minden főhős egyéniség volt). A többi szereplőről is elmondható ugyanez, s a sztori se kutya, s végre a vége sem egy nyálás, amerikai The End. Ehhez társul a páratlan grafikai és audió kidolgozás. A program szinte olyan, mint egy interaktív rajzfilm. A zenéket stúdióban vették fel és bedigizték, így a játék alatt tökéletes számokat hallgathatunk - elég zűzös a zene, a keményebb műfaj kedvelőinek önmagában is tetszeni fog, de a játék hangulatához tökéletesen illeszkedik. E mellé jönnek még a sztereo motorhangok, s telitalálat a főhős rekedtes hangja.

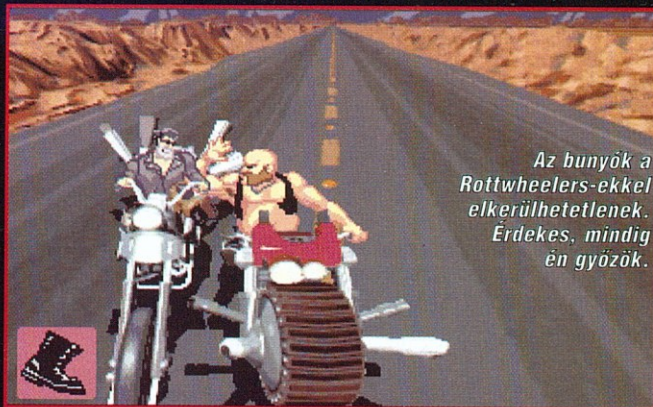
A LucasArts munkáira jellemző elmaradhatatlan apróságok is meg vannak "komponálva".

Az irányításon újítottak (bár szerintem a klasszikus Maniac Mansion, Monkey 1-2, stb. irányítása óta nem született jobb a kalandjátékokhoz), ha olyan dologra mozgatjuk a kurzort, amivel csinálhatunk valamit, akkor piros keret jelenik meg a kurzor körül, s a bal gombot lenyomva jelennek

meg "igéink": kéz, láb, szem, száj. A jobb gombbal kérhetjük le az inventory-t. Akkor vágunk bele - természetesen a teljes leírásba.

A BALESET

A már említett 20 méter széles úton nyargalászik egy léghajtásos autó, s benne utazik Mr.



Az bunyók a Rottwheelers-ekkel elkerülhetetlenek. Érdekes, mindig én győzök.

Corley, a Corley Motors feje és társa, Mr. Ripburger. Kisebb vita alakul ki köztük, mivel Mr. Ripburger meg akar hívni néhány motorost a részvényesek közgyűlésére. Ötletét nem díjazza Mr. Corley. Rövid idő múlva egy motoros banda előzi le a limót, nem is akárcik, hanem a Polecats-ek, akiknek Ben, azaz mi vagyunk a vezetői. Mr. Corley régen nagy motoros volt, s az országban ma ő az egyetlen, aki motorokat gyárt, így jelenik meg a kurzor körül, s a bal gombot lenyomva jelennek

ROTTWHEELERS

KALAND TÉSŰEKNEK!

Nem mondhatja senki, hogy nem kesztyűs
kézzel hántam a dagival.



útszéli kocsmába térnek be. Mr. Corley utánuk megy, hogy felidézze a régi szép idöket, Mr. Ripburgert pedig kint hagyja. Ripburger természetesen nem bír várakozni, bemegy és elmondja Bennek ajánlatát, hogy motoros kíséret kéne Corley-nak a részvényesek közgyűlésére. Ben természetesen nemet mond, de Ripburger nem adja fel: kihívja a kocsmá mögé, s ezzel kelepcebé csalja: hátulról leüti. Ripburger embere elhúzza a kocsmát előttem Ben ruhájában, így a többiek sikeresen bebetetnek, hogy Ben elfogadta az ajánlatot, s már el is viharzott - a többi Polecats természetesen utána ered.

Másnap reggel a kukában ébredünk. Üssük ki a tetejét, majd sétálunk a kocsmá elé, ahol motorunk áll - egyetlen hibája, hogy kulcs nélkül nem indul. Rúgjuk be a kocsmá ajtaját, s vessük be legmeggyőzőbb modorunkat: rántsuk le a kocsmáros fejét az orrkarikájánál fogva a pult-ra. Egyből beszédes és segítőkész lesz, s a kulcs máris a zsebünkben lapul. Megtudjuk, hogy az ő feladata annyi volt, hogy minél tovább itt tartson minket; emellett valami balesetnek látszó gyilkosságról is beszél, amit nem vesz valami komolyan Ben. Pattanjunk nyeregbe, s irány az út!

Miközben tövig húzzuk a gázt, utolérünk egy Rottwheelers bandatagot, aki természetesen belénk köt. Rövidke akciórész következik: a jobb gombbal válthatunk kéz és láb között, a bal gombbal üthetünk/rúghatuk. Miután kiütöttük a nyeregből, Ben egykerekezni kezd... s meg is történik a "baleset": kiesik az első kerék, mi meg valahol az út mellett végezzük. Éjjel valami



ugorjunk a járgányhoz, dugjuk be a csövet a tartályba, tegyük a cső

alá a kannát, szívjuk meg a csövet, s máris megvan az üzemanyag. A villát természetesen a szeméttelen találjuk. A bejutáshoz lakatoljuk le a bejárati redőnyt, s így felmászatunk a láncon, mert nem emeli fel a kaput. Bent egy örült kutya védi a lomokat, úgyhogy először végezzünk vele: menjünk el jobbra, s tegyük a husit az egyik kocsiba, majd másszunk fel a darutoronyba, emeljük fel a kocsit a mágneses korong segítségével. Így sikerül hatástalanítani a dögöt, s az egyik kupacról leemelhetjük az áhitott villát... Maureen pillanatok alatt összekalapálja a járgányt, s még turbófeltöltővel is ellátja - amit csak a Vultures banda használ, úgyhogy Ben igencsak furcsállja. Rövidke búcsú, s Ben máris továszárguldana, de nem tud, mert a rendőrök a benzintolvajt keresik... Menjünk vissza, érintsük meg a létrát, s a riasztó hangjára a rendőrök visszahúznak a telepre - szabad az út.

f o t ó s
kezd el kat-
togatni a fe-
jünk felett, s
megígéri, hogy jó ke-
zekbe juttat...

MAUREEN

Másnap egy tanyán ébredünk, ahol Maureen ápolgat minket és motorunkat. Aki szereti, az beszélgesen el vele, én inkább a lényegre térek: a hölgynek szüksége van egy új villára, a hegesztőjére, amit elloptak, egy kis benzinre, csak éppen ránk nem. Kapjuk fel a szobából a kannát és a csövet, majd menjünk ki: az idétlen újságíró áll ott, akivel egyébként semmire sem megyünk. Amikor kölcsönkérjük, azt hazudja, hogy elromlott a kocsija, de ahogy lelépünk elhúzza vele. Első utunk vezessen a lakókocsihoz, ahol a föld alatt valaki előszeretettel hegesztget. Kopogjunk be, majd mikor feljön a tulaj s az ajtó mögül szid bennünket, tiszteljük meg az ajtót a bakancsunkkal. A rúgás igen sikeres, a bunkó pasi az ágyon köt ki eszméletlenül. Vegyük magunkhoz a szekrényből az álkulcsot, a hűtőből a húst, majd menjünk le a földalatti műhelybe, s lopjuk vissza Mo hegesztőjét. Következő utunk a falu szélén álló üzemanyagtartályhoz vezet, melyet mindenféle riasztó és biztonsági kutyü véd. Nyissuk ki a lakatot az álkulccsal, bent fogjuk meg a létrát, mire megszólal a riasztó. Gyorsan bújunk el a háttérben lévő valami mögé, s várjuk meg, amíg a rendőrök leszállnak furra járgányaikkal és a rablót kezdik keresni. Amikor tiszta a terep,

A GYLKOSSÁG

Végre útra kelhetünk, s meg is leljük Melonweed mellett bandánkat, akiket jól felütitett Ripburger. Rövid csevely után közzjáték következik: Mr. Corley jön ki a helyi kocsmá WC-jéből részegen, s Ripburger egy jól irányzott ütessel hátulról lecsapja az öreget! Ezalatt az újságíró épp a bozótban rejtezik, s lencsevégre kapja az egész gyil-

Ez egyike a kellemetlen helyzeteknek. Tényleg kínosan érzem magam.



Ő Mo, pontosabban Maureen. Ő gyógyítgatott a baleset után, de ami a lényeg, ő lehelt életet ronccsá tört motoromba is.



kosságot... A gond, hogy őt is elkapja Ripburger embere, s alig tud elmenekülni, s a kameráját természetesen elveszik. Egy percre rá a WC-hez érünk, s Corley-t még életben találjuk. Elmondja, hogy Ripburger át akarja venni a Corley Motorst, s kiskamionokat akar gyártani a motorok helyett. E cél érdekében tette el őt láb alól, s ez a célja a lányával is Maureennel!

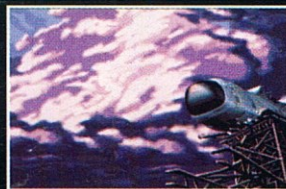
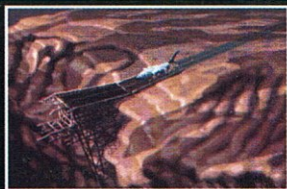
Mo-t Ripburger embere már felkereste, szerencsére Mo idejében észrevette, s a platót, amin a gorilla állt, egy gombnyomással leengedte, s a gorilla összetörte magát. Néhány percre rá Ripburgerék is megérkeznek, de már

átívelő hídon robban. A Cavefish-ek elégedettek a zsákmányolt műtrágyával, mi meg híd nélkül maradunk. Olvassuk el a híd melletti táblát, ahol Ricky-ről írnak, aki egy felspécizett motorral és rámpával átugrott a kanyonon. Húzzunk vissza a felborult pótkocsihoz, csavarozzuk ki a kerekeit, majd döntjük ki az útá. Szárguldjunk el a Mink Ranch-ig, ahol Ripburger gorillái várnak

A NAGY UGRÁS

Tudni kell, hogy a Cavefish-ek kegyetlen gyilkosok, s hihetetlenül gyorsak. Bennünket békén hagynak de a kamionosra rászállnak. A pótkocsit kiengedi a vezető, ezzel elintéz egy Cavefish-t, de nem ússza meg: kap egy időzített bombát a hátába, mely pontosan a kanyon felett

sél a Cavefish-ek titkos barlangjáról, ahová a rámpát rejtették, s a szemüvegükről, amivel meglátható a barlang bejárata. Több kellemes találkozásunk lesz a bányautón más bandák tagjaival. Mindenesetre valahogy szerezzük meg a láncot a négertől, az egyik dagitól pedig a léceket. Amikor a turbómotorossal találkozunk, rántsuk le a láncot a motorról, s szedjük el a turbófeltöltőjét. A Cavefish-t a léccel intézhetjük el, amikor a rossz aszfalton felemeli a fejét. A tőle szerzett szemüveggel megláthatjuk a barlangbejáratot, mely mögött a rámpa van. Csatlóljuk fel a rámpát, de mielőtt nagy boldogan elviharzanánk vele, álljunk meg a barlang szájánál, s a rámpával törjük ki a korongokat az aszfaltból - ugyanis a Cavefish-ek ezek alapján tájékozódnak. Most már tényleg mehetünk, üldözőink a korongok nélkül fálnak mennek. Most következhet a nagy attrakció, az átugrás



csak egy pisztolyt és egy összetört kamerát találnak - és a halott gorillát.

Még néhány perc és Ben is megérkezik - őt már csak a romok, egy összetört kamera és egy fotó fogadja a Mink Ranch-ról, ahol Mo felnőtt. Sajna nem tudunk a Ranch-re menni, mivel a gyilkosság miatt rendőrkordont vontak, így irány az ismerős kocsmá.

Éppen híreket mondanak, amiből megtudhatjuk, hogy a gyilkossággal minket, azaz a Polecats-ek vezetőjét gyanúsítják. Szép kilátások! A kocsmá mögötti kukába találjuk az újságíró - élve - akitől kapunk egy hamis rendőrigazolványt. A kocsmában üldögélő kamionosnak mutassuk meg a Mink Ranch képét, mire megemlíti, hogy ő is oda menne, de a kordon miatt ez lehetetlen. Adjuk oda neki a jelvényt, mire vállalja a fuvar: a motorunkat felpakolja, minket pedig a motorházba dug el. A kordonon sikeresen átvissz, de a Ranch-en kellemetlen meglepetés ér a búcsú után: ellopta a benzincsövünket. Menjünk fel a házba, a párna alól vegyük ki a csavarkulcsot, nyissuk ki vele a ládát, s vegyük ki belőle egy megfelelő csövet. Ebben a pillanatban húz ki Maureen a garázsából, s Ben utánatép. Már majdnem utoléri, amikor Mo bekapcsolja a turbót. Ben ugyanezt tenné, de valaki leszerelte... Időközben utolér a kamionos, s majdnem leszorít bennünket az útról. Bent feldühíti, s bosszún jár az esze, ám ebben a pillanatba érnek a Cavefish-ek területére.

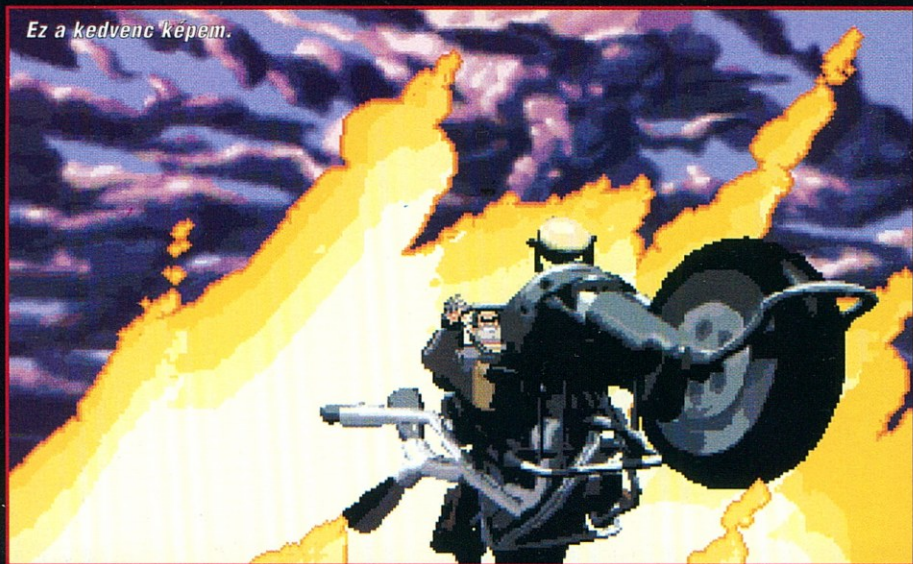
ránk. Üldözőbe vesznek, de a pótkocsinál nagyon pórul járnak. Nemsokára megérkezik a főnökük és saját kocsiján viszi őket tovább, valami fontos feladatot elintézi. Álljunk meg a totálkáros kocsinál s a csavarkulccsal szereljük ki a propellert - ez is kell majd az ugráshoz. Húzzunk le a bányautóra, ahol először Father Yorque-val, a régi bandavezérral futunk össze. Sok hasznos tanácsot húzhatunk ki belőle, me-

a kanyonon - centire, de sikerül. Következő helyszín a Corley motors.

A CORLEY MOTORS ÉS EGYÉB GYANÚS HELYEK

Menjünk le a stadion előtti bazárba, s amikor az árus nem figyel, lopjuk el az elemes nyuszt. Pattanjunk motorra, nézzünk el a Vultures banda területére, s a barlangjuk előtt elterülő ak-

Ez a kedvenc "képem."



namezőre tessük le a nyuszit. Természetesen felrobban, s így egy elemhez jutunk. Irány a stadion, ahol tessük a kisautóba az elemet, s a joystickkal irányítsuk be a stadionba, mire a bazáros utána fut, mi meg leemelhetjük az elemes nyuszikkal teli dobozt. Siessünk vissza a Vulture-okhoz, borítsuk ki a nyuszikat, majd gyorsan szedjük össze őket, csak egyet hagyjunk mászni. Miután felrobbant, menjünk az akna helyére, s tessük le még egy nyuszit és így tovább - egész a bejáratig.

Odalent nem valami szívélyes a fogadtatás: Maureen és a Vultures-ok meg vannak győződve arról, hogy mi végeztünk az öreggel. Pillanatok alatt négy motorhoz kötik kezünket-lábunkat. Egyetlen esélyünk, ha Mo-nak megemlíti régi nevét, melyen a papája hívta (az öreg halálakor említette nekünk). Végre sikerül kinyögnünk, hogy fotók is készültek a gyilkosságról, mire Mo rádöbben, hogy ő tette el az ominózus tekercset és még nem hívatta elő. Gyors előhívás, s helyzetünk máris tisztázódik. A Vultures-oknak óriási ötlete támad, hogy Mo biztonságba legyen: eljuttatjuk a halálát a Corley roncsderbin!

mellénk ér, ugorjunk át rá. Ugorjunk le amikor a legközelebb vagyunk a nagy tűzhöz, s fussunk a tűzbe, mire az idétlen gorillák utánunk jönnek, s azt hiszik elintézték... Közlik a jó hírt Ripburgerrel, aki természetesen cserbenhagyja őket, s a gorillák felrobbannak.

Ismét a Vultures-ok tanyáján vagyunk, Mo és néhány motorblokk társaságában. Vizsgáljuk meg közelről a blokkokat, s jegyezzük meg a hatjegyű motorszámot. Most irány a Corley Motors, ahol Ripburger előadást tart a részvényeseknek a kisteherautókról.

Kezét csokolom! Ben vagyok.



THE END

Ripburger egy kamionnal elhúzza, s mi Mo-val utána. Most következik egy igazi akciódús rész:



leelőzzük a kamiont, majd a kamion belénk száll, s motorostul, nőstül felkenődünk az elejére. Nyissuk ki a motort, csapjuk fel a panelt, s amikor Ripburger visszalöki a botjával, vegyük el tőle a botot. Daráljuk be a propellerrel a botot, mire az leáll, s mi átmehetünk a motorházon keresztül a kamion hátára. A csavarculccsal szedjük le a benzincsővet, erre a kamion lelassul, és begurul... begurul... Na nem akarom lelőni a végét, az utolsó jelenetet játssza le mindenki maga. Kellőképpen váratlan, LucasArts-osan fásaszto és hihetetlenül látványos. Megéri!

Koronczai Gáspár

Menjünk az épület mögé, rugdossuk végig a falat (egyik helyen a szellőző nyitójába találunk), majd menjünk le a szellőzőn. Lent az öreg szobájába jutunk, s az imént megjegyzett szám segítségével nyissuk ki a széfet, ami-ben egy kód-



A jó öreg Corley utolsó útja. Rest in peace (piece?).

A derbin tessük a következőket: ugrassunk rá a barna kocsira, majd lökjük a másik rám-pa alá, s így ugrassunk egyet - emígy át tudjuk ugratni Ripburger emberinek a kocsiját, s ütközhetünk Mo-éval. Mindketten felrobbanunk, de Mo egy katapult segítségével ki-repül a stadionból, amit a terv szerint senki sem vesz észre, mi pedig égő aszbesztben rohangálunk majd a stadionban. Gyűjtsük fel a stadiont, mire mindenki ész nélkül menekül, s Ripburger gorillái utánunk erednek. Ben felszalad a barna kocsira, s amikor a kék

kártyát és a végrendeletét tartalmazó hangkazettát találjuk. A kártyával menjünk a vetítoszobába, kapcsoljuk a világítást maximumra, a vetítőt minimumra. Az eredmény: szétég a film. Az előadásnak a kisteherautókról annyi, a szerelő nem tud mit kezdeni a tönkrement géppel, mi pedig átmehetünk a másik szobába. Tessük a vetítőre a gyilkosság képeit és rakjuk fel a hangkazettát... Corley akarata egyértelmű, a gyár a lányára száll, s a motorgyártás marad. S hogy ki ölte meg Corleyt, az egyértelműen kiderül a fotókból.

576 KByte ÉRTÉKELŐ
FULL THROTTLE

KIADJA: VIRGIN



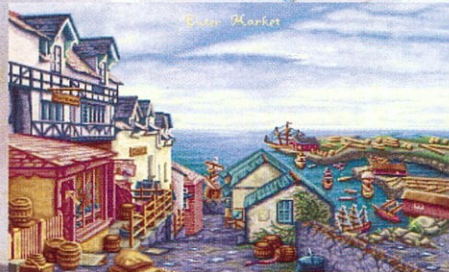
ÖSSZHATÁS 97%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: 8MB HD: 4MB VIDEO: VGA CPU: 386	CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Mint azt gondolom Ti is észrevettétek, mostanában sorra jelennek meg olyan játékok, melyek valamelyik régi nagy siker átdolgozásai. Nem kerülhetette el sorsát a Pirates! sem, mert a Pirates Gold után egy újabb trónkövetelő bukkant fel, melynek címe: High Seas Trader. A játék ugyan hivatalosan nem a régi klasszikus folytatása, de mivel egész felepítésében és részleteiben is szembevetendő a hasonlóság a két program között, mi mégis joggal tekinthetjük annak.

ÚJDONSÁGOK

A HST-ben minden olyan elem megtalálható, amely egy, a középkorban játszódó kereskedelmi szimulátortól elvárható. Mi egy kereskedőhajó kapitányaként fogunk szerepelni a játékban, felada-



■ A városok látképe azok fejlődésével folyamatosan bővül.

mivel csak azokba a városokba utazhatunk, amelyeknek térképét megvásároltuk. Mivel a játék a nagy földrajzi felfedezések korában játszódik, eleinte csak Európa vizeit kalandozhatjuk be, és csak az idő előrehaladtával indulhatunk távoli, újonnan felfedezett tengerekre. Saját magunk ne kezdjünk ismeretlen vizeket felderíteni, mivel legénységünk



■ Íme, ilyen egy titlallátat. Elég ritka látvány...

megtalálható a *kocsmá* (ahol legénységet, katonákat fogadhatunk fel, küldetéseket vállalhatunk, meghallgathatjuk a pletykákat és szórhatjuk a pénz matrózaink hangulatának javítására), a *bank* (ahol kölcsönöket vehetünk fel és letéteket helyezhetünk el), a *kereskedő* (ahol az ismert városok vétel és eladási árfolyamait rangsorolva láthatjuk, amelynek segítségével egyből ki is válszthatjuk az ideális útvonalat), a *"térképház"* (ahol az atlasz eddig hiányzó részeit vehetjük meg és kormányos-navigátort fogadhatunk fel), és a *kikötő* (ahol új hajókat építtethetünk, javíttathatunk és ellátmányt vehetünk). Természetesen a városkép nem mindenhol ugyanaz, függ a település nagyságától és földrajzi helyétől - természetesen a Kajmán-szigeteken bennszülöttek köszöntenek.

A nyílt tengerre kihajózva újabb lehetőségek nyílnak meg. Hajónk saját kézzel való irányításában segít az iránytű, a kormánykerék, a vitorla és a "radar", valamint a távcső. Kabinunkba visszavonulva naplóinkat, feljegyzéseinket lapozhatjuk át, javíthatjuk hajónk sérüléseit, valamint a térképen megadhatjuk a kívánt útvonalat az első tisztnek, aki ezután átveszi tőlünk az irányítást. Utuk során természetesen nem csak jóakarókkal találkozunk, bizony gyakran ki leszünk téve támadásoknak is. Ha hajónk legénysége és ágyúkkal való felszereltsége jó, nyugodtan válasszuk ilyenkor az automatikus harcot, amikor a gép számolja ki a csata kimenetelét és hajónk esetleges sérüléseit. Ha azonban nem vagyunk túl jól felszerelve, személyesen is irányíthatjuk a csatát. Ilyenkor engedjük közel a másik hajót, majd oldalunkat mutatva neki (mivel ott vannak az ágyúink) jól sorozzuk meg. Adjunk bele mindent, mivel a vesztesnek nincs kegyelem.

Ancy

HIGH SEAS TRADER

Pirates! - javított kiadásban



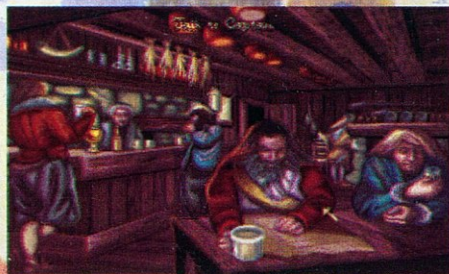
■ A kikötők, hajók azonosításához használjuk a távcsövet.

tunk természetesen a minél nagyobb vagyon és társadalmi megbecsülés megszerzése lesz. Mindezen célok eléréséhez egy jól felszerelt, de nem túl nagy hajóval kezdünk hozzá, melyet vagyonunk gyarapodásával fokozatosan nagyobbakra cserélhetünk le (furcsa, hogy több hajót viszont nem tarthatunk fenn). Pénzmagunk növelésére eleinte csak a kereskedelem szolgál, de nem kell elkeseredni, hiszen egy-két (szó szerint) jó kőrrel akár meg is duplázhathatjuk anyagi javainkat. A kereskedelemhez természetesen hajózási térképek is kelleni fognak, melyeket érdemes már a játék legelején megvenni,

nem olyan vállalkozó kedvű mint mi, ezért ha nem térünk vissza barátságosabb vizekre, hamar a cápák martalékául dobjhatnak. A térképek nagy előnye mellesleg az, hogy az eddigi, hasonló jellegű játékok elnagyolt atlaszaival szemben ezek teljesen valóságosak, ezért földrajzi ismereteink is bővíülhetnek játék közben.

NÉHÁNY SZÓ A KEZELÉSRŐL

Kalandjaink kétféle helyszínen játszódhatnak: a nyílt vízen illetve a kikötőkben. Minden kikötőben



■ A kocsmában vehetünk fel embereket és vállalhatunk el küldetéseket.

576 KByte ÉRTÉKELŐ
HIGH SEAS TRADER KIJÁZJA: **IMPRESSIONS**

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHTÁTS 88%

C64: LEMEZ KAZETTA
 AMIGA: 500 1200 CD32
 PC: RAM: 4MB HD: 12MB VIDEO: VGA CPU: 386
 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

KETTŐT FIZET - HÁRMAT KAP

1942 GOLD (PC CD) + UFO 2 (PC CD) = 16998.-

AJÁNDÉK:

PIZZA TYCOON (PC CD v. PC 3,5) vagy

STARLORD (PC CD) vagy

ZEPPÉLIN (PC CD v. PC 3,5)

CREATURE SHOCK (PC CD) +
IRON ASSAULT (PC CD) = 17998.-

AJÁNDÉK:

MORTAL KOMBAT II (PC 3,5)

DOOM II (PC CD) +
SUPER KARTS (PC CD) = 19998.-

AJÁNDÉK:

IRON ASSAULT (PC CD)

X-WING COLLECTION (PC CD) +
IRON ASSAULT (PC CD) = 17998.-

AJÁNDÉK:

MORTAL KOMBAT II (PC 3,5)

DESCENT (PC CD v. PC 3,5) +
BLACK HAWK (PC 3,5) = 14998.-

AJÁNDÉK:

VOYEUR (PC CD)

ARMORED FIST (PC CD) +
WOLFPACK (PC CD) = 14998.-

AJÁNDÉK:

DELTA V (PC 3,5)

ALADDIN (PC 3,5) +
LION KING (PC 3,5) = 11998.-

AJÁNDÉK:

MORTAL KOMBAT II (PC 3,5)

UFO 2 (PC 3,5) +
PIZZA TYCOON (PC 3,5) = 15998.-

AJÁNDÉK:

MASTERS OF MAGIC (PC 3,5) vagy
ZEPPÉLIN (PC 3,5)

DREAMWEB (PC CD v. PC 3,5) +
DAWN PATROL (PC CD v. PC 3,5) = 13998.-

AJÁNDÉK:

MORTAL KOMBAT II (PC 3,5)

WINGS OF GLORY (PC CD) +
NOCTROPOLIS (PC CD) = 17998.-

AJÁNDÉK:

NHL HOCKEY (PC 3,5) vagy
THEME PARK (PC 3,5)

ÁRZUHANÁS AZ 576 KByte BOLTJAIBAN

SEGA MEGADRIVE AKCIÓ

JUNGLE BOOK +
SMURFS = 19800.-

AJÁNDÉK:

1 db MD PRO PAD

SEGA MEGADRIVE

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
BARNEY THE DINO	7900	5600
BUBBLE AND SQUEEK	7000	5300
CHESTER CHEETAH 2	8900	6900
DYNAMITE HEADY	9000	7000
KING OF THE MONSTERS II	9900	7900
MICKEY'S ULT. CH.	8900	7000
MICRO MACHINES	8900	7500
NHL HOCKEY 95	9900	8900
OUTRUNNERS	9900	8300
PIRATES OF THE DARK W.	9900	7900
SUBTERRANIA	8900	6800

AMIGA 1200

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
SUBWAR 2050	4999	3999
FIELDS OF GLORY	4999	3999
THEME PARK	4999	3999
UFO	4999	3999

AMIGA

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
DISPOSABLE HERO	3999	2999
ELFMANIA	3999	2999
LOTUS TRILOGY	4499	3999
MORTAL KOMBAT	3999	2999
NIQUEL MANSEL GP	4499	3999
NIPPON SAFES INC	3999	2999
RISE OF THE ROBOTS	4999	3999

CD32

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
DANGEROUS STREETS	1999	1299
MYTH	2999	1999
PREMIERE	3999	2999
RISE OF THE ROBOTS	7999	4999
SUMMER OLYMPIC	1999	1299
SURF NINJAS	2999	1299
TROLLS	1999	1299

SUPER NES USA VERZIÓ

A JÁTÉKOK KIZÁRÓLAG ADAPTERREL MŰKÖDNEK!

JURASSIC PARK	9900
PUSH OVER	5800
THE UNTOUCHABLES	9900
PINK PANTHER GOES TO H.	8900
SUPER PLAY FOOTBALL	7900
HARLEY H. ADVENTURE	7900
UNCHARTED WATERS	7900
KENDO RAGE	7900
BATTLE BLAZE	7900
X-KALIBER	8900
DR. FRANKEN	8900
INT. TENNIS TOUR	7900
LAWNMOVER MAN	8900
AERO THE ACRO BAT	8900
OP. LOGIC BOMB	7900
CRAZY CHASE	9900
BLACK THORNE	9900
FIRE POWER 2000	7900
POWER RANGER	11900

AJÁNDÉK:

1 db NTSC ADAPTER

SUPER NES PAL VERZIÓ

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
ASTERIX	9900	8900
BLACK HAWK	7900	6900
INCREDIBLE HULK	10900	9000
MAGIC BOY	7900	5900
MICRO MACHINES	8900	7900
OUT TO LUNCH	8900	6400
RISE OF THE ROBOTS	9900	7900
SMASH TENNIS	8900	6900
SUPER BOMBERMAN 2	7900	6900
SPIDER-MAN	9900	8800
TROLLS	7900	5500
TRUE LIES	9900	8800
VORTEX	9900	8900
WOLVERINE	9900	8800

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999
SHADOW OF THE BEAST	999
ROBOCOP 3	999
TOKI	999

AJÁNDÉK: KÉT CARTRIDGE VÁSÁRLÁSA ESETÉN 1 db AKCIÓS C64 KAZETTÁR!!!

576 JÁTÉKOK AKCIÓJA

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
LONG LIFE + KASTÉLY	1998	1599
F-16 + NO LIMIT	1998	1599
TETRIS + SWORD OF H.	1698	1399

C64 LEMEZ

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
BAAL	799	599
BLUES BROTHERS	999	599
CAPTAIN FIZZ	799	599
DALEK ATTACK	799	599
DYNASTY WARS	999	799
ELVIRA II	999	850
KIDS PACK (6 Játék)	999	799
LETHAL WEAPON	799	599
OPERATION HORMUZ	699	599
POPEYE CO. (3 Játék)	999	799
POSTMAN CO. (3 Játék)	999	799
STEIGAR	699	599
SUBURBAN COMMAN.	799	699
TROLLS	899	699
WINTER S. SPORTS	999	799
WRATH OF DEMON	999	799

EGYET FIZET KETTŐT KAP !!!

C64 AKCIÓS KAZETTÁK:

RICK DANGEROUS 2	699
GO FOR GOLD	699
JAMES POND	699
MOONWALKER	699
QUE DEX	699
CHAMP. WRESTLING	699
NIGHT SHIFT	699
ACRO JET	699
ST DRAGON	699
CALIFORNIA GAMES	699

AKI KÉT KAZETTÁT VÁLASZT AZ ITT FELSORLTAK KÖZÜL, ANNAK KETTŐ HELYETT CSAK EGYET KELL FIZETNIE !

TOVÁBBI INFORMÁCIÓÉRT

HÍVD AZ

(1) 112-6415-ös

TELEFONSZÁMOT!!!

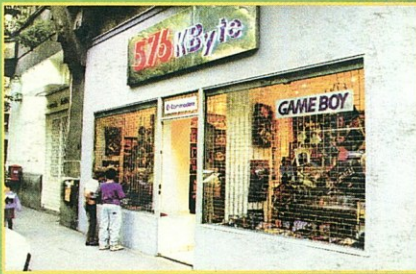
576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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

7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863

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



TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

DEBRECEN
Hatvan u. 70.

KAPOSVÁR
Damjanich u. 26.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

WIZARD'S JÁTÉKTEREM
TOP TEN SHOP
Budapest, Irányi u.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.

SZEGED,
Vadász u. 5.

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL