

Számítástechnikai magazin

MORTAL KOMBAT 3 speciális mozgások és DOOM 2 térképek a 24-32-es befejező szintig.

Végzet!

az ultimate doom ismét
végzetes csapást mér
az emberiségre

Csatazaj!

a rombolás művészete
és a technika forradalma:
ez a mechwarrior 2

Első vérig!

a ringben két harcos,
a warriors és az fx fighter.
vajon melyikük ökle pörölyebb?

ismertető:
hi-octane,
spectre vr, terminal velocity,
chaos control

leírások:
a iv networks,
star trek: tng, dungeon master 2,
panzer general

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

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

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET : MD I alapgép + 2 db CONTROL PAD21999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 db CONTROL PAD23999.-

SNES FIFA SET: SNES alapgép + FIFA SOCCER + 1 db CONTROL PAD26999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY SPECIAL EDITION: GAME BOY alapgép játék nélkül SZINES borítással12999.-

GAME BOY ALADDIN SET: GAME BOY alapgép + ALADDIN13999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD7999.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

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

SEGA 32X KÍNÁLAT:

SEGA 32X ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL42999.-

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD99999.-

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + RIDGE RACERHIVJ!

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS).....	2499 Ft	GAME GEAR TÖLTHETŐ 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 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	COMMODORE JOYSTICKOK.....	1999 Ft
PC JOY - HAWK.....	2999 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	1999
ALADDIN AGA	5999
ALIEN BREED TOWER ASS.	HIVJ
AMNIO	1999
ARCHER MACLEAN S POOL	2999
BAIL	899
BANSHEE-A1200	4999
BATMAN RETURNS	2999
BENEFACOR	3999
BILL S TOMATO GAME	1499
BIRDS OF PREY	2999
BLOB	3499
BOB S BAD DAY	1999
BONANZA BROS	899
BRIAN THE LION-A1200	4999
BUDOKAN	2999
BURNING RUBBER	2999
CADAVER + PAYOFF	2999
COLONIZATION	6999
DANUS PATROL	2999
DENNIS AGA	2999
DEVIOUS DESIGN	1499
DISPOSABLE HERO	3999
DRAGONSTONE	3999
EXC.GAMES COLLECTION	4999
-ARCHER MACLEANS POOL	
-POPULOUS 2	
-SHUTTLE	
EYE OF BEHOLDER 2	3999
FIELDS OF GLORY AGA	4999
GOLBINS 3	3999
GODFATHER	3499
GUNSHIP	1999
GUNSHIP 2000	3999
IMPOSSIBLE MISSION 2025	4999
ISHAR 3	3999
JAGUAR XJ 220	2499
JIMMY WHITE SNOOKER	2999
JUNGLE STRIKE	4999
LAST BATTLE	2999
LIFE AND DEATH	2999
LINKS GOLF CHALLENGE	1999
LION KING AGA	4999
LOTUS TRILOGY	4899
LUCAS ART COLLECTION	4999
-INDIANA JONES 3 ADV.	
-LOOM	
-MANSION	
-MONKEY ISLAND	
-ZAK MCKRACKEN	
MENACE	999
MICROPROSE F1 GP	3999
NIG.MANSELL WORLD CHLSHIP	4999
NINJA REMIX	1999
NORTH AND SOUTH	1999
OUTRUN EUROPA	1999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
PLAYER MANGAER 2	3999
PREMIER MANAGER 3	4999
PREM.MANAGER 3 MULTI EDIT	2999
RISE OF ROBOTS AGA	4999
ROAD RASH	2999
ROBINSON'S REQUIEM	3999
RVF HONDA	1999
SECOND SAMURAI-A1200	3999
SEEK AND DESTROY	3999
SHADOW WORLDS	2999
SIEGE TRILOGY	3999
SKIDMARKS	3999
STREET FIGHTER 2	2999
SUBWAR 2050	4999
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	4999
-BODY BLOWS	
-OVERDRIVE	
-SUPERFROG	
TENNIS CUP 2	1999
THE DEATH	3999
THEME PARK	4999
TOP GEAR 2	3999
TRIPLE ACTION VOLUME I	1999
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999
TURRICAN	1999
TURRICAN 2	1999
WORLD CUP YEAR 94	HIVJ
-SENSIBLE SOCCER	
-GOAL	
-STRIKER	
-CHAMP.SHIP MANAGER 93-94	
ZEEWOLF	5999

CD 32 PROGRAMOK

AKIRA	6999
ALFRED CHICKEN	3999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999
ALIEN BREED TOWER ASS.	HIVJ
ALL TERRAIN RACING	5999
BANSHEE	3999
BATTLE TOADS	3999
BENEATH A STEEL SKY	5999
BURB AND STIX	2999
CANNON FODDER	5999
CHUCK ROCK	3999
CHUCK ROCK II	4999
D GENERATION	3999
DANGEROUS STREETS	1999
DEEP CORE	2999
DISPOSABLE HERO	4999
DRAGON STONE	3999
ELITE II	4999
FIELDS OF GLORY	5999
FIRE AND ICE	3999
FLY HARDER	2999
FURY OF THE FURIES	3999
HUMANS	3999
IMPOSSIBLE MISSION 2025	4999
INTERNATIONAL KARATE + JOHN BARNES FOOTBALL	2999
JUNGLE STRIKE	4999
KID CHAOS	3999
LAST NINJA III	2999
LITTL DIVIL	5999
LOTUS TRILOGY	4999
MICROCOSM	7999
MYTH	2999
NIG.MANSELL WORLD CHAMP.	4999
PINBALL FANTASIES	4999
PREMIERE	3999
PROJECT X ÉS F17 CHALLENGE	3999
RISE OF ROBOTS	7999
SHADOW FIGHTER	5999
SKELETON KREW	3999
STRIKER	4999
SUBWAR 2050	4999
SUNNER OLYMPX	1999
SUPER STARDUST	HIVJ
SUPERFROG	3999
SUPER METHANE BROTHERS	2999
SUPER PUTTY	2999
SURF NINJA	2999
TOP GEAR 2	4999
TROLLS	1999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999
UNIVERSE	3999
ZOOL	3999
ZOOL II	4999

CG4 KAZETTÁK

ACROJET	699
AIRBORNE RANGER	699
ALIEN 3	699
ARMALYTE	699

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

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



STREET FIGHTER II
kalestartók

Valamennyi eredeti szereplőt megvásárolhatod és az ujjad körül pörgetheted

199,- Forintért

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

Table listing game titles and prices for the Atari 2600 section, including titles like Badlands, Barbarian, California Games, and Championship Wrestling.

Table listing game titles and prices for the Atari 5200 section, including titles like Parodius, Porky Haunted Holidays, and Power Drive.

Table listing game titles and prices for the Atari 7800 section, including titles like Streets of Rage 2, Sunset Riders, and Taz Mania.

Table listing game titles and prices for the Atari 8-bit section, including titles like Hand of Fate, Heroes of the 357th, and Hex.

Table listing game titles and prices for the Commodore 64 section, including titles like BioForge, BloodNet, and Bureau 13.

Table listing game titles and prices for the Commodore 8-bit section, including titles like Bionic Commando, Bomberman, and Bravura.

C64 CARTRIDGE-OK

Table listing C64 Cartridge-OK games and prices, including Battle Command, Robocop 3, and Shadow of the Beast.

C64 LEMEZEK GYŰJTEMÉNYEK

Table listing C64 Lemmeze Gyűjtemények and prices, including Kids Pack, Postman Pat, and Sooty and Sweep.

C64 LEMEZEK

Table listing C64 Lemmezek and prices, including A Kastély, Action Fighter, and Baal.

GAME BOY CARTRIDGE-OK

Table listing Game Boy Cartridge-OK games and prices, including Adventure Island II, Aladdin, and Alien 3.

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

Table listing Game Gear Cartridge-OK games and prices, including Adams Family, Batman Forever, and Chopper 1.

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

Table listing Master System Cartridge-OK games and prices, including Batman Returns, California Games 2, and Chuck Rock 2.

32X CARTRIDGE-OK

Table listing 32X Cartridge-OK games and prices, including Afterburner, Cosmic Carnage, and Motocross Champion.

GENESIS CARTRIDGE-OK

Table listing Genesis Cartridge-OK games and prices, including Belle's Quest, Bubble and Squeak, and Castle of the Bloodlines.

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

Table listing SNES American Cartridge-OK games and prices, including Adventures of Dr. Franken, Battle Blaze, and Crazy Chase.

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

Table listing Mega Drive Cartridge-OK games and prices, including 2nd Samurai, Animanics, and Asterix.

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

Table listing IBM PC 3.5 Programok and prices, including 1st Encounters, 1942 Pacific Air War, and Alien Breed Tower Assault.

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

Table listing IBM PC CD-ROM Programok and prices, including 1st Encounters, 1942 Pacific Air War Gold, and 3D Atlas.

JÁTÉK GYŰJTEMÉNYEK

Table listing Játék Gyűjtemények and prices, including Delphine Collection, Another World, and Crusier.

IBM 5.25 PROGRAMOK

Table listing IBM 5.25 Programok and prices, including Darklands, RGB, and Les Manley Lost in LA.

SNES PAL CARTRIDGE-OK

Table listing SNES PAL Cartridge-OK games and prices, including Aero the Acrobat, Asterix, and Batman Forever.

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

Table listing Mega Drive Cartridge-OK games and prices, including Delta V, Desert Strike, and Discworld.

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

Table listing IBM PC CD-ROM Programok and prices, including 1st Encounters, 1942 Pacific Air War Gold, and 3D Atlas.

JÁTÉK GYŰJTEMÉNYEK

Table listing Játék Gyűjtemények and prices, including Delphine Collection, Another World, and Crusier.

IBM 5.25 PROGRAMOK

Table listing IBM 5.25 Programok and prices, including Darklands, RGB, and Les Manley Lost in LA.

JÁTÉK GYŰJTEMÉNYEK

Table listing Játék Gyűjtemények and prices, including Delphine Collection, Another World, and Crusier.

AZ ÚJDONSÁGOKÉRT (LÁSD: „HIVJ” KATEGÓRIA) TÁRCSÁZD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT! MIVEL LISTÁNK SZEPTEMBER 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETEGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSEKET KÉRJÜNK!

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

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

Valamennyi számunk eredeti áron vásárolható meg. Megrendelhető: az 576 KByte pécsi és győri boltjaiban, vagy a Comgame GM, 1389 Budapest, Pf. 132. címen. Szimulátor Különszám elfogyott. A fenti árakhoz portóköltség is járul.

Üdv mindenkinek!

Hogy ityeg a fityeg? Hányan kaptatok idén nyáron hőgutát, fagyalmérgezést, a képetekbe dögöltt angolnát a Balatonban úszva, lencsevégre didis csajokat, frászt az árak színvonalától, stb? Aki mindezt épp bölrel és elmével megúsza, az megérdemli, hogy "belénk olvasson" (emlékeztek?). Elég jó összeállítást sikerült készítenünk - bár a legnagyobb durranások még csak ezután várhatók. Éppen ezért kérünk elnézést amígás olvasóinktól, akiket még az ág is húz, hiszen nem jelent meg a megadott időben egy csomó beharangozott újdonság: például jövő hónapra vagyunk kénytelenek tolni az SSF2, a Speris Legacy, az Alien Breed leírásainkat, mivel egy kiadós demónál több még nem látott napvilágot belőlük. Ígérem, a következő számban jobban a kedvükben járunk majd.

Köszönjük a feladványainkra érkezett többszáz megfejtést, szinte egytől-egyig helyes volt. Sajnos csak néhány olvasónknak tudunk ajándékkal kedveskedni, de a türelem rózsát terem; aki nem nyert, pályázzon ebben a hónapban is, hátha rákacsint Fortuna.

Figyelmébe ajánlom mindenkinek a 12-15-ig terjedő oldalakat, amelyek már ismerősnek tűnhetnek, de minden hónapban "el van rejtve" rajtuk néhány változás, akció, tudnivaló, ami miatt érdemes végigböngészni ezeket az oldalakat is.

És végül annyit, hogy következő számunkban fergeteges beszámolót olvashattok az őszi ECTS-ről, amely idén pont "szerencsétlen" időpontban kerül megrendezésre, de hiába nyaggattuk a kinti szervezőket, az istennek sem voltak hajlandók a lapzártánkhoz igazítani a rendezvényt. Ezek a vaskalapos angolok...

Zolee

**Következő számunk
október 17-én
jelenik meg.**

576 KByte

TARTALOM

A NYÁRI UBORKASZEZONBAN A SOK ZÖLDSÉG MELLETT TERMETT NÉHÁNY IGAZÁN ZAMATOS GYÜMÖLCS IS. EZEKBŐL ÁLLÍTOTTUNK ÖSSZE EGY KOSÁRRAL. ÍZLELD MEG, NEM FOGSZ CSALATKOZNI!

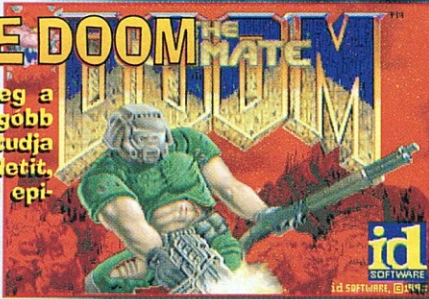
WARRIORS

Új fejezetéhez érkezett a PC-s vereskedős játékok története: a reformer neve 3D Bio Motion. Hogy mire képes, nézzétek meg kétoldalas ismertetőnkben.



ULTIMATE DOOM

Rendre jelennek meg a csillogobbnál-csillogóbb utódok, de egy sem tudja beárnyékolni az eredetit, amely most újabb 9 epizóddal egészült ki.



STAR TREK - TNG

A sorozat elérkezett eddigi leghosszabb, legbonyolultabb és legszebben kidolgozott részéhez. Lelésünk első része is hűen bizonyítja, hogy igaz az állítás.



DUNGEON MASTER 2

Nosztalgiazzunk egy kicsit! Az Interplay produkciója a visszatérítésként egyben fogant: a grafika és a játékélmény a régi idők nagy játékaiké idezi.



HÍREK	4-5
WARRIORS	6-7
MECHWARRIOR 2	8-9
SEBESSÉGLÁZ	10-11
ULTIMATE DOOM	16
A IV NETWORK\$	17-19
CSEVEGŐ	20
MANGA	21
KONZOL ROVAT	22-29
PANZER GENERAL	30-31
CD 32 ROVAT: SHADOW FIGHTER	32
STAR TREK: THE NEXT GENERATION	34-37
FX-FIGHTER	38-39
HÓKUSZ - POKEUSZ	40
ÉRKEZÉSI OLDAL	41
NEWCOMER (3. RÉSZ)	42-45
DUNGEON MASTER 2	46-48

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 (95.2543/9-66-22) 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, Füllér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecs és Társa Kft, Pannon Transpress

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



Amikor e sorokat írom, már csak ötöt kell aludni az idei év egyik legrangosabb kiállítására és szakvásárára, a londoni székhelyű ECTS megnyitójáig. Lapzártánk most kivételesen nem segít bennünket, éppen nem tudom beleírni ebbe a számba a beszámolót - ami így a következő számra marad, de a teljesség igénye nélkül izeltől összeválogattam néhány csemegét, amelynek a kiállításon lesz a premierje.

OCEAN

A nagymúltú cég a nyári hónapokban kissé lazított, de a karácsonyi árudömpingben ő is kiveszi majd a részét, hiszen **TFX EF2000** néven megjelenteti a szimulátor/akciójáték fogalmát forradalmasító TFX utódját. A játékokat az a Digital Image Design készíti, akinek nevéhez olyan címek kötődnek, mint F-29 Retaliator, Epic, TFX és legutóbb az Inferno. Az angol légi erővel karöltve kivitelezett játékban egy NATO szupergépet, az angol-olasz-német-spanyol kooperációban készülő EF2000-et kell parancsnokságunk alatt irányítanunk. A szimulátorok esetében egyik legfontosabb szempont a grafika: tudja ezt a DID stúdió gárdája is, úgyhogy a játékhoz kifejlesztett új generációs 3D-s megjelenítő rendszer magába építi az 90-es évek valamennyi vívmányát: külön a játékhöz kiagyalt villámgyors poligonos megjelenítés, szokatlan felbontású SVGA mód, lenyűgöző intro és átvezető képsorok. (Megjelenés: PC CD/november).



21ST CENTURY ENTERTAINMENT

A flipperbajnok cég - látva, hogy komoly vetélytársai akadtak flipperfronton - két úton indul el a siker felé. Kiad hamarosan még egy golyós automatát és egy kalandjátékkal is megpróbálkozik. A **PINBALL WORLD** az egyik legmasszívabb játéknak ígérkezik, már ami a táblák számát illeti - 19 féle flipperen és számtalan bónuszjátékban vehetünk részt, de mind-egyiknek van egy közös pontja: a világ országaival, szokásaival van kapcsolatban. Újítás, hogy nemcsak függőleges kiterjedése van a tábláknak, hanem vízszintesen és 3D-ben fel/le irányokban is közlekedhet a golyó. A táblákon elhelyezett számtalan szivató/becsapó/megzavaró teraptárgy szintén ötletes újítás: mágnesek, erős



sodrású vizesések, egyirányú kapuk teszik megunhatatlanná a már jócskán csonttá rágott játékestilust. (Megjelenés: PC CD/október).

Másik údvöskéjük nekik is kalandos lesz, ugyanis a **SYNNERGIST** című kalandjáték a cég életében a második kitekintés az egyéb stílusú játékok közé. A 2010-ben játszódó sztori szerint egy alulfizetett és túlhajszolt újságíró bőrébe bújva kell nyomoznunk legjobb barátunk misztikus halálosete után egy bűntől és drogoktól bűzlő New Archus nevű városban. Mivel elég kevés adat van a birtokomban a játékról, inkább nem mondom elhamarkodott véleményét róla - úgyis hamarosan kiderül. (Megjelenés: PC CD/október).



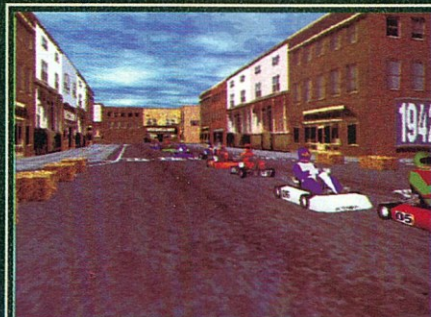
MICROPROSE

Számtalan újdonsága közül két kiragadott bombahír: a karácsonyi játékdömping egyik legnagyobb siker számot tartó újdonsága lesz a **THIS MEANS WAR**, amely a Windows '95 lépcsőjeit komolyan próbára tevő harci-stratégia-akciójáték lesz. Az alapmotívum ismerős lehet a legendás Mad Maxből: kifogyóban lévő ásványi anyag készletek, hatalmas erődírmények, öldöklő harc az életet jelentő olajért. Bázisunkról egy csapatnyi tankkal elindulva el kell foglalnunk a kontinens valamennyi olajfinomítóját, energiaközpontját. Két stílus közül választhatunk: vagy a felváltva



egymás utáni lépésekkel operálunk, vagy bekapcsolva a real time módot, rástartolunk az igazi akcióra! Tankjainkat úgy kell mozgatnunk, hogy saját területeinket is védjük a támadásoktól, és a hódításainkban se valljanak kudarcot. Folyamatosan karban kell tartanunk bányáinkat, finomítóinkat, településeinket, hogy utánpótlást tudjunk biztosítani a harcokban küzdőknek. Gyors döntések, káprázatos grafika (az SVGA mód lehetővé teszi a rendkívül aprólékos megjelenítést), és bomba ötlet.

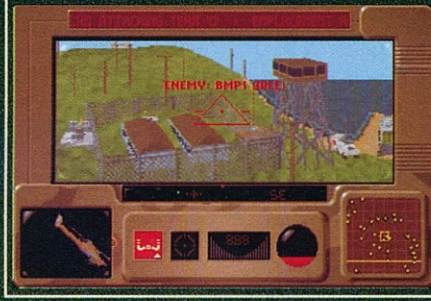
A Microprose az autóversenyek szimulációja terén is otthonosan mozog, így biztos sikervárományos **VIRTUAL KARTS** című produkciójuk is, amely a Virgin féle Superkarts után még magasabbra teszi a mércét. A vektor- és a texture mapped grafika ötvözetéből előálló élethű hatást fokozzák a közvetítések hangulatát idéző kameraváltások, a digitalizált hangeffektek, a Pentiumot nélkülözni tudó SVGA mód. A játék hálózatra kövte, vagy két gépet összekötve



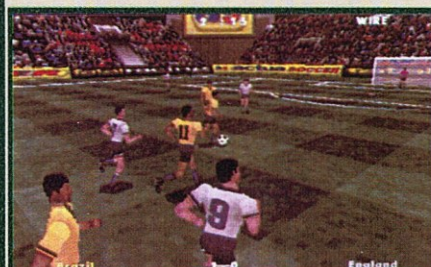
párosával is játszható lesz. (Megjelenésük: PC CD/október).

EMPIRE INTERACTIVE

A cég egyszerre két stílus szerelmeseit is meg szeretné csípni a **RED GHOST**-tal. A címben szereplő Vörös Szellem egy titkos katonai szervezet, amely sorra végzi terrorakcióit, melyek számtalan áldozata "bosszúért kiált". Egy nemzetközi speciális alakulat élén a mi feladatunk lesz kifűstölteni titkos bázisairól az egyébként nagyon kiterjedt hálózattal rendelkező szervezetet. Két féle játéktípus közül választhatunk: vagy stratégiába vagy akcióba csomagolva tehetjük ki a szűrűket. Ennek megfelelően vagy a már megszokott felületű lépés-lépést követ stílusban oldhatjuk meg a problémát, vagy - amit inkább ajánlok figyelmetetekbe - a harci járművek belülről való irányításával az akció kellős közepén kell döntéseket hoznunk és parancsokat osztogatnunk. A poligonos grafika felbontása nem egetrengető, de élvezetes és nagyon gyors - s ez manapság már kincset ér. Akció/stratégia/szimulátor egy programban. (Megjelenés: PC CD/október).



GREMLIN INTERACTIVE



Jócskán felpörgette magát a nevében nemrég "interaktivizálódott" cég, s hamarosan megjelenő produkcióival minden bizonnal rá is szolgát a névbővítésre. A virtuális valóságba kalauzol két játék is, lássuk az első durranást: a címe **ACTUA SOCCER**. Az ismertető alapján csak jót lehet róla mondani, a briliáns képek pedig pedig órákig generált állóképeknek tűnnek. Ha igaz a Gremlin



állítás, akkor ezt a grafikai minőséget eddig soha nem látott sebességgel hozza a játék (hiszi a piszi). Ami biztosabbnak tűnik: 44 európai csapat közül választhatunk majd, a játékosok minden tulajdonsága editálható lesz (s ez a gyepen nyújtott játékukban meg is mutatkozik), a kameramozgatást forradalmasítja a játék az "állandóan akción" képvtársaival, és legnagyobb csemegeként bemutatkozik a szenzációs "öten egy PC-n" játéklehetőség. (Megjelenés: PC CD/még idén).

A Gremlint is megfertőzte a versenyautóláz, amit még annak idején a Ridge Racer indított világhódító útjára, s mára már minden konzolost és játéktérmet megfertőzött, csak a PC-s tábor nem sikerült komolyabban ágyba döntenie. **FATAL RACING** címmel egy komolyabb kivitelezésű szimulátor



van készülében, amelynek demója látán tényleg elismerően kellett csettintnem az ujjammal. Végre nem az unalmas körverseny típusú játékok reinkarnációjával van dolgunk, hanem az igazi versenyek izgalmával fűszerezett szimulációval. Az ellenfelek nagyon genyák, állandóan azon vannak, hogy megnehezítsék a dolgunkat (kiszorítanak, nekilöknek a másoknak, stb), a pályákon pedig olyan hullahoppokat lehet csinálni, amelyet még egy játékban sem láthattunk. Az ugratók, pörgető és rámpák külön felfokozzák a verseny izgalmát. SVGA-ban pedig lecsúsz az ember álla, olyan szép az anyag. (Megjelenés: PC CD/még idén).

VIRGIN INTERACTIVE

A világ talán legprofibb játékszoftver kiadó cége hamarosan óriási játékzuhattal lepi meg híveit, minden stílus szerelmest szájatátásra ösztönözve. Értsd: leesik majd az állunk, ha megkaparinthatjuk például a **SCREAMER**-t vagy az **INDY CAR RACING 2**-t, avagy a **REBEL ASSAULT 2**-t. A Screamer egy lélegzetelállító autóver-



seny lesz (ez a stílus most éli virágkorát), amelyben a grafikai megvalósítás szédületes gyorsasággal és változatossággal párosul. 10 féle autó (többek között

Lamborghini Diablo és Porsche 911), 5 típusú pálya (hegyvidékes, városi, stb), 3 féle nézet (két külső és egy belső), 3 féle felbontásbeállítási lehetőség - hogy csak a játék sarkaszámait említsem. Egy beszédesebb kép többet mond, úgyhogy íme. (Megjelenés: PC CD/november).

Képzeljétek magatok elé a Rebel Assault képsorait, kiegészülve egy teljesen át-



gyúrt történettel, feltuningolt játszhatósági mutatókkal, eddig soha nem látott Star Wars videóbejársásokkal: igen, ez az RA2. A történet a Star Wars előtti edőkbe röpít vissza bennünket (egyébként ebben az időszakban fog játszódni a Stephen Spielberg nevével fémjelzett Star Wars-előd trilógiája, a The Clone Wars), egy kezdő lázadót alakítunk, aki eltűnt társai után kutat egy űrbéli Bermuda-háromszögben. Kiderül, hogy ezt az idő/erőteret, amelyben lázadó hajók százai tűntek már el, a Birodalom irányítja - megvan tehát az új feladat. Többet még nem árultak el "Szűzék", úgyhogy ízelítőképp csak egy intőkép. (Megjelenés: PC CD/jövő év eleje).

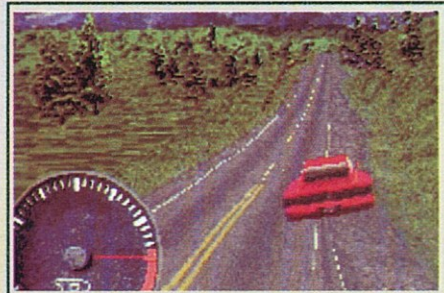
És mit is lehet elmondani egy versenyautószimulátor második epizódjáról?



Nos, az IndyCar Racing 2 annyival tud majd többet, mint elődje, hogy a kivitelezését kissé feltüpirozza a Papyrus, SVGA módban is játszható lesz a játék, új hanghatásokkal bővül a hangpaletta - és egyáltalán: 95-ös színvonalra hozzák az egész produkciót. Természetesen nemcsak DOS, hanem Windows '95-ös változat is kijön belőle. (Megjelenés: PC CD/még idén).

UTOLSÓ PILLANATBAN ÉRKEZETT...

Az összeállítás végére néhány villanásnyi infó 1-1 képpel. Elsőként az Electronic Arts üdvöskéje kerül nagytó alá, a csodás kidolgozású **THE NEED FOR SPEED**, amely a száguldozás örömét pörgeti fel a maximumra. Az amerikai Road and Track Magazine szakértőinek bevonásával készített örületben napjaink legpörögtebb sportautói (Ferrari, Lamborghini, Toyota Supra, Dodge Viper) közül választhatunk, hogy megnyerjük a váro-



sokban, tengerpartokon, hegyvidékeken keresztül kanyargó versenyt. Többféle nézet, VGA+SVGA mód, digitális motorzajok - minden ami ehhez a stílushoz dukál. (Megjelenés: PC CD/október).

Hogy mihez mi dukál, azt az Interplay is nagyon jól tudja: kolonizáló játékokhoz SVGA felbontás és a legapróbb részletig való kidolgozottság passzol. Ennek a követelménynek maximálisan eleget tesz a



CONQUEST OF THE NEW

WORLD című stratégiai játékunk, amely az amerikai kontinens benépesítését, gyarmatosítását dolgozza fel. Anglia, Franciaország, Spanyolország vagy Belgium telepeseként érkezünk az Új Világba, ahol munkával, becsülettel békében, vagy cselszövésével és ármánnyal háborúban hódíthatjuk meg a területeket. Nemcsak a bennszülött indiánokkal, hanem más nemzetek telepeseivel is meggyűlhet a bajunk. Vérbeli stratégia játék - olyan grafikai megoldásokkal, animációkkal, hanghatásokkal, amelyet már rég láthattunk. (Megjelenés: PC/október).

És legvégül egy extra meglepetés: a konzolok már a PC-s tábor is megpróbálják bevenni, ennek egyik bizonyítéka például a Metal Marines volt, s most a Capcom által kiadásra kerülő **MEGAMAN-X** is ilyen babérokra tör. A kis japán stílusú Meg egy "robot, aki pozitív energiáját egy Dr. Light nevű tudóstól kapja, hogy



a pusztítás teremtményeivel felvegye a harcot. Az akció/kalandjátékban iszonyatos mennyiségű helyszínt kell bejárunk, energiatöltőket, fegyvereket gyűjtögetnünk, gonosz lényekkel harcba szállunk. Ez így leírva gyermeketegnek tűnik, de valami lehet a dologban, mert csak Japánban több millió darabot eladtak már a sorozat megelőző darabjaiból. (Megjelenés: PC/még az idén)

WARRIORS

Van szerencsém bekonferálni minden idők egyik legforradalmibb ötletét, a 3D Bio Motion nevű mozgástechnika/megjelenítési technikát, amely hamarosan meghódítja az akciójátékokat. Az ötlet annyira meleg, hogy az EOA Bioforge-án kívül csak a Mindscape legfrissebb veredős játékában, a Warriorsban látható.

AZ ÚJDONSÁGOK...

Valójában arról van szó, hogy nem vonalakkól felépülő felületekből állnak a szereplők, hanem úgynevezett "dot"-okból, egymás mellé csoportosított pontocskákból. Ezen apró gömböcskék segítségével a grafika sokkal részletgazdagabb, a testek plasztikusabbak, a mozgások pedig sokkal emberibbek, élethűbbek lesznek. A Warriors másik nagy erénye a hátterek kidolgozottságában rejlik: a kézzel rajzolt helyszínek VGA és SVGA felbontásban is mestermunkának tűnnek. Aprópó hátterek! Egyes karakterek adott helyszíneken a tereptárgyakat is fegyvertényként tudják felhasználni, ugyanis egy-egy kiálló tüskére, gerendára felkapaszkodva és onnan az ellenfelet rugdosva komoly meglepetést okoznak.

A legtöbb szereplő fegyverekkel is fel van szerelve, amelyek használhatósága elég limitált (egyszerű ütés, szúrás, dobni már például nem lehet), de az ötlet ennek ellenére jó. A speciális mozgások egyes karaktereknél frenetikusnak jól néznek ki (Fergus metamorfózis vagy Osinkira oroszlánüvöltése). Ha mindehhez hozzávesszük, hogy a játékot 4+1 féle kameraállásból élvezhetjük, akkor felmerülhet bennünk a kérdés, hogy mit kell ezért a sok jóért cserébe adnunk.

ÉS A VELÜK JÁRÓ HÁTRÁNYOK...

Hát igen, a minőségért komoly árat kell fizetni. Az animációk szépsége 486 DX4 alatt a mozgások döcögössége miatt homályba vész. A másik hiányosság, amit egy idő után érezni lehet, hogy nincs elég támadási manőver, speciális mozgás. A fegyverek is csak minimális hatósugáron belül használhatók, és állandóan elhagyja a használóját, ha egy erősebb támadás éri. A Mortal örültek pedig minden bizonnyal pipiskedésnek fogják érezni, hiszen csak elvétve fröccsen ki a vörös lé.

ÉS AZ EGYENLEG?

Lehet, hogy elfogult vagyok, de nekem a hibái ellenére is tetszett a játék. Nem vagyok egy nagy bu-

nyós, nálam inkább a szépség számít, nem a sok speckó, kombó, vértócsa. Az ott-honi 100 MHz-esen kellemesen futott a játék, minden kameraállásban és felbontásban elég sebes volt. Szerintem a karakterek választása jól sikerült, végre nem a mai sci-fi hősök, macho-k, és izomgyuák kerültek bele, hanem a sztori inkább a régi korok misztikumából táplálkozik (oké, ez is kitalált dolog, de MÁSKÉPP van tálalva). A játék szép, a férfiak férfiasak, a nők nőiesek - mi kell még?



NUMBERONE, PAM, DUNK és ELEVENTH szavak begépelése után a következő oldalunkon látható rejtett karakterek is választhatók. A MASTER speckói: Slimy Tentacles (Balra, Balra, Ütés), Green Beam Zap (Balra, Balra, Rúgás), Magnetic

Attraction (Balra, Jobbra, Ütés), Evil Spirits (Balra, Jobbra, Rúgás). És végül néhány egyszavas cheat: CIRCUS (az Arena is választható helyszínek), REPLAY (a visszajátszás képernyőjén küzdhetünk), NOPAIN (fegyverek nyista), SNOWWHITE (mindkét küzdő fél törpévé változik), NOGAIN (nem esik

ki a kezünkől a fegyverünk), RESURRECTION (+1 continue) EASYSPECIALMOVES (megkönnyíti a speckó előhívását), FORQA majd F1 (azonnali nyérés), FORQA majd F2 (a Master lesz az ellenfeled), FORQA majd F3 és F5 (energiafeltöltő).

Zolee



AMI A HÓKUSZ-POKEUSZBÓL KIMARADT

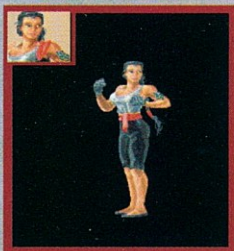
Mint minden stíluscsoportban, így a Warriorsban is van csalásra lehetőség. Íme: a főmenüben írjuk be a CHEAT szót, minek hatására az opciók között feltűnik a "Secret Way" felirat. Ezek után a GARDENER,



DRS



FŐ SZEREPLŐK



ZIA

Magasság és súlya: 1.70 m, 55 kg
Ismeretőjegyek: ázsiai, fekete hajú és szemű, vékony, de izmos testalkatú.
Élettörténet: 1873-ban született Kínában, gyermek korában árvaságra jutott és a Shaolin Templom szerzetesei vették pártfogásukba. Itt fejlesztette harcudását egyedülállóan magas szintre.
Harcotechnika: Lábtechnika kimagaslak a többi versenyző közül, testfelépítése lehetővé teszi számára, hogy gyors, hosszú és egymás után löbbeszőri rúgásokkal lepje meg ellenfelét.
Titkos technikák: Sárkánykarék (Előre, Előre, Rúgás), Oroszlánváltás (Le, Előre, Ütés), Tánccoló Sárkány (???).



CARCERES

Magasság és súlya: 2.02 m, 136 kg.
Ismeretőjegyek: Mediterrán típusú, hivalyerűs, brutális izomlény.
Élettörténet: Carthogoban született is. 169-ben. A Pun Háborúk idején lőtt ki vitézségével, majd rabzolgálatot cirkuszi játékok gladiátoraként aratot nagy sikereket; egyszer sem talált legyőzőre. Brutális és kegyetlen ember hírében állott.
Harcotechnika: Nagy testtömegének köszönhetően fékezhetetlen erővel ütésekkal és kardcsapásokkal küzd.
Titkos technikák: Ádáz Roham (Előre, Előre, Rúgás), Repülő Bombardőr (Hátra, Előre, Le, Rúgás), A Hóhér Lánca (???).



HANK

Magasság és súlya: 1.83 m, 85 kg
Ismeretőjegyek: Európai típusú, szőke, kék szemű, erős testalkatú és gyors mozgású.
Élettörténet: 1947-ben született, fiatalon csatlakozott a haditengerészethez, s végül küzdött a Vietnámi háborút. Túlélt és harci technikáit itt tökéletesítette. Pszichológiai problémák miatt leszerelték, de edzéselt azóta is önmagát nem kímélve folytatja.
Harcotechnika: Kickbox és Full Contact ismeretel a gránátvető és egyéb pusztító fegyverek imdatáival - és gyakorta alkalmazásával - egészül ki. Vesélyes ellenfél.
Titkos technikák: Fusz és Döntő (Hátra, Le, Előre, Rúgás), Dohj és Pusztítás (Le, Hátra, Ütés), Tűzjel és Feljel (???).



CORTO

Magasság és súlya: 1.75 m, 71 kg.
Ismeretőjegyek: Európai típusú, barna hajú és fekete szemű, izmos testfelépítésű. Jobb karja fémhorgoban végződik.
Élettörténet: Francia hajós család sarjaként 1664-ben született. Egy csetepatában megyött és hajótiltszót, s ezért menekülnie kellett, sokat bűjösött, majd a karibi szigetvilágban tűnt fel, mint kalifa, érzelem nélküli rabló.
Harcotechnika: Régimódi stílusa nem lebecsülendő, mert bár nem túl gyors és ütősel sem mindig letaglóznak, nézése kábító és kampós kezével veszélyes sebet ejt.
Titkos technikák: Rejtett Pango (Előre, Előre, Ütés), Sobos Szobás (Hátra, Előre, Rúgás), A Bosszú Szallimo (???).



GHOR

Magasság és súlya: 1.50 m, 97 kg.
Ismeretőjegyek: Nem emberi lény, hüllő, fürgé és erős testfelépítésű. A hátán lévő tüskéknél mérgezett hegyekben végződik.
Élettörténet: A júra korban született, viszonylag kis termete, de erős testfelépítése álszerűen a viselkedésében időnként is, amikor társait nem kerülte el a kihalás. Intelligenciája magas, de inkább észlelő.
Harcotechnika: Bizarr, ám felettébb veszélyes támadásában ötvözi a karmal, fogal és hüllő tüskéi használatát.
Titkos technikák: Kaméleon (Hátra, Előre, Előre, Ütés), Méregköpő (Előre, Előre, Rúgás), Éies Tüske (???).



TECUMSEH

Magasság és súlya: 1.82 m, 78 kg.
Ismeretőjegyek: Vörösbőrű indián, barna hajú, fekete szemű, izmos testű, jó reflexekkel rendelkező.
Élettörténet: Új Angliában született 1793-ban, a shawnee törzs tagjaként. Fiatal korától megmutatkozott fokozott agresszivitása és ügyessége, amit eleinte a vadászaton, később a fehér hódítók ellen vívott háborúkban kamatoztatott. Korának legnagyobb harcosa volt.
Harcotechnika: Tomahawk-ját használva számos veszedelemes támadást tud bemutatni.
Titkos technikák: Wanka Tanka Tűzel (Előre, Hátra, Le, Ütés), Az Ősök Leike (Le, Le, Ütés), A Sas Repülése (???).



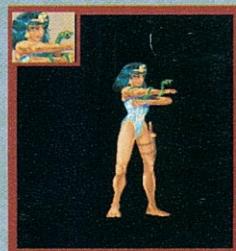
FERGUS

Magasság és súlya: 1.99 m, 110 kg.
Ismeretőjegyek: Európai típusú, vörös hajú és szürke szemű, erős izomzatú.
Élettörténet: Írországban született 956-ban, de már születése előtt megjelölték a bölcsök, hogy ő lesz a kor legbátrabb harcosa. Így is lett, minden csatában győzelemre vezetett népet.
Harcotechnika: Pürrühkalapács ütősel és meghekkentő fejelesi technikája megkétszerezte egyébként is vas erejét. Mellpáncélla jó védelmet nyújt a támadások ellen.
Titkos technikák: A Kisérlet Sikolya (Le, Előre, Ütés), Vadkan (Előre, Előre, Rúgás), Me-tamorfózis (???).



MEATBALL

Magasság és súlya: 1.85 m, 120 kg.
Ismeretőjegyek: Afrika-Amerikai, fekete hajú és szemű, masszív testfelépítésű, időnként dühbe gurul és brutálissá válik.
Élettörténet: 1972-ben New Yorkban, Bronxban született, az utca neveltje. Az erőszak már gyermekora óta végigkísérte életét, a maffiába 10 évesen épült be. Nehézsúlyú boxolóként is ismert, de egy összecsapáson halálosan megsebesítette ellenfelét, ezért örökre eltiltatták a versenyzéstől.
Harcotechnika: a tradicionális box és utcai harc keverékében bunyók, baseball ütője mint a pörtyök. Szabályt és fair playt nem ismer.
Titkos technikák: Gázspray (Le, Hátra, Ütés), Labda az Archo (Hátra, Le, Előre, Ütés), Utcaoktató (???).



NEFTIS

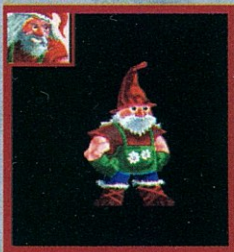
Magasság és súlya: 1.64 m, 49 kg.
Ismeretőjegyek: Mediterrán típusú, fekete hajú és szemű, vékony testalkatú, fürgé mozgású.
Élettörténet: Időszámításunk előtt 1401-ben született Egyiptomban, isteni gondviselés kísérte életét, természetfölötti erővel rendelkezett. Szépségével és fondorlataival betérközött Amenophis fáraó udvarába is és ott papnőként nagy hatalomra tett szert. A vér és az agresszív életelme.
Harcotechnika: Nem túl erős, de mágius erővel rendelkezik és nagyon mozgékony. A karján tekerő kígyó mérge különösen veszélyes.
Titkos technikák: Seth Ereje (Hátra, Le, Le, Rúgás), Váratlan Meglepetés (???), Anubis Átká (???).



OSINKIRA

Magasság és súlya: 2.31 m, 96 kg.
Ismeretőjegyek: Afrikai típusú, okkerszínű hajú, fekete szemű, csontos testű.
Élettörténet: 1248-ban született Afrikában, egy legendás harcos fiaként. Apja szelleméhez híven őt is kemény harcossal nevelték, 10 évesen egy oroszfiával kellett harcolnia; egyetlen fegyvere egy lándzsá volt. Anyjától a varázslás tudományát tanulta el, így minden időnként egyik legfélelmetesebb harcosa vált belőle.
Harcotechnika: A közelharcban jeleskedik, kihasználva hosszú lábait és éies lándzsáját.
Titkos technikák: Az Oroszfián Leike (Le, Hátra, Rúgás), Tűzlándzsá (Hátra, Előre, Ütés), Tűzes Tornádó (???).

REJTELT KARAKTEREK



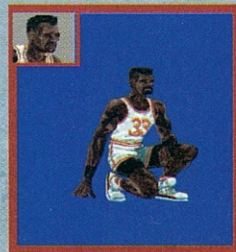
GARDENER



NUMBER ONE



PAM

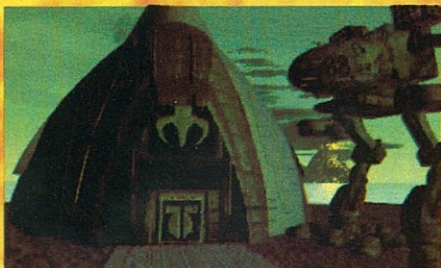


DUNK



MASTER

Lassan a vége felé közeleg a nyár (de nehéz ezt leírni!), ismét beköszöntenek a szürke, hűvös esték, előkerülnek a meleg pulóverek, s a nyári éjszakák helyébe a rideg, esős, komor éjjelek lépnek. Attól is didergünk, hogy ismét elkezdődik a sulis, rövidülnek a nappalok... Csak negatív dolgok történnek, bocsánat, egy kivétel van: véget ér az uborkaszezon



■ Íme a Jade Falconok tanyája. Érdekes hely.

a programok terén. Sorra jönnek majd a döbbenetes anyagok, igazi csodák. Bizony, a nyár ebből a szempontból igen szegényes volt (de hát nem is számítógépezésre való a nyár!), de ebben a soványka nyári eresztésben mégiscsak érkezett hozzánk egy kis csemege, a MechWarrior 2.

AMIT EZ AKAR - AZ NEM MINDENNAPI!

A robotos-akció programokból minden évben megjelenik 1-2 újdonság, követve a hardware rohamos fejlődését, s természetesen magukkal hoznak egy rakás újítást is. Nemrég írtam az Earthslege-ről, mely stílusát tekintve hasonló, de látványban és lehetőségeiben messze alulmarad a Mech2-től. A Fasa új dobása, mely az Activision szárnyai alatt jelent meg, mindennel fel van vér-

MECHWARRIOR 2

31ST CENTURY



tezve, amit élvezhető színvonalon korunk "erőműveivel" kicsiklandozhatunk. A program háromféle felbontást is támogat, a mezei VGA-tól kezdve az 1024x768-as felbontásig. Ennek köszönhetően a 486DX66 tényleg a minimum, természetesen mezei VGA felbontásban - s ha még élvezni is akarjuk, akkor kénytelenek leszünk teljesen lebutítani a grafikát. Hangjaiban is követi a kort: a sztereó hanghatások hűen követik az ellenséges gépezetek távolságát. A program igyekszik mindent támogatni: tömegtelen hangkátyút, a legkülönbözőbb joyokat, sőt még a virtual sisakot is felismeri és kezeli.



■ Egy kép az intróból. Félelmetes mozgás közben.

A XXXI. SZÁZAD CSATÁI A XX. VÉGÉN?

Egy nem mindennapi intro után a főmenüben találjuk magunkat, ahol két klán közül választhatunk (Jade Falcon és Wolf) vagy "igazságosztók" lehetünk amit akár gyakorlásnak is felfoghatunk, hisz ekkor válogathatunk a helyszínek (bolygók) közül, beállíthatjuk, hogy melyik robottal legyünk mi, illetve az ellenség. Az igazságosztó szerepében nincs sztori, csak odakerülünk a kiválasztott bolygóra, szemben a kiválasztott ellenséggel, akit likvidálnunk kell. Amennyiben valamelyik klánt választjuk, láthatunk egy filmet a lakóhelyükről, majd jöhet a feliratkozás a pilótalistára, hisz valamely klán tagjaként komolyabb karriert is befuthatunk. Feliratkozás után az eligazító szobába kerülünk, ahonnan két út vezet: mehetünk gyakorolni, ahol hatféle lehetőség közül választhatunk: megtanulhatjuk a mechet kezelni, megismerkedhetünk a fegyvereivel, azok kezelésével, elfogást, üldözést gyakorolhatunk. A másik út a készenléti szobába vezet, ahol a fekvő projektoron válogathatunk a robotok közül, illetve azok

A MECHWARRIOROK TÍPUSAI



DIRE WOLF
A legnehezebb mech. Szonyagos tűzerővel rendelkezik, egyedüli hibája a lomhasága. Néhány gyors mechnek könnyű próda.



KITFOX
Sebességéhez képest jó harci gép, sok fegyver és felszerelés helyel. Főleg a kezdő pilóták körében népszerű.



JENNER II-C
A leggyorsabb mehek közé tartozik. Nagymennyiségű rakétával szerelhető fel, alapkiszárelésben van rajta jet.



NOV
Az első középsúlyú mech, jettel felszerelve. Méretével arányos tűzerő, úrjáratokba és védelemre ajánlják.



STROMCROW
Középkategóriájú mech. Kifejezetten szemtől szembe harcokba használják, optimális sebességének/tűzerének köszönhetően.



MAD DOG
Nove nem véletlenül "őrült kutya" - kimagasló a tűzerője, ennek köszönhetően általában győztesen kerül ki a harcokból.



GARGOYLE
A nehézkategóriába tartozó, 80 tonna feletti mech. A karok is és a fej is nagymennyiségű lézerrel van felszerelve.



FIREMOTH
Könnyű páncélzattal van felszerelve, így a leggyorsabb a mech. Kitűnő úrjáratba és felderítősékre.



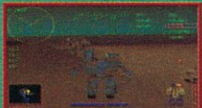
SUMMONER
Középkategória. Jó kombinációja egy relatíve gyors, nagy tűzerőjű és jettel rendelkező mechnek.



TIMBERWOLF
A Wolf klán fejlesztése, ők előszeretettel használják. Komoly mennyiségű fegyverrel szerelhető fel.



HELLBRINGER
Középkategória és védelemre használják, nagy tűzerővel rendelkező mech, egyedüli problémája, hogy hamar túlmelegszik a rendszer folyamatos tüzelés közben.



WARHAMMER II-C
A támadások és pusztító akciók vezetője, igazi "ke-ményítő". Erős páncéljának köszönhetően sok lövést kibír, szokták "túlélőnek" is nevezni.



WARHAWK
Számtalan a nehézkategória képviselője, 10 távra vivő rakétával felszerelve, mehekkel sokszor az összecsapás előtt megpecsételi az ellenfél sorsát.



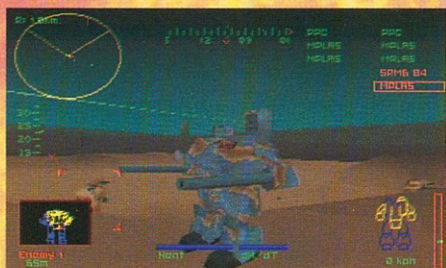
MARAUDER II-C
PPC ágyúkkal felszerelve, melyek közül a fejen található igen távra visz. Nem jó a közelébe maradni, a PPC-k segítségével gyorsan végez bárkivel.



RIFLEMAN II-C
Sajátos kinézetű mech, lézerekkel és jettel felszerelve. Viszonylag lassú, sokszor támaszkodik a jettjére. Védelemre és úrjáratokba használják.

AD HARCAI A HUSZADIKBAN

MechWarrior 2



■ Akcióban robotunk. Ha jól látom éppen egy Rifleman pusztít.

felszereléseit is kedvünkre variálhatjuk. Ha több mech is indul a következő küldetésben,

akkor a mehek felállítását is változtathatjuk. A nagy holoprojectorra kattintva olvashatjuk el következő küldetésünket, s itt léphetünk be egy adatbankba, ahol az adott klán történelméről, harcairól, katonai erejéről, technikai fejlesztéseiről, stb. olvashatunk. Miután az Accept-re kattintva mechbe pattantunk rövid töltés után kezdődhet a harc.

A MECH FALAI KÖZÖTT

A gépbe csüccsenve átlagos grafikával találkozhatunk. Elég sematikus a táj, hegyek, völgyek, néhány tömszerű épület elszórva. Talán egyedül a mehek kidol-

gozása az, ami igazán dögösen néz ki, tényleg szépen kicsiszolták őket. Kár, hogy a játszhatóság érdekében le kell butítani a grafikát 486-oson. A játék kezelésében, irányításában nem mutat sokkal többet, mint bennülős/szimulációs társai. Mazsolázhatunk a célpontok és ellenfelek között, monitornézetek közül válogathatunk. Ami új volt számomra az a dróthálós sérülés nézet, ekkor csak a vektorvonalak látszanak s az ellenfél sérült részei más színnel vannak



■ A gyakorlószoba. Egy gombnyomás és máris a szimulátorban találjuk magunkat.

kihúzza. Kérhetünk satellite képet a területről a könnyebb tájékozódás érdekében. A mech mozgását klasszul visszaadták, külön lehet mozogni a mechhel, a mech fejével, s emellett a saját fejünket is mozgathatjuk. Ami még megfogott, az a jettel felszerelt mehek voltak, melyekkel rövid ideig a levegőben is manőverezhetünk -



■ Szemtől szembe a gonosszal. Ki mennyit tesz rá?

sokszor ennek köszönhetjük az életünket. Ennél többet főlegesen szólni Mechwarrior 2-ről. A stílus szerelmeseinek mindenképpen ajánlom, főleg ha van egy felpécizett gépük is mellé.

Koronczai Gáspár

A MECHWARRIOROK HÁZI FELSZERELÉSE

Íme a projektor, ahol az aktuális mech képe látható, baloldalt felszerelések, jobboldalt a fegyverek listájával. A belső nyilakkal válogathatunk a felszerelés variánsok között, a külső nyilakkal a mehek között. A csillag alakú állíthatjuk be, milyen formációban induljanak a mehek. A legizgalmasabb pont a "Customize" - itt magunk öltöztethetjük fel a mechet, kedvünkre pakolhatjuk rá a kiegészítőket, géppágyúkat, rakétákat. Saját beállításnál vigyázzunk, hogy a mechre aggatott cuccok összsúlya ne haladja meg a gépezet teherbíró képességét!

CALLSIGN: GAZSI (60.00 T MAX)
NOVA

Variant: Primary Config		
COMPONENT	MASS	NOTES
Engine	9.50 T	300XL
Gyro	3.00 T	
Cockpit	3.00 T	
Heat Sinks	8.00 T	18 (36)
Jump Jets	2.50 T	5
Internal	2.50 T	Endo-S
Armor	10.00 T	Std
Weapons	11.50 T	
Ammo	0.00 T	
Equipment	0.00 T	
Used Mass	50.00 T	
Max Mass	50.00 T	

WEAPONS AND AMMO

- ER Laser (Medium) #1
- ER Laser (Medium) #2
- ER Laser (Medium) #3
- ER Laser (Medium) #4
- ER Laser (Medium) #5
- ER Laser (Medium) #6
- ER Laser (Medium) #7
- Pulse Laser (Medium) #1
- Pulse Laser (Medium) #2
- ER Laser (Small) #1

ACCEPT MECH
CUSTOMIZE
EXIT LAB

576 KByte ÉRTÉKELŐ
MECHWARRIOR 2 KÍADJA: ACTIVISION

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

ÖSSZHTÁS 78%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM:8MB HD:30MB VIDEO:SVGA CPU:486dx66 CD:1 ZENE:SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

SEBES

Spectre VR

Menjünk talán a színvonal szerinti sorrendben, így tehát kezdjük a Spectre VR nevű játékkal, amely Windows alatt fut. Ez utóbbi tény már azt hiszem tisztázta is, miért került ez az anyag a felsorolás elejére. Már sokszor bebizonyosodott, hogy a Windows (legalábbis az eddig megjelent verziói) nem nagyon alkalmas komoly játékok fejlesztéséhez, s azon belül szimulátorokhoz még kevésbé. Azoknak tehát, akik nem egy profi géppel (a minimum követelmény 486DX, 8MB RAM) rendelkeznek, az élvezhető sebesség érdekében azt ajánlom, hogy a játékot rögtön az ablak minimálisra zsugorításával kezdjék, vagy kapcsolják ki a display opciókat az options menüben. Ettől a kis szépséghibájától eltekintve azonban a játékot a cyberpunk stílus megszállottjai egész biztos élvezni fogják. Kezdetnek ott van mindjárt egy kis novella a kézikönyvben, amit - ha könytünk az anglishez - mindenképp érdemes elolvasni, hogy értsük, kik és miről beszélnek az átvezető-, illetve a játék közbeni videolejelenetekben.

A történet amúgy egy sablonos cyberpunk sztori, amelyben mi egy netrunner, Hart bőrébe bújhatunk bele. A feladatunk a cybertérbe belépve egy "cybership"-pel a virtuális arénákba bejárni, összeszedni a zászlókat, kilőni az ellenséget, s így egyre magasabb, egyre nehezebb szintekre jutni. A pályákon persze nem csak ellenfeleket találunk, hanem különböző tereptárgyakat, például falakat, vagy savmedencéket,

amelyek közül a későbbi pályákon - természetesen az ellenséget segítve - némelyik még mozog is. Találhatunk hasznos dolgokat is, úgy mint municiót, teleportokat, sérthetlenséget nyújtó pajzsokat, vagy antigravitációs csomagokat, melyekkel rövid ideig repülhetünk is. A program a menetek után statisztikát készít a teljesítményünkről, s ebből számolja ki a pontszámot. Akik pedig már megunták a pályákat, azok szerkeszthetnek maguknak újakat, a Matrix Editor segítségével. Mindezek persze az egy játékos üzemmódra vonatkoztak.

Lehet azonban multiplayer módban többen is hálózaton vagy modemen keresztül játszani. Ilyenkor sajnos minden játékosnak meg kell vásárolnia a programot, ami mondjuk ha nyolcan akarunk játszani, elég kényelmetlen, de a hatás némileg kárpótol minket. Ebben az üzemmódban mindenki végtelen étellel indul, s választani lehet, hogy adott idő leforgása után vagy egy bizonyos pontszám elérésekor fejeződjön be a játék. A játék célja illetve szabályai pályánként mások, érdekességképpen megemlíteném a Base Raidet, ahol a játékosok két csapatot alkotva küzdhetnek egymás ellen a mostanában divatos lézer-arénák szabályaihoz hasonlóan. A csaták hevében a Shift + valamelyik funkcióbillentyűvel még üzeneteket is küldhetünk ellenségeinknek, olyanokat mint például "Most meghalsz te mocskok!".

A Spectre VR ugyan grafikailag nem kiemelkedő, az egyjátékos mód pedig igen nehéz, a fantasztikus multiplayer üzemmód miatt azonban mégis előkelő helyet mondhat magának a saját kategóriájában.



■ Ilyen amikor egyszerre hárman támadnak ránk.



■ Egy biztos: a Spectre VR nem nyeri el az év grafikája címet.

Chaos Control

Az Infogrames Chaos Controlja szintén a jövőben játszódik, ám cselekményének gyökerei 1972-ig nyúlnak vissza. Ekkor bocsátották fel ugyanis a Pioneer 10 nevű űrszondát, információkkal a földi életről és a Föld koordinátáival. 2050-ben, miután a szonda elhagyta a naprendszer, hirtelen elvesztették a kapcsolatot a szondával. Először csak műszaki hibára gyanakodtak, ám hamarosan kiderült, hogy sajnos rosszabb a helyzet: a szonda idegen hódítók, a Kesh Rhanok kezébe került.

A mi feladatunk egy fiatal lány, Jessica Darkhill hadnagy személyében a Föld megvédelése, illetve az ellentámadás lesz. Először Manhattan kell kipucolnunk az idegen hódítóktól, azután a földi komputeremből kell kiirtani a Kesh Rhan vírusokat egy virtuális világban. A harmadik részben a világűrben a Kesh Rhan flottához közeledve folytatjuk a pusztítást, végül egy csapdával teli labirintusból kell épségben kikecmernünk. Mindezeket Manga környezetben, a Nova Storm stílusában - tehát nem real time-os - vektoros háttérrel előtt tehetjük, néhány Silicon Graphics animációval kísérvé.

A vektor hallatára az ember azt gondolná, hogy ennek köszönhetően a játéknak nincs nagy gépigé-

nye, erről azonban szó sincs. A minimum követelmény 486DX, s mellelleg nem árt, ha egy elég gyors videokártyával rendelkezünk. Egy-



■ A Kesh Rhan vírus kitér a processzorból.

szerűen érthetetlen számomra, hogy pl. a Cyberia, melynek a játéktér szintén majdnem egész képernyős volt, ráadásul ott a grafika renderelt volt, teljesen akadozásmentesen futott egy átlagos gépen is. Az sem egészen világos, hogy ha az átvezető képsorokat olyan gyönyörűen meg tudták csinálni, miért nem írták úgy az egész játékot. Talán nem volt elég hely a CD-n? Valószínűleg persze csak annyiról van szó, hogy egy konverzióval nem strapálják agyon magukat a programozók. Mindezekhez ráadásul még hozzájárul az is, hogy a játék kizárólag csak SBII-es (vagy 100%-ig kompatibilis) hangkártyával hajlandó együttműködni, tehát ha nem ilyenrel rendelkezünk, inkább audio nélkül indítsuk a programot. Az az igazság, hogy a Chaos Control PC CD-s változata egy kiemelkedő alkotás lehetett volna két évvel ezelőtt. Manapság azonban csak egy erős középezt érdemel.



■ Egy kis városnézés Manhattanben.

Hi-Octane

Hogy még mindig a XXI. századnál maradjunk, nézzük mit alkotott a Bullfrog. A Hi-Octane címet viselő műük-ben a jövő század halálos utcai versenyéhez csatlakozhatunk. A versenyek gyönyörűen kidolgozott texture mapped pályákon zajlanak, mondanom sem kell tehát, hogy a 486DX és a 8MB RAM ezúttal is minimum követelmény. A Hi-Octane azonban szerencsére ezt ki is használja.

Hat féle pályát találunk a CD-n, melyeken sivatagban, hegyek között és városban is versenyezhetünk. Szintén hat féle autó közül választhatunk, melyek fegyverzetükben, páncélzatukban, s ezzel összefüggésben sebességükben különböznek. A versenyben a gáz tövig taposásán kívül az ellenfeleink kilövése lesz a feladatunk, melyhez egy fedélzeti golyószóró és néhány hőkövetős rakéta is a rendelkezésünkre áll. Ezeket az eszközt persze ellenfeleink is előszeretettel használják. A futamok során, ha az üzemanyagunk, a pajzsunk, vagy a lőszerünk fogytán lenne, két

lehetőség kínálkozik: vagy kilövünk egy ellenfelet, s a t t ó | vesszük el, vagy kihúzdunk a pályá menti töltőállomásokra. Ha esetleg minket lőnének ki, vagy elfogyna az üzemanyagunk, úgy még nem esünk ki, csak meg kell várunk az első javítóúrhajót. A versenyekben a cél természetesen az első hely megszerzése, de ez inkább csak a továbbjutáshoz fontos, a futamok végi értékelésnél ugyanis a gép az általunk kinyírt ellenfeleket és a lövéseink találati százalékát is figyelembe veszi. A játék egyéb paraméterei mellett az irányítás is tökéletes. Bár első nekifutásra talán szokatlan lehet, mivel az autók a pálya felett lebegnek, így egy kicsit furán viselkednek a kanyarokban. Talán ha külső nézetből játszunk, úgy hamarabb megszokhatjuk. A grafika tökéletes, ha például autónk kicsúszik a betonról, úgy a rotorja felkavarja az út menti port, stb.

■ Ebben a körben halálos votam: McLalin már a második áldozatom.

Csakúgy mint a Spectre VR-nél, itt is lehet hálózaton keresztül többen is játszani, akár mind a 8 indulót is emberi irányításra tehetjük. A Hi-Octane esetében csupán egy dolgot hiányoltam: miután a bajnokságon elsőprő főlényvel nyertem, még egy gratuláló képernyőt sem kaptam.



■ A rajt után még egyben van a mezőny.

Terminal Velocity

A végére hagytam az igazi csemegét, az abszolút meglepetést, a Terminal Velocity-t. Számomra legalábbis meglepetést okozott, mivel a "nagy" CD-s anyagok közepette, szinte csak véletlenül került a szerkesztőségünkbe a Terminal Velocity amerikai shareware verziója, mely a játék első három szintjét tartalmazza. Európában egyébként a kész, kilenc planétát tartalmazó játékot, mely egy extra animációkkal ellátott CD-s verzióban is megjelent, a US Gold forgalmazza, remélhetőleg tehát hamarosan a magyar boltok polcain is jelen lesz.

Nos, lemezes verzió lévén, a játékot kissé lefitymáló arckifejezéssel tettem fel a winchesteremre, ám amint elindítottam, az első döbbenet után fel sem tudtam állni a gép melől, míg végig nem játszottam az említett három szint összesen kilenc pályáját. A játék egyszerűen fantasztikus. Egyesíti magában a Descent csodálatos texture mapped grafikáját (sőt még túl is tesz rajta), az eddig csak leginkább konzolon (például a 3DO-s Total Eclipse-ben, vagy a SNES-es Starwingben) tapasztalt



■ A második pálya lézérágyúinak esélyük sincs ellenem.



■ Az első pálya főnökét mintha már láttam volna a StarWing-ben.

egyszerű, és mégis izgalmas játékmennel. A hajóval eltévedni szinte lehetetlen, mivel egy nyíl mindig mutatja az útirányt. Különböző hollygók felszíne felett, alagutakban, hatalmas űrbázis mentén száguldozhatunk a tökéletes 3D-ben. Az objektumok és az ellenséges űrhajók, tankok, rakéták szintén szépen kidolgozottak, s minden szint végén hatalmas főellenség vár minket. Mindezt a program a 486DX/33 minimum konfiguráción is kielégítő sebességgel teszi, miközben az akció alá a Blaster-ünkből rendesen hangszerelt muzsika festi a hangulatot.

A tökéletes multiplayer mód, a Spectre VR-nél is említett játékosok közötti üzenetek váltása szintén megtalálható a programban. Simply the best shoot'em up és még sorolhatnám a magasztaló jelzőket, de azt hiszem a képeink önmagukért beszélnek.

Vári Zoltán

Négyen is ringbe szállnak a '95-ös nyár legmasszívabb űrjátéka címért!

AZ
576 **KByte**

**MEGNYITOTTA
LEGÚJABB ÜZLETÉT**

A WIZARD'S

**VIZUÁLIS SZÓRAKOZTATÓ KÖZPONTBAN
A TOP TEN SHOPBAN.**



**Kultúrált környezetben válogathatsz
a legfrissebb CD-ROM-ok és
konzolos kártyák között.**

**Széles választékban kaphatók vadiúj
PC-s 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)**

**VERSENY
A MORTAL KOMBAT 3-ON!**

**A WIZARD'S VERSENYRE HÍVJA A
LEGJOBBAKAT A MORTAL KOMBAT 3-ON!
VERSENYEZNI LEHET SZEPTEMBER 29-TŐL
OKTÓBER 22-IG MINDEN NAP 15-17 ÓRÁIG.
A NEVEZÉSEKET 14-15 ÓRÁIG VÁRJUK.**

DÍJAK:

- I. 2 ÉVES ELŐFIZETÉS AZ 576 KBYTE MAGAZINRA**
- II. 5.000,- FT ÉRTÉKŰ WIZARD'S AJÁNDÉKKÁRTYA**
- III. 2.000,- FT ÉRTÉKŰ WIZARD'S AJÁNDÉKKÁRTYA**

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 játékkeremben található boltjában a részedre megküldött

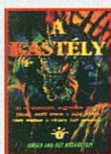
KLUBKÁRTYÁVAL!

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

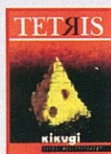
Az **576 KByte** eddig megjelent saját fejlesztésű játékprogramjai



A KASTÉLY

Nézz a halál szemébe!

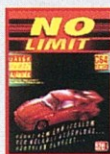
999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUGI

Tedd próbára türelmed és kitartásod!

699,- Ft



NO LIMIT

Porsche, szerelem, száguldás!

999,- Ft



LONG LIFE

A legnagyobb veredős 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 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Média Magic hangkártyák: Média Vision 3D

CD DRIVE-OK:

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



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

HANGFALAK:

- 2x5 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x7 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x15 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x25 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x40 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x80 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x120W aktív hangfal (1 pár)

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a

180-8611-es telefonszámot!

(Kód: 1471 # Tone üzemmódban)

Sony CDU 55-E	11.920,-
Panasonic CR 562-J	9.920,-
Sony CDU 76-E 4x-es drive	21.800,-
Epson LQ-400 A/4 24 tű mátrix lapadagoló + traktor használt, fél év garancia	21.600,-
Panasonic drive + 10 CD lemez	15.200,-
Sony CDU 76-E + 10 CD lemez	26.800,-
SB 16 IDE + 2x7 W hangfal	12.000,-

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!



Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!

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!

Foghíjas a gyűjteményed?

Rendelj a még kapható régebbi számainkból!

Szeretnénk azonban figyelmeztet felhívni valamire: a megrendeléskor gondoldj arra, hogy az összeget **postaköltség** is terheli. Komoly többletmunkát jelent nekünk, ha a kiküldött csekk láttán sokan meggondolják magukat, mert nagyobb összegről szól, mint az újságok ára összesen. Nos, ez a többlet a postaköltség - mint azt a hirdetéseink alján mindenhol olvashatod.

Köszönjük figyelmedet, továbbra is várjuk megrendeléseidet.

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: _____

Irányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME GM

1389 Budapest, Postafiók 132.

adidas [®] **MLSZ**
MAGYAR LABDARÚGÓ SZÖVETSÉG

PREDATOR
KUPA '95

SNICKERS

támogatásával

1995. OKTÓBER 1. VASÁRNAP
BUDAPEST / NÉPLIGET

FM Kiemelt Sportlétesítmények (FTC)
Budapest X., Vajda Péter u.

PREDATOR KUPÁVAL EGYIDŐBEN, A HELYSZÍNEEN
AZ 576 KBYTE SZERVEZÉSÉBEN

FIFA'95 KUPA
SEGA MEGADRIVE-ON!

A SELEJTEZŐKET SZEPTEMBER 23-ÁN,
DU. 2 ÓRÁTÓL TARTJUK
A BUDAPESTI 576 SHOPBAN.
JELENTKEZÉSEKET 23-ÁN DÉLIG FOGADUNK.

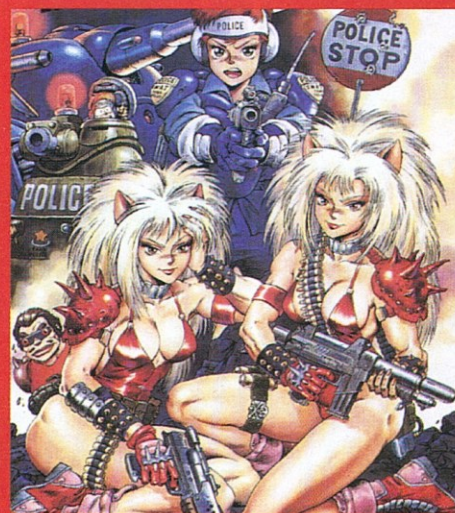
A LEGJOBB 20 TOVÁBBJUT
AZ OKTÓBER 1-I DÖNTŐBE.

NYEREMÉNYEK: A SELEJTEZŐN RÉSZTVEVŐK
POSZTEREKET KAPNAK,
A LEGJOBB 20 KÖZÖTT PEDIG ÉRTÉKES DÍJAKAT
SORSOLUNK KI.

A 95/7-8-as számunkban megjelent rejtvényünk helyes megfejtései:

1. AKIRA, 2. BEN & MAUREEN, 3. PINBALL VISIONS

Manga videókazettákat nyertek: Hatainer Anasztázia (Oroszlány),
Johácz László (Budapest), Chekádé Aldel-Rakim (Budapest).
Full Throttle soundtracket nyertek: Leányfalvi Zsolt (Budapest), Prostyák
István (Debrecen), Forró Adám (Esztergom), Tekse Balázs (Budapest),
Berdár Péter (Miskolc), Tarjáni Gyula (Toma), Ruzsics Gábor (Nagyatád).
Pinball soundtracket nyert: Ledniczky Árpád (Lábatlan)

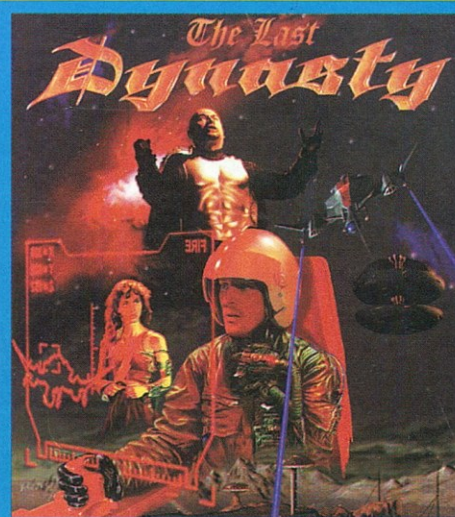


Ebben a hónapban is
hajlandók vagyunk
három MANGA fil-
met kisorsolni azok
között, aki helyes
megfejtést külden-
ek erre az igazán
könnyű kérdésre:
mit jelent magyarra
fordítva a MANGA
szó?

GO FOR THE BURN



Játékos kedvű SNES
tulajdonosok figyel-
jetek, itt a lehető-
ség: 30 darab
SUPER TURRICAN
2 óriásposztert sor-
solunk ki azok kö-
zött, akik helyesen
válaszolnak a kö-
vetkező kérdésre:
hány szint tud a
képernyőre vará-
zsolni a SUPER
NINTENDO?



Két eredeti THE LAST
DYNASTY pólit sorsolunk
ki a helyes megfejtők kö-
zött. Az alábbiakban há-
rom mondatot olvashat-
tok, melyek közül csak az
egyik jellemzi igazán a
THE LAST DYNASTY-t.

1: A játék egy vektorgrá-
fikus űr-szimulátor, akár-
csak az Elite.

2: A program fő érdekese-
sége, hogy tele van élő
szereplőket felvontató,
digitalizált SVGA film-
részletekkel.

X: A szóbanforgó játék lo-
gikai stílusú, s a leg-
szébb, amit eddig PC-re
készítettek.

Remélem nem állítok ki szegénységi bizonyítványt magamról ha kijelentem: a PC-men kizárólag egy (pontosabban kettő) olyan játék található, amely az első perctől fogva a winchin tanyázik és nem is szándékozom letörölni. Akármir is történik, nekik mindig lesz hely. A DOOM/DOOM 2 programokról van szó. Abból az okból foglalkozunk most újból velük, mert a közelmúltban megjelent a DOOM átdolgozott verziója, a THE ULTIMATE DOOM.

MIVEL EGY CSECSEMŐNEK MINDEN VICC ÚJ...

Az UD elő ránézésre semmiben sem különbözik a régi változattól. Abból az apropóból dobták piacra, mert a DOOM "hivatalosan" (dobozolva, bolti árusításra szánva) sohasem jelent meg Angliában. Akiknek megvan, azok mindannyian az ID GAMES-től rendelték meg (khmm...). Van azért egy kis trükk is a dologban: egy új epizóddal azért kiegészült a program, s mivel a profik tudják, hogy mi vár rájuk, ezer százalékra megveszik ezt a játékot is. Ilyenek vagyunk: 9 fránya új pályáért képesek vagyunk újra egy halom pénzt kiadni! Persze ez csak vicc volt - ez a 9 pálya igazi ID mestermunka, újabb hetekre oda-zegezi a gép elé a vérbeli DOOM megszállottakat.

THY FLESH CONSUMED

Ez a cím elég sokat sejtet - nem véletlenül! Az új epizód története profi módon van a két rész közé beékelve. Emlékeztek az INFERNO epizód végére? Hősünk



Akárhogy is számolom, itt négy piros gömböc jön egyszerre.



Olyan sűrűn vannak, hogy egy lövés-sel hármát is könnyű leszedni.

visszatér a pokolból a Földre, ahol azt látja, hogy a dögök már ide is átjöttek és elkezdtek pusztító hadjáratukat. Az eget a látóhatár mögé lebukni készülő nap festi sárgáspirosra, a háttérben egy égő épület, előttünk a fűben egy nyuszi feje virít karóba húzva. Nos ez a nyúl volt Daisy, a fűszereplő kedvenc háziállata. Emberünk elinul hát, hogy megfizessen a szörnyeknek, melyek egy közeli városban tanyáznak. Ebben a venecis városban játszódik tehát a negyedik epizód.

A THY FLESH CONSUMED-nél úgy vettem észre, hogy új grafikai elem nem került a játékba. Ami az egyetlen feltűnő újítás, az a minden pályánál megegyező háttér, amely egy elképesztően gyönyörű sárgás naplementét ábrázol (érthető okból). A szörnyek és a fegyverek nem változtak,

THE ULTIMATE



ÚJRA KITÖRT A JÁRVÁNY, EGYRE TÖBB A FERTŐZÖTT!

hiszen éppen csak hogy megérkezünk a pokol bugyraiból.

Ezt a 9 pályát (természetesen a kilencedik egy rejtett szint, ugyanúgy, mint az előző 3 epizódnál) a képzett és tapasztalt játékosoknak szánták. Sokkal nehezebb feladat vár ránk, mint azt megszokhattuk, de a pályák felépítése nagyon profi, logikus és látszik, hogy abszolút megfelelő személyek tervezték őket. Ezt azért mondom, mert több tucat más által készített



Nem volt könnyű, de a híd már tiszta - a maradék energiám 7%.

.WAD file-t teszteltem már végig, de nagyon kevés olyan volt közöttük, amely tényleg hozzáértésről tanúszkodott volna. Tényleg, gyártottak már saját pályát? Állati nehéz egy igazán jót összehozni... Szóval ideje volt már, hogy az ID fiúk újra megtornáztassanak minket! Kivétel nélkül minden szintet végig tudtam játszani úgy, hogy csak a pisztollyal



Az utolsó pályán minden kedves ismerősünk együtt van.



Szép kilátás nyílik az ódon várkastélyra.

kezdek és nem mentek állást - nálam ez a jó pálya mércéje (volt, amellyel két napig szenvedtem). Ha vért izzadva és századszorra is, de a stukkerral kezdve be lehet fejezni, akkor az a szint profin van megtervezve (ha túl sok a fegyver, vagy csalás nélkül megoldhatatlan a feladat, akkor oda az izgalom). Az ID fiúk által kreált szinteken minden ki van számolva.

ÁLLATI JÓ EZ AZ ÚJ 9 PÁLYA...

Érdekes, de ezúttal egészen különös hangulata van a pályáknak. Tényleg olyan városkaszerű feeling-jük van, mintha az első háztól kezdve az utolsóig felfedeznénk egy települést. Sok-sok deszka, faépítmény, víz, híd, miegymás, aztán a vége felé egy hatalmas vár és egy erődítmény. Jó végigmenni a helyszíneken, egy perc unalmas rész sincs. Nincsenek feleslegesen telepített hullák és csontok (az amatőr pályaszerkesztők előszeretettel dúsítják a szintjeiket efféle gyakran illúzióromboló és felesleges elemekkel) - csak ott, ahol ez szükséges. A titkos szobák és dolgok nagyon el vannak dugva, jobban, mint azt megszokhattuk, párat csak vakszerencsével lehet megtalálni. Talán nem hiszitek el (vagy csak én



A hatalmas vár gyomra kellemetlen meglepetést rejt.

vagyok béna), de a következőt tapasztaltam: ha a századik nekifutás után már kívülről tudom a pályát, még akkor sem vagyok képes faarcal végigmenni. Mindig valami közbejön, máshogyan sikerül, valami probléma mindig adódik. És ezért állati jó ez a 9 új pálya. Őszintén remélem, hogy ha lesz DOOM 3, akkor az is ugyanúgy lesz felépítve, mint az eddigi részek. Mert szeretem ennél több már nem kell!

Martin

576^{KByte} ÉRTÉKELŐ

ULTIMATE DOOM KIADJA: ID

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

ÖSSZHATÁS **97%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA				
AMIGA:	500	1200	CD32			
PC:	RAM: 4MB	HD: 15MB	VIDEO: VGA	CPU: 386		
	CD: 0	ZENE: SB	SBPRO	GUS	ROLAND	ADLIB

FRANCIA-JAPÁN KOOPRODUKCIÓBAN KÉSZÜLT GAZDASÁGI SZIMULÁCIÓ

A CNN JELENTI:

Ma éjszaka eltűnt Dwight Owen Barnes. Az A IV csoport elnökének különgépe utoljára este 8 óraker az Artdink irányítótoronnyal lépett kapcsolatba. Ekkor Jugoszlávia felett haladt, 50 kilométerre a szerb határtól. A skopjei kormány kijelentette, hogy Barnes hollétéről semmiféle információval nem rendelkezik. Az üzletember keresését nagy erővel megkezdték, de a régióban kialakult háborús helyzet és a rossz időjárás szinte lehetetlenné teszi a kutatást.

Barnes egy egész világot behálózó ipari nagyhatalmat hagyott maga után. Az A IV csoport a világ harmadik legnagyobb cége 45.000 alkalmazottal és mintegy 4 milliárd dolláros évi jövedelmmel. Az ipari és üzleti élet most kíváncsian várja, ki lép Owen Barnes helyére, ki lesz képes az eltűnt elnök munkájának folytatására.

jük az elnöki székben, nem az egész hálózatot, hanem annak egy kis részét kell irányítanunk). Természetesen minden városban más a gazdasági helyzet és egymástól teljesen különböző problémákat kell megoldanunk.

A cég megerősítésére rengeteg lehetőségünk van. A legegyszerűbb az, hogy területeket vásárolunk és ezeken mindenféle épületeket - lakóházakat, szórakozóhelyeket, stb - építünk és ha sokan laknak a városban, ezek egy biztos, rendszeres jövedelmet biztosítanak. Később a jól működő házakat el is adhatjuk. A másik bevétel a közlekedésből jön. Olyan út és vasúthálózatot kell kialakítanunk, mely az egyre növekvő város közlekedési és szállítási igényeit is képes kielégíteni. Ebből aztán az eladott jegyeken és az állomásokon kiadott üzleteken

kor az is előfordulhat, hogy a csomagokat olyan gyorsan elkapkodják, hogy nekünk már nem marad elegendő a következő épülethez.

KEZELÉS

A programot egérrel érdemes irányítani. Az egér bal gombját használjuk minden kiválasztáshoz és elindításhoz, a jobb gombot pedig a visszalépéshez és a rossz műveletek félbehagyásához.

A fő képernyőn a kiválasztott város képének kinagyított részletét látjuk. Ezt minden oldalról információk, menük és vezérlő gombok veszik körül.

Felső sor

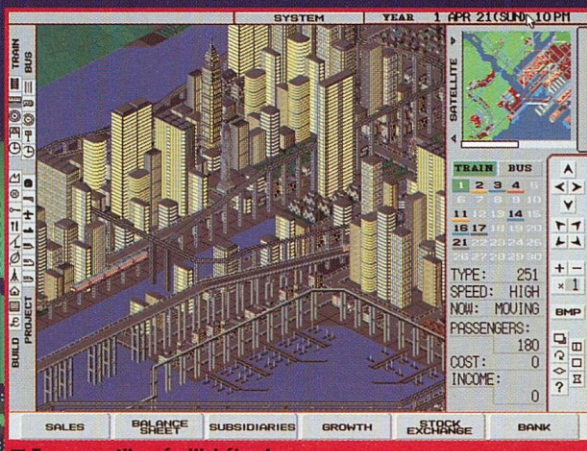
A kép tetején a dátumot és a System menüt találjuk. Itt menthetjük az állást, betölthetünk egy régi játékot és beállíthatjuk a szimuláció sebességét (Game Speed).

NETWORKS

Ez a rövid kerettörténete az A IV NETWORKS-nek, ami bizony hihetetlenül hosszú fejlesztői munka eredménye. A program első változatát az Artdink nevű japán cég 1986-ban készítette el, de az A-Train Európában nem aratott kirobbanó sikert. Ezt még két továbbfejlesztett kiadás követte, míg nem 1993-ban a francia Infogrames segítségével megkezdődött a program átírása. A végeredmény pedig egy teljesen a mai világ összefüggéseire és törvényeire alapuló gazdasági szimuláció lett.

A játékban természetesen feladatunk az eltűnt elnök székének elfoglalása és a cég ügyeinek intézése lesz. Ez egy sokrétű feladat, hiszen először rengeteg vállalkozásba fogtunk. Ezek egy része jó befektetésnek bizonyult, s ezeket tovább kell fejlesztenünk, míg a veszteséget termelő beruházásokat minél előbb fel kell számolnunk. Ezek mellett persze újabb ötletek kivitelezésébe is belefoghatunk, de végül egy cél lebegjen a szemünk előtt: megerősíteni az A IV csoport pozícióját a világ vezető gazdasági hatalmai között.

Az új játékot mindig egy város kiválasztásával kezdjük (tekintve, hogy még csak próbaidőnket tölt-



■ Egy romantikus áprilisi éjszaka.

tul reklámbevételek is származnak. A harmadik út pedig a tőzsde. Itt a cégek papírjainak adásvételéből csinálhatunk nem kis hasznot. Természetesen igazi sikert e három lehetőség egyensúlyával érhetünk el.

Céljaink eléréséhez a legfontosabb, hogy minél több ember költözzön városunkba, s minél több épület épüljön. Emberek eleinte csak a külvilágból érkeznek (szinte minden városban van egy vasútvonal, amelyik lemegy a térképről), az építkezéshez szükséges anyagot pedig vagy vonatok és hajók hozzák szintén kívülről, vagy a már általunk épített gyárak termelik. Az érkező és termelt nyersanyagot csak a gyárak raktáraiban és saját területeinken tárolhatjuk, ezért mind az állomások, mind a gyárak körül érdemes nagyobb földeket vásárolnunk. A másik fontos dolog, hogy a nyersanyagot csak a raktárak közelében használhatjuk fel. Ha távolabb szeretnénk építkezni, a csomagokat először oda kell szállítanunk. A nyersanyagot nem csak saját építkezéseinkhez használhatjuk fel, hanem a virágzó városba érkező emberek és cégek is ebből húzzák fel épületeiket. Iyem-

Jobb oldal

Itt a városban való tájékozódáshoz szükséges gombok sorakoznak. Legfelül a város műholdas képét látjuk. Ennek méretét a térkép melletti jobbra és balra nyilakkal változtathatjuk. A képernyőn mindig a térkép fehér téglalappal jelölt részét látjuk. A városban való gyors mozgáshoz csak ezt a téglalapot kell a megfelelő helyre tolni, a finomabb helyváltoztatáshoz pedig az térkép alatti nyolc nyilat használhatjuk (itt a lépés nagyságát a nyilak alatti szám állításával adhatjuk meg). Ezek alatt nyolc gombot találunk, melyek közül a fontosabbak a következők:

BMP - a képernyő tartalmát egy BMP file-ba menti

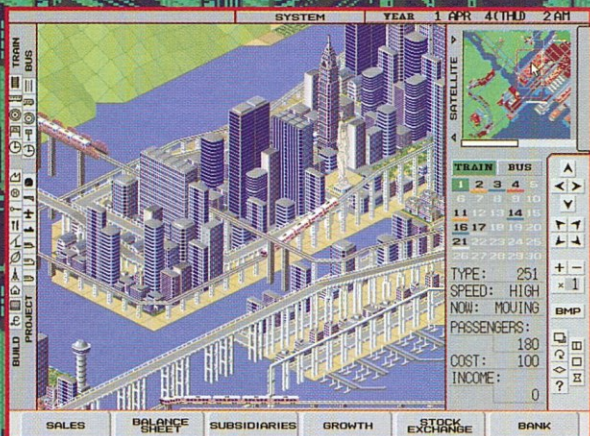
Nyíl - a kép forgatása

Rombusz - A megjelenő csíkon megadhatjuk, melyik legyen a legfelső szint, amelyik még látszik a képen. Föld alatti építkezéseknél vagy a felszín vizsgálatakor így tüntethetjük el a kilátást akadályozó felhőkarcolókat.

Ha a műholdképet teljes méretben nézzük, alatta megjelenik a vonatok vagy buszok sorszáma is. Ekkor bármelyik számra kattintva a választott jármű állapotáról (mit csinál, mekkora a rakománya, mennyi a bevétel) kapunk információt.

Bal oldal

Az ezen az oldalon található gombokkal mindenféle építhetünk. Egy új épület helyének kijelölésekor a térképen a ház méretét jelző fehér téglalap jelenik meg. Az épületet csak oda tehetjük le, ahol az egész terület szabad.



■ Az üzleti negyedben már minden négyzetméter elkel.



■ A mozdonypiac kínálata zavarbaejtő.

Vasút

A szimulációban a legfontosabb szerepe a jól működő vasútnak van. Vonatok szállítják az embereket és az építkezésekhez szükséges nyersanyagokat is. Személyvonatokra minden állomáson szállnak fel és le emberek, s általában arra a vidékre igyekeznek, ahol gazdasági fejlődés várható. A tehervonatok viszont kicsit furcsán viselkednek. Ha rakományral érkeznek egy állomásra, minden tehüket lerakják és úresen mennek tovább. Ha nincs hely a kirakodáshoz, vasúci tovább az árut. Ha úresen érkeznek, akkor az állomáson tárolt árut felviszik, s azzal folytatják útjukat. Így például előfordulhat az az eset, hogy az úresen érkező vonatok pont a legjobban fejlődő terülről viszik el az összes nyersanyagot, ami azt jelenti, hogy itt megáll az építkezés. Ekkor úgy kell átszerveznünk a vonatok menetrendjét, hogy úresen ne érkezhessek erre az állomásra.

Sín - Ebben a menüben építhetünk újabb útvonalakat (Lay), illetve felszedhetjük a rossz helyen lévő síneket (Remove). Itt 5' elem közül választhatunk. Ebből az első a vízszintes utak, míg a másik négy a négy égtáj irányban emelkedő vagy lejtő utak építéséhez kell. A vízszintes részek építésénél és lebontásánál a bal gombbal először jelöljük ki a sínek kezdetét, majd a végét. Miközben a szakasz végét keressük, habárdaft a legelső sorban mindig a megjelölt rész megepítéséhez, illetve lebontásának költsége látszik (építéskor benne van a más tulajdonában lévő területek megvásárlása is). Ha az új részt egy már létező vonal folytatásába tesszük, a program a két szakaszt automatikusan összeköti. Építés közben a jobb egérgombbal léphetünk vissza.

A földalatti vasutak építéséhez először el kell tüntetni a felszín épületeket. A föld alatt három szintet használhatunk, melyeket lejtős részek segítségével köthetünk össze (ilyenkor a lejtőn lévő szinten segítségképpen a fenti utak alapjait is látjuk). A síneket a felszín felett akár több emelet magasra emelt vágányokon is megepíthetünk.

A sínek összekapcsolásánál néhány szabályt be kell tartanunk. Egy szakaszon csak egy elágazás lehet és a vonatok kanyarodni csak 45 fokos szögben tudnak, tehát derékszögű kanyart nem is építhetünk.

Állomás - Két állomástípus - kicsi és nagy - áll a rendelkezésünkre, s mindkettőből négy ikon jelenik meg a menüben. Közülük azt választjuk, amelyik a sínek irányának és az úras helynek legjobban megfelel. A két típus között az egyetlen különbség, hogy

a nagyokat még tovább lehet bővíteni, míg a kicsiknek ez a maximális méretük. Állomást minden olyan terület közelébe építenünk kell, ahol a közelben nagy fellendülésre számítunk, s a sűrűbb vidékeken a nagyobb épületet választjuk. Az épületek csak akkor tehetjük le, ha mellette hosszú egyenes pálya halad (ez persze lehet a föld alatt és a felszín felett is). Állomást nem építhetünk elágazás és másik állomás mellé vagy lejtőre.

A nagyobb állomások kibővítéséhez bökjünk az állomásra, majd a megfelelő menüben az Expand-ra. Ekkor két további vágány épül a meglévők mellé (egy állomást legfeljebb kétszer bővíthetünk).

Vonat vásárlás - Itt 30 személy 10 teher és 2 1 sínre futó vonat közül választhatunk. Összesen 30 szerelvényünk lehet, melyeket a menü jobb oldalán látható számok jelképeznek. Ezek közül az aláhúzottak már foglaltak, tehát egy új vonat vásárlásához először választunk közülük egy szabad számot. A vonatokat sebességük, kapacitásuk és áruk különbözteti meg egymástól. Ha választottunk, adjuk meg a mozdony után kötött vagonok számát, majd a Buy gombbal meg is köthetjük az üzletet. Ugyanígy adhatjuk el a feleslegessé vált szerelvényeket a Sell gombbal.

Vonat elhelyezése - Az éppen nem használt vagy új vonatok egy központi raktárban várakoznak. Ezeket ebben a menüben állíthatjuk munkába. Ehhez választjuk ki a vonatot, majd tegyük a megfelelő sínre (ez nem lehet elágazás vagy állomás). Végül a vonat fölötti nyíl nyomogatásával adjuk meg a menetirányt.

Menetrend - Az egyes vonatok útvonalának megadása lesz a legfontosabb és legnehezebb feladat. Természetesen csak úresen lévő vonatoknál van értelme. Ha nem foglalkozunk vele, a vonatok minden állomáson egy órát állnak és elágazásoknál egyenesen haladnak tovább.

A beállításhoz először választjuk ki a vonat sorszámát. Ekkor alul megjelenik az új során érintett állomások listája. Új állomást úgy adhatunk a listához (vagy egy régit kicserélhetünk), hogy kiválasztjuk valamelyik sort, majd jobb alul, a vasúthálózat térképén rábökünk a megfelelő állomásra. Az állomás neve mellett egy szám mutatja, melyik vágányra érkezik a vonat. Nagyobb állomásokon ezt az értéket a számok feletti két nyílal állíthatjuk. Olyan állomást és vágányt nem adhatunk meg, amelyre a vonat pillanatnyi helyéről nem tud eljutni, tehát előbb az építkezéseket kell befejeznünk, csak utána jöhet a menetrend.

NEW
LOAD
SAVE
OPT

TRAIN
BUS

FULL MAP
SHOW

CITY NAME
NEWYORK CITY

SALES
BALANCE SHEET
SUBSIDIARIES

Ha a város belind, hátródóhatunk a karosszékben.

A vágány utáni jel négyféle lehet: Pass - a vonat nem áll meg ezen az állomáson, Go - sima áthaladás, Turn - ezen az állomáson visszafordul a vonat, Start - kezdő állomás (ennek nem tudom, mi értelme van).

Ezt az állomásra érkezés időpontja, valamint az állomáson várakozva eltöltött idő követi. A várakozási idő általában 1 óra, de ezt a Set-let megváltoztathatjuk.

Állomást törölni a Delete-re kattintással lehet (csak akkor, ha ez az állomás kikerülhető), a Suspend pedig egy üres sort szűrhetünk a listába. A Special gombbal egy vonatra megadhatjuk, hogy csak bizonyos hónapokban (amikor nagyobb a zsúfoltság egy vonalon) közlekedjen.

Busz

A buszok és az utak kezelése szinte teljesen megegyezik a vasúttal, de a buszok csak embereket szállítanak és a nagy buszpályaudvarokat sem lehet tovább bővíteni (ezekben egyszerűen több ember fordulhat meg egy nap, mint a kicsikben). Mind a vonatknál, mind a buszoknál vigyáznunk kell arra, hogy ha egy vonalon több járat közlekedik, ezek összeütközhetnek, ezt a problémát kiterőttel (és a kiterőben egy kis állomással), többvágányos állomásokkal és a menetrend pontos beállításával tudjuk megoldani.

Építkezés

A termelt és behozott anyagok felhasználásával itt mindenféle építhetünk. Az épületek a parkok, templomok és iskolák kivételével a cég tulajdonában maradnak, s bevételük is az A4 hálózattól gyarapítja. Itt a következő választási lehetőségek vannak:

Factory - Kicsi és nagy gyár a nyersanyagok termeléséhez.

Amusement - Kétféle vidámpark, stadion és tengeri állatkert a lakosok szórakoztatására.

Lodging - Hotel, panzió és motel, mindegyik három méretben.

Shops - A megfelelő helyen épített áruházak és vendéglők nagyon jövedelmezőek lehetnek.

Leisure - A golf- és sípályák, valamint a vitorlasklubok a pihenést szolgálják.

Various - Parkok, ligetek, templomok és iskolák a környék értékét és így egyéb bevételeinket növelik.

252	T	GUINNESS PIC	CA	150	-4.32	6483
154	A	HANSON	CA	50	-2.05	1584
65	A	HARMONY GOLD	CA	55	+1.36	2248
85	A	HEWLETT PACKARD	CA	100	+0.88	274

ISSUE	CLOSE	CHANGE	SHARES	LISTING	PASS GAS	BUY	SELL
FURD MTR	235	▲ 24	0	CASH	105,360,980		
PASS GAS	69	▲ 518	0	# OF SHARES:	0	▲	
MALVESIN	8	▲ 465	0	VALUE:	0	◀	▶
CERAMICS	408	▲ 177	0	FEES:	0	▼	
ZAP ELEC	152	▲ 9	0	TRANSACTION OK?	<OK>		
SUPERNUS	146	▲ 3	0				
TOTAL SHARES:			0				
CURRENT VALUE:			0				

36 STOCKS IN THE MARKET
SELECT CAREFULLY

MESSAGE
PERSONAL ASSISTANT:
-21536 SHARES ARE NOW AVAILABLE ON THE MARKET

Ennyi pénzzel akár az egész tőzsdét megvehetjük.



megépült út utolsó szakaszát, majd az egeret vigyük a kereszteződő víz (száraz részek felett nem lehet híd) felé.

Repülőtér - Egy városban csak egyetlen repter épülhet, s ez rengeteg helyet foglal el.

Kikötő - Akikötők jó hatással vannak a gazdaságra, hiszen a hajók a külvilággal jelentenek kapcsolatot, s hordják befelé a nyersanyagot (olyan vasutat ugyanis nem tudunk építeni), amelyik a világonkon kívülről hozza árut). Egy városban legfeljebb 5 kikötő lehet.

1. sinű vonat - Ez a sín csak megemelt állomásról indulhat ki (előbb az állomást kell megépíteni) és csak az 5. vágányhoz csatlakozhat. A sínek végig csak egyenesen haladhatnak és em lehet rajtuk elágazás.

TGV Europe - Ez egy igen költséges és csak sokára megtérülő vasútvonal. Csak egyenes pályán halad, nem mehet át pihenő központok és felhőkárcolókra. A megkezdett építkezés már nem törölhető. Ha építkezés közben valaki az útvonalra egy felhőkárcolót épít, a munka azonnal megszakad. Az építkezés megkezdéséhez a kis térképen kell a vasút irányát kijelölnünk.

MAG-LEV - Ez még költségesebb szórakozás, mint az előző és a sínre ugyanolyan feltételek érvényesek, mint az előbb.

Alsó sor

Az alsó sor gombjaival mindenféle üzleti információkat érhetünk el.

Sales

Miközben a szimuláció megy tovább, az ablak folyamatosan mutatja a cég bevételét. Három méretben használhatjuk, s a méretek között a címke kattintással válthatunk. A legkisebb méretben csak készpénzünk, bankkölcsönünk és a bevételek és a tulajdonunkban lévő területek után fizetendő adó látszik. Ha a készpénz értéke negatívba megy át, a cég csődbe megy, s a játék véget ér. Fontos, hogy minden pénzügyi év végén (március 31) legyen elég készpénzünk az adó és a törlesztések kifizetésére. A másik két méretben ugyanezeket az adatokat láthatjuk részletezve, napi, havi és éves bontásban.

Report

Az ablak öt részre osztva az A4 pénzügyi helyzetét mutatja. A részek a következők:

Assets - A cég készpénzben, épületekben, utakban, járművekben és részvényekben lévő vagyona, **Expenses** - A karbantartás és üzemeltetés költségei, a bankkölcsönök részese, **Liabilities** - Adó és hitelkifizetésünk, **Equity** - Egyenleg - A bevételek és kiadások különbsége, **Income** - A különböző üzletágakból származó jövedelem.

Subsidiaries - Itt épületeket adhatunk el (Sell), illetve vehetünk (Buy) más társaságoktól. Mindkét esetben egy listából kell kiválasztanunk a megfelelő épületet, az üzletet pedig az OK gomb lenyomásával fejezzük be. Az üzlet után minden esetben jutalékot kell fizetnünk.

Growth - A városról kapunk mindenféle statisztikai információt.

Stock Exchange - A tőzsdé szolgáltatásait csak hétköznap 9 és 17 óra között vehetjük igénybe. A tőzsdén 36 vállalat-részvényei vannak bejegyezve. Minden részvényről megtaláljuk jelenlegi értékét (Current Value), mennyit változott az elmúlt héten (Change) és a tulajdonunkban lévő papírok számát (Shares). Vásárlásnál (Buy)

a gép kiírja, hogy hány részvényt kínálunk eladásra. A darabszám megadása után az OK fejezi be a vásárlást. Az eladás teljesen hasonlóan működik, de először a Sell gombot kell megnyomni.

Bank

A bank nyitvatartása megegyezik a tőzsdéével. Itt egy listában a már felvett kölcsönöket (Loans Due), visszafizetésük határidejét (Due Date), a kamatot (Rates) és a havi törlesztést (Total) látjuk. A törlesztés határidejét szigorúan be kell tartanunk, sem hamarabb, sem később nem fizethetünk. Új kölcsön felvételénél az összeget az ablak jobb szélén lévő nyílakkal adhatjuk meg. A kamat értéke az visszafizetés hosszától függ. Kölcsönként maximum a teljes vagyonunk (Assets) 70 százalékának megfelelő összeget vehetünk fel.

YOUR PROPERTY:		FACTORY		SITE POINT	
TOTAL SALES:	PROFIT THIS TERM:	CHANGE (%)	ASSESSED VALUE	BROKER'S COMMISSION	GO TO LOCATION
5,800	0	0%	600,000	30,000	
20,000	2,000	-%	651,000	31,000	
20,000	2,000	-%	651,000	31,000	
20,000	2,000	-%	651,000	31,000	
6,000	0	0%	600,000	30,000	
20,000	2,000	-%	651,000	31,000	

SUBSIDIARY	SELL	BUY	CASH:	100,185,110	TERRAIN
FACTORY	20	RETAIL	16	COMMERCE	0
AMUSEMENT	0	RESTAURANT	13	APARTMENTS	173
STADIUM	0	GOLF CLUB	0	HOUSES	132
AQUARIUM	0	SKI RESORT	0	CONDOS	21
HOTEL	8	MARINA	0	MED. BLDG.	0
PENSION	5	TOWER	0	HIGH BLDG.	0
MOTEL	3	LANDMARK	0	BIG BLDG.	2

Itt adhatunk túl a kis haszonnal üzemelő ingatlanokon.

Culture - Emlékművek és múzeumok a turistákat vonzzák.

Residence - A bérlakások és házak különböző típusai. Ezek biztosítják, hogy a városba érkező emberek le is telepednek itt.

Lease Bldg - Irodaházak. Mindig 4 újabb emelet épül rájuk. Amíg az építkezés folyik, az épület tetején egy daru látszik, s eközben az irodákat nem használják.

Real Est. - Itt területeket vásárolhatunk és adhatunk el. Itt a Yours a tulajdonunkban lévő, az Open a megvehető, a Hill a hegyvidéki, a Farm pedig a nem eladó területek nagyságát jelenti. Vásárlásnál mindig egy téglalap alakú területet vehetünk. Ennek két átellenes sarkát kell a térképen kijelölnünk.

Project

Alagút - Először válasszuk ki azt a szintet, ahol az alagutat építeni akarjuk, majd a megfelelő alagúttípust (vasút vagy autót). Ezután jelöljük ki az alagút kezdetét és mozgassuk az egeret az út folytatásának irányába. Az így kijelölt alagutat a bal gombbal fogadhatjuk el. Alagút csak akkor törölhetünk, ha a bejövő kivezető utakat már töröltük.

Híd - Hidakat csak a tálalszinten építhetünk. Kétféle híd létezik, az egyik a vasúti, a másik pedig a buszok számára. Építéséhez válasszuk ki az eddigi

R-R DIAGRAM DISPLAY		STATION: STATION 01	
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32

MONTHLY PASSENGERS:	12360
FREIGHT PER MONTH:	0
SALES RANK (THIS MONTH):	2

STATION	TIME	DURATION
STATION 01	16:00	1 HOUR
STATION 02	21:00	1 HOUR
STATION 03	02:00	1 HOUR
STATION 02	07:00	1 HOUR
STATION 01	12:00	1 HOUR

A vasúti menetrendek még a MÁV táblázatainál is bonyolultabbak.

576 KByte ÉRTÉKELŐ
A IV NETWORKS
 KÍADJA: INFOGRADES

grafika ██████████
 hang/zene ██████████
 kezelhetőség ██████████
 kihívás ██████████

ÖSSZTARTÁS
93%

C64: I LEMEZ KAZETTA
 AMIGA: 500 1200 CD32
 PC: RAM: 4MB HD: 30MB VIDEO: SVGA CPU: 386
 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Nem tudom ki hogy van vele, de engem agyilag nagyon megviselt az idej nyár. A gatyarothasztó melleg még hagyján, de valami lökött gyerek megszerzte valahonnan a telefonszámomat és azzal szórakoztatott a haverjával, hogy a központi haleledelelosztót kereste nálam naponta 235 alkalommal. Az üzenerőgőzítő különösen komálta, mivel neki aztán zavartalanul megmondhatta a magáét, viszont ha beleszólt valaki a telefonba, akkor hebegve-habogva bogozta ki az izgalomtól összecsomózódott nyelvét. Nem tudom, kinek a kontójára telefonált, de remélem, azóta már kiment a számla és a kiscsávó a haverjával együtt az úleppe borogatásával hűti le fölős energiáját. Minden vicces kedvű jóakaróm figyuzzon ide: elköltöztem, haleleddel már rég nem foglalkozom, azóta beálltam kutyatápvilágító-nak, így akinek ezzel kapcsolatban van valami mondanója, vagy csak egyszerűen szómenése van, az írjon a Csevegőnek. A "jókedélyű" bevezető után jöjjön a nyár néhány közhelyre számottartó badarsága.

BACK TO THE FUTURE

Nem mindennapi születlenségét küldött be nemrégiben VAJDA GÁBOR kisiskolás kolléga Kaposvárról. Az akorbakom irást alig lehetett kibetűzni, először azt hittem, hogy földönkívüli lények üzenetek, hogy tudassák ország-világgal a nagy hirt, miszerint amikor '47 táján lezuhantak az USA-ban,

mot ráírtam egy 576 matricára és felragasztottam az íróasztalomra, de amíg nyaraltam, a szülők eladták az asztalt és nem emlékszem a számomra, illetve 6300-valamennyi volt, 29 vagy 45, már nem tudom. Adnátok egy másikat egy matricácaival együtt?

Dávidom! Szétnéztem az irodában, felfogattam mindent a raktárban, átkutattam a pincét, de egy darab nem sok, annyi fölösleges asztalt sem talál-

ságoktól kapjak levelet. Ilyen alkalom legutóbb a katonai behívóm, meg egy gyorsajtásról tudósító fénykép kézhezvételekor volt. Ennél lényegesen nagyobb öröm volt bontogatni Geszti Petya levelét:

Greets Zolee! Ugye nem minden nap szoktál olyan média-bohóctól levelet kapni, mint én! ...Na, ismerd csak be nyugodtan. MÉR IROK? Azér, meg azt irtad az üzifüzetbe, hogy: "A verset továbbküldtem Geszti Péternek, hátha e dalszöveg kedvéért ismét összeáll a RAPfekvők... izé, a Rapülök". Na, azér újrakezdeni nem fogunk, de érdekelt volna a dolog egy kicsit, meg aztán ne mondd te senkinek, hogy elküldted nekem a versét vagy mit tudom én mijét, mikor közbe meg nem... Jó, jó, tudom, hogy poén volt, csak gondoltam szólok, hogy hoppá, én is itt vagyok ám, néha én is olvasok 576-ot, bármily hihetetlen, hisz nekem is van gépem, mint minden menő palinak (persze nem csak azér van, me ez a módj), és nekem is van hozzá jőpár játék, amikkel még játszani is szoktam, szóval elkelnék a cheat-ek. ... Húha, láttad milyen hosszúra sikerült ez a szentence? Remélem, nem zavarodtál bele. Nem is húzom tovább a tájmod, csak még azt megjegyzem, hogy tényleg elküldted azt a szöveget. Elhiszem, hogy marhaság, de ollllyan kíváncsi lettem. És ha má irok, azt még megjegyzem, hogy az árlista eléggé borzalmasra sikerült a duplaszámban; boc a kritikáért, cserébe te meg leszólhatod a kazettánk bugyiszinét, oké? Ami meg az újságot illeti, eléggé frankó; lehet, hogy egyfajta speciális akasztófahumorom van, vagy egyszerűen csak passzív szadista vagyok, mert én azokon a részekben szórakozok a legjobban, amikor valakit összeszidtok, mert valami bunkó dolgot ír nektek... Különben persze a legjobban a Hókusz-Pokeusz cheatek jönnek nekem, de nem árt látni, hogy milyen új játékok jelennek megapiacon (vagy gigapiacon). Én a pixelben szoktam vásárolni mindent - hardvert, szoftvert -, de lehet, hogy a jövőben az 576 valamelyik boltjában is elő fogok fordulni... Csak tudod nekem az a bajom, hogy az ilyen helyeken, pláne a Vizárban túl sokan vannak, akik felismerhetnek és esetleg rám telep-szenek. Ha így folytatjátok, lassan nektek is me-nekülni kell a nyilvánosság elől. ...Na, befejezést nem irok, mert húzok vacsiná! Aláírás: GesztiPeti

Petikém, vagy ahogy mi már egymást régebb óta ismerjük, DangBird komám! Jól megtréfáltál a leveleddel, majdnem beszoptam, hogy a Nagy GP leereszkedik egy piciny Zolee szintjére, de aztán néhány sor után rájöttem, hogy ez itten egy Esze-lős Szivatás. Jó a meglátásod, tényleg nem küldtem el a verset, de hogy Te ezt honnan gyanítottad, azt elképzelni sem tudom (vagyis mégis: csak nem abból indultál ki, hogy Te is csak a negyedik leveledre kaptál egy egysoros választ + vigaszdi-jul egy Mortal fotót?). A Vizárcról meg csak annyit, hogy jó múltkorában bentemem, hogy megnezem már magammal a Virtua Fightert. A falak mentén osontam, fantomképet vettem fel és fekete csik volt a szemem előtt, nehogy felismerjenek. Odaküszök a VF elé, sehol senki, beszórom a négy zsetont, erre mellettem odasúgja egy kis-szrac a haverjának, hogy "néddm, ez a Zolee, tū-dod, az őt lehetnehatbó. Tuti lealazza a gépet. Hívd má ide a többieket is!". Egyébként sem vagyok egy nagy VF őrült, de mikor két tucaat kölköl ül a nyakamban és arra vár, hogy "lealazza a gépet, akkor egy körrúgás nem sok, annyit sem jön be. Mondanom sem kell, a tiszta játékidő nem volt több fél percnél, a porba hulltam, megsemmisültem. A kiszsracnak nem hitték el, hogy én játszom és majdnem meglincseltek, hogy mit szórakozik velük, ez a csávó (azaz én) még a gombokat sem találja, nemhogy alá...

Végül köszönöm elismerő szavaidat az akasztófahumorral kapcsolatban - én is ezt imádom legjobban.

tam, amit el tudnánk küldeni Neked. Matrica viszont van dögvöl, milyet parancsolsz? Van kerek csokoládés, lyukas csokoládés, töltött csokoládés, mazsolás csokoládés, izzad-ságcseppes és sorszámos.

cseWegő® 95

nem mindegyikük végezte műtőasztalon, hanem néhányan közülük a messze földön vendégszeretete-ről és közbiztonságáról ismert Kaposvár City-be teleportáltak. Aztán persze rájöttem, hogy ezek BASIC sorok (ugye most sokakban feltörnek az óvodáskori emlékek?). Kipróbáltam - működik. Csak egy fikarcnyi értelme sincs.

5 PRINT "STAR WARS"
10 PRINT "YOU'RE LUKE SKYWALKER"
20 PRINT "AND THE EMPIRE STRIKES BACK"
30 PRINT "I...I...I...I...I READY?"
40 INPUT A\$
50 PRINT "THE EMPIRE SPACESHIPS ARE COMING BACK. READY?"
60 PRINT
70 INPUT B\$
80 PRINT "I...>I...I...I"
90 PRINT "I...O...I IS THE EMPIRE READY?"
100 INPUT C\$
110 PRINT "I...>O<...I"
120 PRINT "THAT'S THE PROBLEM OF THE EMPIRE"
130 END

ASZTALT MATRICARÓL, EMBERT BARÁTJÁRÓL...

Nemhiába izasztott meg az idej nyár, úgy látom másoknak is problémát jelentett az árnyékban mért 42 fok. FAZEKAS DAVID-nak azonban más is problémás:

Bocsánatot kell kérnem a sajtóshubákért, csak annyira leköt per pillanat a kezem izzadása, ne-hogy elkezdjen a papír széle kunkorodni a nedves-ségtől, hogy a helyesírás háttérbe szorul. (...Néhány soros jókívánások következnek - köszönjük - majd újságrendelés - ezt is köszönjük -, aztán folytatja...) Már megírtam a levelet és a boríték címzésével foglalatostkodtam, amikor rájöttem, hogy a borítékra rá kellene írni az előfizetői számot, hogy előnyben részesítsék a levelet. Az előfizetési szá-

HIPPO DROM

"Titvis 576! Szegény C64 tulajdonosoknak már csak bécsületből kiszűnnek programok is cikkek. Az Ámígások majd' minden gip láttán szenvednek, á konzolások az új gipek után sírnak. Ná de a PC-sek!!! Óvák a világ. Másnak kár is ini az újságot! Áki-nek van MINIMUM így 486 DX-é 50 MHz-cel 4MB RAM-mal az minden más eddigi gip összes jaticát léfutathatja (már há /nem tehni/ megván nekije á konverziójá).

Must találjátok ki milyen gipem van? Ná? Hát pir-szi: 486 DX2, 80 MHz, 8MB. Éz á LEGTUTIBB gép, ennél már (must) csak á DX4 jobb. Hágy miirt? Á Pentium így PRUCESSZORHIBÁS VÁCAK! Ná nyu-gi, vigigpróbáltam majd' mindin gipet, de á PC-nél migállapudtam. Yes, oh yes! Y'm the BEST!

Egyib: á CD-RUM mellikltre in is szavázuk (mivel van CD-RUM meghajtóm). Az újságutuk tynleg jú, csak ázt találum így PICZIT túlzásnak, hogy á dup-lászámban ázirt á plusz 16 (!) údálírt 258 Ft-ut szá-multuk fül! Ná mindigy, túvábbrá is vizim ÁZ újsá-gut, izzil migmentve titiket á csüdtül. Aláírás: Be Kibszelt Czigány"

Tisztelet Roma úr! Köszönjük nagylekűségét, hogy a bazseválásból, gagyizásból, csencselésből vagy esetenként munkából is befolyó jövedelmének jelentős hányadát, mintegy 318 forintot havonta arra fordít, hogy sápadtarcú újságíróimmal együtt fenn tudjunk maradni a színen. CD-RUM termelésünket és kereskedelmünket hamarosan beindítjuk, de egyelőre á jövedéki adó megállapításával akadnak gondjaink - á a METRO Áruház in Debrecen. Magyarul most kalkuláljuk, hogy mibe kerülne nekünk és mibe nektek.

RAPÜLŐK

Nem túl gyakran ér az a megtiszteltetés, hogy közéleti személyiségektől vagy közjogi méltó-

Hóhér Zolee

MANGA

ANGEL COP 5



Az 1995-ös év utolsó hónapjai a jelek szerint a "folytatásoknak" lettek szentelve MANGA-éknál. Több olyan film is megjelenik, amelyeknek előző részei nagy sikert arattak és sokan már alig bírták kivárni, hogy miként alakulnak tovább a történetek. Ezek rövid ismertetésén kívül más újdonságokat is találtam számotokra, remélem érdeklődéssel olvassátok őket!

Első ízben felhívom a figyelmet a legutóbb bemutatott, sodró lendületű *ANGEL COP* sorozat közben megjelent *negyedik* és *ötödik* részeire, melyekben egyre véresebb összecsapásokat láthatunk az SSF és titokzatos ellenfeleik között.

A filmek közül talán legizgalmasabb a három diáklány eseménydús életét bemutató *PROJECT A-KO 3*. A lányok sokat komolyodtak az eltelt idő alatt, így most már nem egymás barátságáért, hanem a jóképű skacokért epekednek. A-Ko és C-Ko a tavaszi ruhavásárlásokat intézik és egyfolytában az ideális fiúkról fantáziálgatnak, B-Ko pedig újabb ördögi terveket (és még nagyobb mechákat) kovácsol. Az álomférfi természetesen egy idő után berobban a képbe, összezavarva a lányokat és a nézőt is - kit szeret valójában a titokzatos motoros vagány?

A nagyobb falatok kedvelőinek készült a *THE HEROIC LEGEND OF ARSLAN 3*, amelyben újabb hatalmas csaták tanúi lehetünk. A harmadik epizód közvetlenül a második végéhez csatlakozik - Arslan és Narsus hatalmas sereget toboroznak és összecsapnak az Ezüst Maszk katonáival. A történet előrehaladtával természetesen kiderül, hogy ki rejtőzik valójában a maszk mögött. A főszereplő nevét fordítási problémák változtatták Arslanról Arslanre.

Rövidesen nagy durranás ismertetése várható a MANGA rovat hasábjain, hiszen *október 2-án* jelenik meg Angliában a *STREET FIGHTER 2 - THE ANIMATED MOVIE* anime film. Ezt a művet minden rajon-

PROJECT A-KO 3

gó epekedve várja, hiszen ez a film végre tényleg olyan módon festi le kedvenc karaktereinket, mint ahogy a játékokban láttuk őket (a szőgyenletes *STREET FIGHTER* film abszolút kicsavarta az eredeti sztorit). A történetben minden szereplő feltűnik, sőt, végre teljes, mindenre kiterjedő leírást is kaphatunk róluk - ezen talán sokan nevetnek, de Japánban az SF2 mánia elképesztő méreteket öltött! Nézzük például a főszereplő, RYU személyi lapját:

RYU (Japán)

Született: 1964.07.21., Magasság: 175 cm, Súly: 68 kg, Méretei: 112-81-58, Vércsoportja: 0, Küzdősportja: Shotokan karate

Technikái: Shoryuken (Dragon Punch), Hadoken (Fireball), Tatsuma Sempu Kaku (Hurricane Kick), Kucha Tatsuma Sempu Kaku (Air Hurricane Kick).

A történetről bővebben a film megjelenése után tudósítalak benneteket. Addig is kedvcsinálónak a jó oldal: Ryu, Ken, Guile, Chun-Li; a rossz oldal: M. Bison, Vega, Balrog, Sagat. A legnagyobb összecsapások pedig a következő karakterek között várhatók: Ryu vs Sagat, Ryu vs Fei Long, Honda vs Dhalsim, Blanka vs Zangief, és Chun-Li vs Vega.

Láttátok már az új Michael Jackson/Janet Jackson videoklipet, a *SCREAM*-et? Alig hittem a szememnek, amikor észrevettem, hogy háttérillusztrációként MANGA filmek futnak a monitorokon (lám, lám, terjed a járvány, még a végén világhírességgé válik a mi kedvencünk?). A részletek a következő filmekből vannak kicsipve: *AKIRA*, *BABEL 2*, *ZILLION*, *VAMPIRE HUNTER D*, *EIGHT MAN AFTER*.



THE HEROIC LEGEND OF ARSLAN

A MANGA mánia terjedése elérte az *INTERNET*-et is. Aki esetleg hozzáfér ehhez a hálózathoz, az a következő címen tud különleges MANGA információkhoz jutni:

Manga Video: <http://www.mangavid.co.uk/mangavid/>

Manga Publishing: <http://www.mangapub.co.uk/mangapub/>

A következő kérdésekre találsz itt választ:

- Kik azok a srácok, akik tagjai a THE MANGA STUDIO nevű csoportnak (ők készítették az U2 együttes "Hold me, Thrill me, Kiss me, Kill me" videójának animációit)?
- Milyen filmek jelennek meg mostanában?
- Mi történik valójában az *AKIRA* című filmben? Miért ér véget olyan hirtelen az *RG VEDA* című film?
- Hogyan léphettek be a MANGA klubba?

A végére még egy jó hírt hagytam: az *576 SHOP* illetékesei elárulták, hogy karácsony előtt várható egy igazán komoly MANGA filmszállítmány, amelyben minden olyan művet megtalálhattok majd, melyekről e rovat hasábjain olvashattatok. Addigra a legtöbb sorozat teljes lesz, így egyben vehettek meg a titeket leginkább érdeklő történeteket.

Martin

Sok évvel ezelőtt, amikor az SNES-t még SUPER FAMICOM-nak hívták és MEGADIVE-ot is csak a bécsi "szürke" importőröknél lehetett kapni, nos akkor már szerelmes voltam egy kis 8 bites gépbe, a PC ENGINE-be. Ez a japán masina azért vezette az akkori japán konzolpiacot, mert iszonyú igényes játékokat készítettek rá a távolkeleti cégek - mind egytől-egyig csemegének számított (a játéktermi R-Type PC-Engine konverzióját évekig a legjobbnak tartották!). Nos, a pihentagyú japcsik kitaláltak egy cuki hőst, aki ugyanolyan vezérfigura lett, mint Mario a Nintendon. Ő volt B.C. KID, a PC-



Engine legaranyosabb főszereplője. Most, több mint 6 év elteltével a HUDSON SOFT újra feldolgozta a kopasz kiskölyök kalandjait és az eredeti változathoz igazodva elkészítette az év szerintem legkedvesebb és legszórakoztatóbb SUPER NINTENDO-s mászkáló játékát. Minden túlzás nélkül állítom, hogy a program együtt emlegethető a klasszikus Mario Worlddel (ha a MW áll a dobogó felső fokán, akkor a SBCK eggyel alatta foglal helyet) és amíg a boltokba kerül a MW folytatása, a YOSHI'S ISLAND, addig is kitűnő szórakozást nyújthat.

VISSZA AZ ŐSÖKHÖZ!

A B.C. KID-ben egy ősembert, pontosabban egy ősgyereket irányítunk. Hősünk legfeltűnőbb tulajdonsága, hogy nem fegyverrel harcol, hanem nagyra nőtt kopasz fejét használja a támadáshoz. Leginkább lefejelgeti az ellenfeleket, de arra is képes, hogy a levegőbe ugorva rakéta módjára csapódjon beléjük, vagy egyszerűen csak a földre - ilyenkor az ellenfe-



lek ledermednek egy pár pillanatra. Lényegében a játék a teljesen alap mászkáló kategóriába sorolható (éppen ezért tartom majdnem annyira jónak, mint a MW-öt), irányítása egyszerű, de mégis sok nehezen elsajátítható trükköt tartalmaz. Rendkívül sok az olyan felvehető tárgy, melyek tényleg befolyásolják a játékmenetet és számtalan (szerintem nem is lehet mindent megtalálni) titkos dologgal is találkozunk útunk során. Sőt,

ról a fejelés gomb megnyomása után figuránk lepattan. Amikor a szemközti falhoz ér, újra nyomjuk Y-t, így egyre feljebb tornászhatjuk magunkat.

Óriáskerék - A speciális, vízszintesen növe faágakba (csövekbe, oszlopokba) szintén bele tudunk csimpaszkodni, ha nekikugrunk. Ekkor emberünk elkezdi az ág körül forogni. A fel/le irányokkal és a B gombbal tudunk a megfelelő irányba elrugaszkodni.

IGAZ TÖRTÉNET EGY ÁTLAG

mint minden vérbeli japán játékban, itt is jópofa átvezető animációkat láthatunk a pályák között.

ISMERKEDJÜNK MEG B.C. KIDDEL!

A játék irányítása igen praktikus, de nagyon sokrétű. Kezdet után lépünk be az OPTIONS menübe és nézzük meg a kezelógombokat. B-vel tudunk ugrani, Y-nal fejelni (néha löni), X-szel pedig a speciális támadást nyomhatjuk, ahol erre lehetőség van. Az A gomb nem használható, az R/L gombok pedig arra szolgálnak, hogy a későbbi pályákon könnyedén fel tudjunk szaladni a csúszós lejtőkön. A HAVE A TRY gyakorló opciót érdemes kipróbálni, mert itt a játék so-

rán használatos összes trükköt alkalmazhatjuk. Ha ezek közül valamelyiket nem tanuljuk be, akkor a pályák végigvitelével gondunk lesz - sok helyen ugyanis csak egy bizonyos trükk alkalmazásával tudunk eljutni a kijáratig.

Forgás a levegőben - Miután elugrottunk, nyomogassuk folyamatosan a fejelés gombot (jobbra-balra irányítsunk). Ekkor emberünk szaltózni fog és minden ellenfelet leüt, akivel összetalálkozik. Ezzel a trükkel jócskán megnyújthatjuk az ugrásainkat, ideális a nagyobb szakadékoknál.

Mászás - Ha olyan felületre ugrunk fel (függőleges falak) amelyet hősünk meg tud mászni, automatikusan beleharap. Ekkor a B gomb nyomogatásával lehet felfelé haladni.



Vízesés-mászás - A vízese-
seken is tudunk fel/le közle-
kedni. Ehhez meg kell nyom-
ni az Y gombot, majd B-vel
lehet felfelé evezni.

Famászás - A függőleges fa-
törzseket (oszlopokat) is meg lehet
mászni, ha rájuk ugrunk. A jobb/bal írá-
nyokkal oldalt tudunk cserélni.

Virág-rugózás - A játék egyik legfonto-
sabb trükkje a virágokról való elrugasz-
kodás (a virágok kis sárga gömböcök,
nagy szemekkel és nyakkendővel). Ehhez
rá kell ugranunk egy virágra és amikor
rugószerűen összecsapkodik, abban a pillá-
nban meg kell nyomni a B gombot. Az
ugrás magassága függ az időzítéstől.



Virág-hordozás - Néha arra van szükség,
hogy a dobbantónak használt sárga virá-
got arrébb vigyük. Ilyenkor rá kell fejelni
az Y gombbal, a növény automatice a fe-
jünkre ugrik. Ledobni ismét Y-nal lehet.

A FELVEHETŐ EXTRÁK

B.C. KID a fellelhető cukorkák felszedé-
sével képes megváltoztatni méretét. Er-
re oda kell figyelni, mert a továbbjutás-
hoz néha egy megfelelő méret elérése a

A FELVEHETŐ BÓNUSZOK

Piros virág - valamilyen gyümölcsöt
(pontszám) rejt. **Narancs virág** - hús van
benne. **Sárga virág** - rugónak használha-
tó. **Szívek** - az energiát töltik vissza. **Ana-
nász, tetején két levéllel** - ha a fejünkre
tesszük, propellerként működve a leve-
gőbe emel.

Van még egy érdekes tárgy, a **kis virág**.
Ha ezt felvesszük, 8 féle állati jó
bónuszpályára kerülhetünk, ahol pont-
kat, Smiley-t és extra életet is szerezh-
tünk.



VÉGÜL A JÁTÉKRÓL

A B.C. KID pályái nagyon változatosak, a
6 rész számtalan kisebb mellékszintből
áll. A zenék egészen különlegeseek, a

OS ÖSGYEREK ÉLETÉRŐL!?



feladat (az egészen alacson fo-
lyosókba értelemszerűen
csak a kis KID tud bemenni, az
óriás KID viszont magasabbra
tud ugrani). Ezen kívül négy (eb-
ből három elég bizarr) külsőt is
fel tud öltetni, ezt pedig a
bónuszként felszedett húsdar-
abok változtatják. A játék so-
rán ezek a méret és külső vál-
tások fantasztikusan jól szupe-
rálnak:

Piros cukor - Hősünk törpe
méretű lesz.

Sárga cukor - Visszatérés a
normál mérethez.

Kék cukor - Óriássá változtat.

Kis hús - "Fester" állapot,
ilyenkor egy bénító nyilatkat tu-
dunk lődözni.

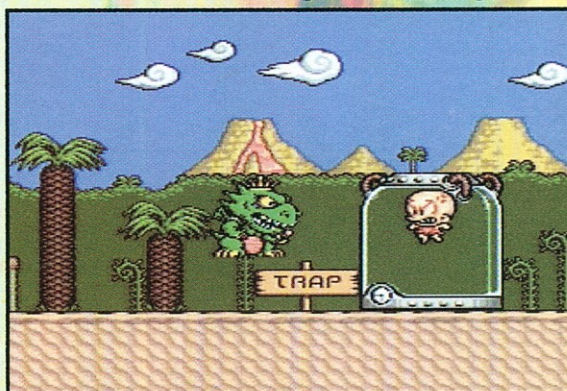
Nagy hús - "Kronk" álla-
pot, ilyenkor egy ideig
sérthetetlenek leszünk és
baromi erősek vagyunk.

Préselő kocka - Ha ez alá kerü-
lünk, nyomban rákká vál-
tozunk.

Előfordul, hogy
olyan méretben
és állapotban vagyunk,
hogy nem tudunk továbbjut-
ni. Ilyenkor kutatni kell, mert
minden kritikus hely köze-
lében el van rejtve a
megfelelő átváltoztató
extra.

Fester és Kronk álla-
potban a felszedett
sárga "Smiley" fejecskék
számától függően az X gomb-
bal speciális támadásokat al-
kalmazhatunk.

Mindegyik állapot kis
méretében használható a
kiabálás támadás, ekkor
hősünk egy bombával egyenértékű
RAGE! kiáltást hallat. Erre a faltól-
falig pattogó kiáltásra fel is lehet
ugrani (ahol a RAGE táblát látjuk, ott
a felfelé vagy továbbjutáshoz
ez szükséges).



hanghatások nagyon jópofák. Adott szá-
mú szint teljesítése után elképesztő fő-
ellenfelekkel kerülünk szembe és a sok
máskálás közepette néha teljesen meg-
lepő stílusú feladatok elé állít a játék
(ezért nem válik unalmassá). Azt, hogy mi
minden vár ránk a játék során meg sem
kísérlem elmondani, ugyanis lehetetlen.
Szerintem már a végigjátszás is elég ko-
moly feladat, de ha azt nézzük, hogy
mennyi titkos felfedezésre váró szoba
és bónusz vár ránk, igazán hosszú és tar-
talmas szórakozásra számíthat az,
aki megszerzi ezt a különlegesen
szuper játékot!

Jópár évvel ezelőtt nagy vihart kavart egy olyan C64-es játék, amely külsejével és tartalmával abszolút szokatlan alapokra épült. A sikert nem valamilyen programozástechnikai felfedezésnek köszönhetette, hanem annak, hogy készítői valami teljesen új dolgot akartak összehozni. Ennek érdekében messzebb néztek az orruk hegyénél és belenyúltak egy olyan zsákba, amelyből eddig csak a japán programozók és grafikusok merítették - hiszen nekik ez volt az alapstílusuk. A nagyközönség számára akkor még nehezen emészthető

leg kihasználja az SNES technikai lehetőségeit, grafikája a teljes szinkészletet felvonultatja (de nem esik az ízléstelenség hibájába), több pályán is használja a 3 dimenziós MODE 7 mozgásokat és mindent összevetve állati igényes.

A főhős az összes olyan trükköt ismeri, melyekkel eddig a Turrigan játékokban találkozhattunk. A lövés (Y) ugrás (B) és lehajlás (L) alap dolog, ezekhez jön az energiakerék, amelyre emberünk össze tud gömbölyödni (L+B). Az ellenfeleket

Nekem elég nehéz volt megszokni a csákyás haladás módszerét, főleg azért, mert meg ez is pályánként eltérő. Azt hiszem, hogy aki végigmegy a ST2 18 világán, az elmondhatja magáról, hogy nem kezdő játékos.

További szintet visz a programba a pályák rendkívüli változatossága. A "normál" máskálós megoldással kezdünk, aztán már függőleges falakat is le kell küzdenünk. Ezután egy le-leszakadó csőrendszeren kell

GO FOR THE BURN

SUPER TURRICAN

tő elemeket összeolvasztották egy (akkoriban még szintén meg nem értett) svájci művész világgával (H.R. Gigerről van szó). A fiúk tudták, hogy a játékosoknak valami új kell, valami extrém, valami bizarr - valami, ami nem tipikusan amerikai. Elkészítették a Turrigan nevű programot. Mindenki elképedve nézte az óriási, félig élő szövet, félig gép szörnyeket és soha nem látott helyszíneket. A program lerakta a "biomechanikus" stílus alapköveit.

TÉNYLEG SZUPER A SUPER TURRICAN?

Előző számunkban mutattam be a régi C64-es program Megadrive megfelelőjét, a Mega Turrigan, most az SNES változat következik, a SUPER TURRICAN 2. Mint azt a Turrigan játék különböző átiratainál megszokhattuk, ezúttal is csak a főszereplő a megszokott régi, egyébként egy teljesen új környezettel állunk szemben. Esetemben ez nem is baj, mert a ST2 sikerült a legjobban mind közül! A játék tény-

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



egy energiányalábbal le tudjuk bénítani (L) és ki tudjuk löni a teleszkópos csákyját is (R), amely segítségével úgy tudunk lengeni, mint egy indán.

túljutni, utána pedig egy űrhajón lógva küzdeni. Az első főellenség, egy óriási homokfőreg, 360 fokban forog, mi pedig a szájában birkózunk a nyelvével. A következő állomás egy űrhajó teteje, majd az alja (ismét a csimpaszkodás!) - ez után következik a játék egyik legizgalmasabb része, egy kis 3D-s űr-motorozás. Innentől kezdve igencsak besűrűsödnek a teendőink: robothordák legyőzése, újra a motorozás (ezúttal ellenfelekkel), szökés a függőlegesen száguldó rakéták segítségével és halálos küzdelem egy óriási cyber-pókkal. Földön ugye már jártunk, jön hát a víz, később a tűz (elképesztő grafikájú 3D-s repülés a tüztenger felett) és a végső összecsapás a gonosszal. Ezt még így elsorolni is hosszú volt, hát még végigjátszani.



FÉGYVEREK

Nem is lenne Turrigan a SUPER TURRICAN 2, ha nem lenne tele felvehető Power-up-okkal és fegyverekkel. Hősünk 7 féle gyilkoló eszközt vehet igénybe: ezek közül alap az Energia Kerék (sérthetetlen állapot, addig tart, amíg van az energiánk alatt látható zöld csákyból), melyet bármikor aktiválni tudunk. Főleg a nagyobb dögök ellen jó a szuper bomba, de kevés található belőle. A felvehető lövések a következők: széles lövés, lézer, lángszóró, pattogó lövés, követő rakéta.

Martin



A program igencsak tetszetős külleme ehhez mérhető nehézségű játszhatósági fokot takar. Amíg csak futni és ugrálni kell, addig nincs baj, hiszen ezzel egy átlagos játékos jól elboldogul. Minden pályán van viszont néhány olyan rész, amikor a feladat nem látszik elsőre - nem egyértelmű, hogy miként lehet továbbjutni (a kis EXIT felirat segít). Ezeknél a részekenél szinte kivétel nélkül mindig a csákyához kell nyúlni és vagy a plafonba, vagy a falba kapaszkodva tovarugaszkodni.

1980. Új örület van kialakulóban Magyarországon. "Dobozos", nyitható oldalú kamionok járnak az országot, főként a főváros kerületeit. Ahol megjelennek, általában egy hétre, jelentősen megnő a környékbeli iskolákban a késések és a mulasztott órák száma. A kocsik lényegében mozgó játékkeretek, melyekben izgatott arcok állják körül a Defender, Donkey Kong és Amidar nevű gépeket. A legtöbben persze azzal a masinával akarnak nyomolni, amelyben egy labirintusban keringő, kis sárga "sajt" a főszereplő. Az összekuporgatott zsebpenzsek rövid idő alatt a gép kasszájában landolnak. Pac-Man megkezdte hódító útját.

VALAMI ÚJ AZÉRT MÉGIS VAN A NAP ALATT...

Persze az igények és elvárások jócskán megnöttek az évek alatt, ezért az új játék, a PAC IN TIME egészen szuperul mutató, 3 dimenziós hatású grafikával készült. Nem felülről látjuk a játékkeretet, hanem oldalról és a kopár labirintus falakat is lecserélték sziklákra, erdőkre és épületekre. A főszereplő, PAC



A kötéltől addig aktív, amíg nyomjuk a gombot. Ilyenkor fel tudjuk húzni magunkat, vagy Tarzan módjára át tudunk lengeni az akadályok felett. A módszer egyébként

továbbfejleszhető: ha folyamatosan a "plafon" felettünk, a kötélt kilövésével/behúzásával és egyfajta elrugaszkodós módszerrel úgy tudunk haladni, hogy nem is érintjük a földet. A későbbi pályákon létfontosságú, hogy jól tudjuk használni a kötelet - néha jól

PAC-IN-TIME

1995. Minden gyerek ismeri azt a kis szürke "dobozt", melynek SUPER NINTENDO a neve. Amelyik családba befészkelte magát, abban nincs többé gond a srácok megajándékozásával. Ezek az ifjú játékosok

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

'80-ban még nem is éltek, ideje hát, hogy megismerkedjenek a videojáték-történelem legnagyobb sztárjával Pac-Mannel, persze 1995-ös formában tálalva.

NINCS ÚJ A NAP ALATT...

A Pac-Man figura kiagyaltója, a NAMCO cég és a MINDSCAPE gondozásában egy olyan játék került az SNES piacra, amely élesen demonstrálja a videojátékok fejlődését. Ha tüzetesen megvizsgáljuk a PAC IN TIME-t, ugyanazt találjuk, mint a 15 évvel ezelőtti játékban. Egy sárga gömb a főszereplő, amellyel adott számú bogyót kell bekebelezni, ez után a kijáraton át tavozhatunk a pályáról. Gyakran találunk gyümölcsöket, melyek pontszámunkat növelik, néha szellemek kerülnek elő, őket ajánlatos kikerülni. Az egyetlen fegyver ellenük, ha keresünk egyet a nagyobbacska sárga golyókból, ilyenkor egy adott ideig (jellegzetes zene kíséretében) bekebelezhetjük őket. Az egész játék nem igényel mást, csak ügyességet - no ez az a stílus, amit klasszikus "ügyességnek" neveznek.



PAC-IN-TIME

már úszni is tud és megtanult néhány olyan dolgot is, melyről ősei álmodni sem mertek volna. Képes például arra, hogy tárgyakat használjon - ehhez át kell bújni

be kell lengeni, a megfelelő szögben elrugaszkodni, majd egy nagy repülés után kilőni a kötelet egy jóval magasabb helyen levő objektumra. A kalapáccsal a fa hidakon és ágakon tudunk lyukakat ütni és néha a föld alatt levő titkos ver-

mekbe is ezzel lehet lejutni. Elég gyakran kell a buborék is, ennek segítségével a víz alatt is tudunk úszni. A kijárat akkor aktivizálódik, amikor a pályán elszórt összes kis sárga bogyót megettük, tehát a bal alsó sarokban látható számláló nullára áll. Gyakran találunk telepörtöket is, melyek a pálya különböző részeit kötik össze. Összesen 5 világot kell bejárni, melyek tucatnyi mellékszintből állnak. A játék grafikája, zenéje, hanghatásai, játszhatósága kitűnő összhangban van, szerintem van benne valami megkapó (leginkább a jópofa, humoros jelző akasztható rá), ami miatt minden korosztály kifejezetten jól elsimarozhat vele.



be kell lengeni, a megfelelő szögben elrugaszkodni, majd egy nagy repülés után kilőni a kötelet egy jóval magasabb helyen levő objektumra. A kalapáccsal a fa hidakon és ágakon tudunk lyukakat ütni és néha a föld alatt levő titkos ver-



Martin

SPIROU

A francia játékprogram gyártó cégek soha nem tartoztak az élvonalba, soha nem voltak elég híresek és soha nem mutattak hajlandóságot azíránt, hogy beálljanak a "sorba". Játékaikban mindig probléma volt a nyelv választással (ha egyáltalán erre volt lehetőség), a használati utasítással és még sok mindennel. Egyszerűen a franciák nem hajlandóak tudomásul venni, hogy a számítástechnika nemzetközi nyelve az angol, a szokásokat pedig illik az angol normákhoz igazítani. Jó példa volt a lázadó "hajlamaik-ra" a Bobo, vagy a Tin-Tin on the Moon című programok, melyek francia, más nemzetek számára szinte ismeretlen képregények alapján készültek. Most az INFOGRAMES jóvoltából piacra került egy újabb vérbeli francia konzol, a SPIROU, melynek a MEGADRIVE változatát mutatom most be.

ISMERKEDJÜNK MEG EGY FRANCIA KÉPREGÉNY-HŐSSEL!

Spirou, akit ruházata alapján hordárnak néznek és kedvenc mókusa, Spip részt vettek a világ legnagyobb feltalálói konferenciáján. Itt mutatta be többek között Champignac professzor is a legújabb felfedezéseit, melyek segítségével meg akarta változtatni az emberek életét. Egyszer csak megjelent az ördögi Cyanida, Spirou esküdt ellene és elrabolta a professzort. Hősünk feladata az, hogy a világ több részét bejárva megtalálja az örült robot tervét és megmentse barátját.

EGY JÁTÉK TÜRELMESEKNEKI!

A SPIROU-val kapcsolatban az volt az első meglátásom, hogy abszolút ügyességi játék, de eléggé különös stílussal megáldva. Nagyon fontos megemlítenem vele kapcsolatban, hogy jó nehézségre sikeredett,



ezért aki nekifut, az vagy legyen profi játékos, vagy legyen nagyon türelmes. Szóval amikor betettem a kazettát és elkezdődött a demo játék eléggé meglepődtem: olyan szép volt a grafika, hogy alig hittem a szememnek. Teljesen igényes kidolgozás, aprólékos (itt-ott animált) háterek, jópofa szereplők. Az Űserdő pálya például egy az egyben a Lion Kingre emlékeztet, alig marad el a színvonalától. Aztán amikor elkezdtem játszani, nagyot néztem, mert az első pálya azért nem olyan megkapó, mint amiket a demóban láttam és még meg is izzadtam, mire túljutottam rajta. Megszoktam, hogy az átlag játékokon lazán végigrohanok - ez most nem vált be, lassan, lépésről-lépésre kellett felfedezni a pályát. Ráadásul később kiderült, hogy tárgyakat is lehet találni, sőt használni - egy idő után meg kellett állapítanom, hogy itt többről van szó, mint bárgyú ugrálásról!

ÚTUNK SORÁN A KÖVETKEZŐ CUCCOKAT TALÁLHATJUK

MICROPULSER: hajszáritóra emlékeztető szerkezet, mellyel bolha méretűvé változtathatjuk ellenfeinket.

SANDOTRON: esernyőforma eszköz, mellyel a köveket homokká alakíthatjuk át.

CHAMPIZENE: a repülő-üldözési részekhez szükséges, Cyanida robotjainak megsemmisítésével gyűjthető be.

MEGA



PHIAL OF ZZI: szupererős növénynövesztő folyadék.

Szív: Spirou energiáját tölti fel.

A PÁLYÁK

UTCA: A kapukon bemelve lehet a házak teraszára felmenni. A vezetékeken függeszkedve kell átvicékelni, ügyelve az elektromosságra és a madarakra. A létrákon úgyszintén feljebb lehet mászni.

JÁTÉKBOLT: A lukkba kapszodva egyre feljebb lehet jutni. Az egymásra tett kockákat úgy tudjuk átugrani, ha egy másikat melléjük tolnak.



Oxigén palack: A víz alatti lélegzéshez nélkülözhetetlen.

Spirou kalap: 50 darab összegyűjtése után egy élet jár.

KEZELÉS

Ugrás: B, **Futás:** A, **Szuper ugrás:** A+B, **Becsúszás:** Futás közben LE, **Úszás:** B, **Tárgy feltétele a falra:** FEL, **Tárgy letétele:** LE, **Lövés a Micropulserrel:** C

- Általánosan vonatkozik minden pályára, hogy ahol a mókus izgatottan intget, vagy valami furcsa dolgot csinál, ott mindig valami érdekesebb feladatot kell megoldani.



ÜZEM: Az energiatankokat a szivecskék begyűjtésével lehet feltölteni (jópár közülük el van rejtve).

BARLANG: A víz alatt úszva mindig keressünk újabb oxigéntankot. Az egyik robot egy fontos bombát rejt.

KATAKOMBÁK: Nincs másra szükség, csak éles szemekre és jó reflexekre.

ŐSERDŐ: A növesztőszert a megfelelő helyre kell tenni, majd összetörni.

Martin

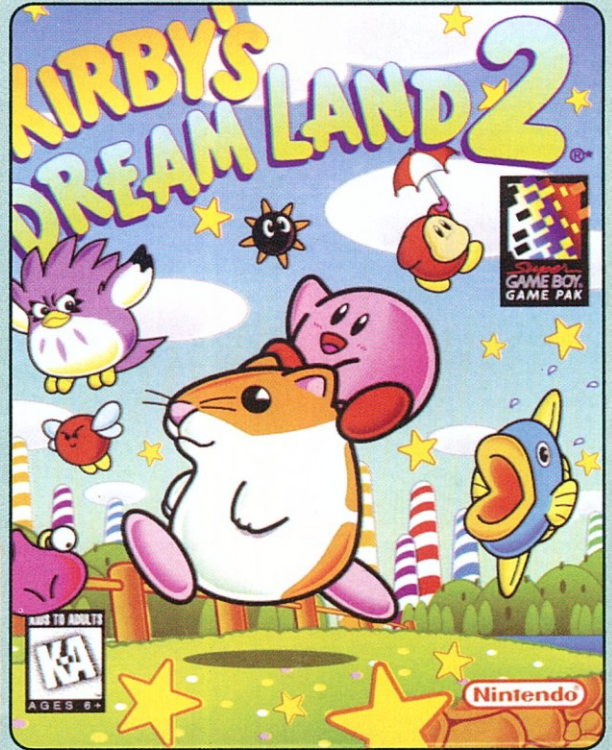
KIRBY'S DREAMLAND 2

A GameBoy minden kétséget kizáróan a legjobb és legsikeresebb hordozható konzol (GameGear tulajdonosok, küldhetitek az anyázó leveleket) - és ezt a címet nem a technikai paramétereivel vívta ki, hanem a programjainak minőségével. A GB programok nagyrésze ugyanis nem átirat, hanem eredeti stuff, esetleg egy SNES verzió átoldozása. Az a játék, amelyről most olvashattok, olyan szinten igényes, hogy tényleg sok 16 bites szemét (sőt néhány 32 bites is) megirigylhetné. Sokszor mondtam már, hogy egy játék minősége nem a grafikától és a zenétől függ, hanem az ötletességétől és eredetiségétől!

A KIRBY'S DREAM LAND 2 egy olyan program, melyet nagyon nehéz kategorizálni. Szereplői kinézete miatt első látásra a "kizárólag kölyköknek" zsákba tartozik, de több annál. Nagyon kemény, akciódús, sok ügyességet és kitartást igénylő anyag, akárcsak a Mega Man sorozat. A főszereplő az a Kirby nevű lufiszzerű lény, akit már több játékból ismerhettek. Kirby az Álomvilág nevű helyen él, a Szívárvány szigeteken. Ezen a helyen rendkívül érdekes lények laknak, melyek között sok a gonosz. Ellenük küzd hősünk, méghozzá egy igen érdekes módszerrel - nagyot lélegezve beszívja őket. Az így bekebelezett fickókat aztán kiköpi, így újabb ellenfeleket tud kiiktatni.

A játék során meg kell mentenünk Kirby barátait: Ricket, a hörszögöt; Coot a baglyot és Kinet a halat. Ők rögtön meg is halálják a szívességet: "összeolvadnak" Kirby-vel és addig segítenek neki, amíg el nem küldjük őket (SELECT). Kirby a beszívott ellenfeleket le is tudja nyelni. Ekkor ha az illető rendelkezett speciális tulajdonsággal, az Kirby tulajdona lesz - ezután már nem beszívni tudunk, hanem az új fegyvert használni. Ezáltal a játék fantasztikusan változatos lesz, irtó sok kombináció (barátok + fegyverek) lehetséges.

A játék grafikája szuper jó (a stílusát tekintve), annál csak a játszhatóság a jobb. Nyolc pályát kell felfedeznünk, a játékállást ki is tudjuk menteni 3 helyre. Nekem tesztelő szemmel jobban tetszett ez a program, mint a Donkey Kong Land - persze nem ez az általános vélemény.



DONKEY KONG LAND



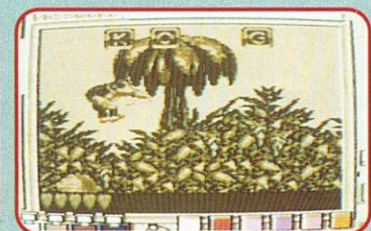
Az idei év SNES szenzációja a Donkey Kong Country volt. Senki sem hitte (köztük én sem), hogy ezt a csodálatos játékot át lehet írni GAMEBOY-ra is. Most viszont, hogy kipróbáltam ezt a vadító sárga színű kis kazettát, minden kétséget kizáróan megállapítottam, hogy a GameBoy-ra mindent át lehet konvertálni, csak akarni kell! Jó hír a GB tulajdonosoknak, hogy rövidesen elkészül a másik RARE szuperjáték, a KILLER INSTINCT átirata is!

A játék teljes egészében át lett dolgozva a DKC-hoz képest. Amit lehetett (az SNES változat nagyrésztét) áthozták, a kimaradt részek helyett pedig újakat terveztek. Ennek az lett az eredménye, hogy a DCL grafikájához viszonyítva a legtöbb GB játék totál primitívnek tűnik! Eddig még nem látott grafikai megoldások tömkelege, óriási figurák, szuper hátterek és zenék vannak belezsúfolva a kazettába - ezt mindenkinek látnia kell!

A főszereplő itt is Diddy és Donkey Kong. A képernyőn mindig csak az egyikük látszódik, de ha már megleltük a másikat rejtő hordót, a SELECT gomb megnyomásával válthatjuk őket. Diddy a gyorsabb és nagyobbat ugrik, Donkey lomhább, de erősebb. Az A gombbal ugrani és úszni tudunk, a B-vel pedig gurulni (Diddy-vel cigánykerekezni) és hordókat felvenni. A folyamatosan nyomvatartott B gombbal figuránk gyorsabban fut, így még nagyobbat ugrik. A gurulással az ellenfeleket üthetjük ki, de jó módszer az is, ha a fejükre ugunk.

A játékban 4 világot kell bejárni, amely számításaim szerint 34 pályát jelent. Három állásmentési lehetőség van, a pályákat és a százalékat a KONG szó betűinek begyűjtése után menthetjük ki. A százalék attól függően változik, hogy mennyi titkos dolgot fedeztünk fel. A térképen a teljesített szintek sötét színűek, amelyek mellett egy felkijáratjel van, ott már minden titkos helyet megtaláltunk.

A DONKEY KONG LAND tényleg nagyszerű munka. Maximálisan megközelíti az SNES verziót - olyannyira, hogy az a teljes leírás, amit arról készítettünk, itt is használható. Ismét született egy olyan játék, amelyért érdemes megvenni a SUPER GAMEBOY-t, hiszen az új pályák és lehetőségek miatt a DKL-et az SNES tulajdonosoknak is megéri kipróbálni! Mindezek ellenére szerintem nem ez a bemutatottak közül a legjobb játék!



SAMURAI SHOWDOWN

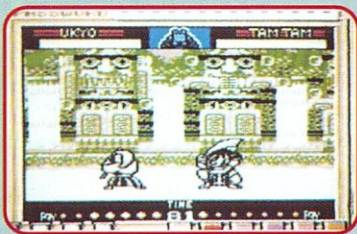
A GameBoy tulajdonosok igazán jól el vannak látva játékokkal - kivételt csak a verekedős stílus szerelmesei képeznek. Remélem örömmel fogadják a hírt, hogy az elkövetkező hónapokban több híres bunyós anyag is megjelenik GB-ra (KILLER INSTINCT, STREET FIGHTER 2). Ezek közül az első a SAMURAI SHOWDOWN.

A SS már elég régóta a piacon van, a játékeremtől kezdve az SNES verzióig mindenhol sikert aratott. Leginkább abban különbözik a többi hasonló verekedős programtól, hogy minden szereplője valamilyen tipikus japán fegyvert használ harc közben. A GB változat semmiben sem marad el a nagyobb testvérei mögött, hiszen még a 16 bites gépeknél is ritka a 12 darab választható szereplő! Minden karakter 3-8 speciális mozgás végrehajtására képes, melyeket olyan formában kell előhozni, mint például az SF2-ben. A gépkönyvben szerencsére minden mozgás ismertetve van (a legtöbb nyilakkal illusztrálva) ezért a játék nem válik unalmassá a hasztalan próbálgatás miatt.

A bunyó a megszokott szabályok szerint folyik. Érdekes újítás a RAGE mérő megjelenése - a képernyő alsó részében egy csík látható, amely apró pöttyökből áll és minden kapott találatnál töltődik. Ha maximumra ér, a játékos támadási ereje egy időre megnő, így lehetősége van a gyors visszavágásra.

Szintén újítás a pályára behulló tárgyak megjelenése. A húsdarabok energiánkat töltik vissza, a pénz a pontszámot növeli. Néha bombák is megjelennek, ezektől el kell távolodni, mert megsebzik a közelben álló játékost (az ellenfelet könnyen rá lehet csalogatni erre a csapdára).

A játékban egymás ellen is küzdhetünk, ha összekötünk két GB gépet vagy a SUPER GAMEBOY adaptert használjuk. A karakterek apró méretük ellenére nagyon jól néznek ki és ráadásul jól látszanak (a hátterek ugyanis mindig világos színűek, így nem vesznek el bennük a szereplők). A speciális mozgások néha egészen meghökkenően bonyolultak, az animáció nem elnagyolt, hanem igényesen kidolgozott. A GB lehetőségeihez képest a SAMURAI SHOWDOWN egy nagyon jól sikerült konverzió! Gondolom felesleges mondanom, hogy a grafika teljes egészében japán stílusú.



JUNGLE STRIKE

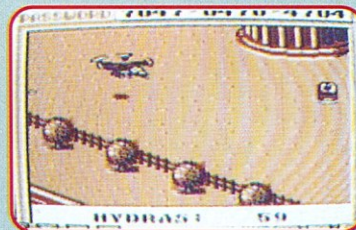


A DESERT/JUNGLE/URBAN STRIKE sorozatot azt hiszem nem kell bemutatnom egy konzol tulajdonosnak sem. Ez a három játék olyan sikeres sorozatot futott be (megérdemelten), amelyre eddig még nemigen volt példa. GameBoy-ra még csak most jelent meg a második epizód, a JUNGLE STRIKE, de a programozók lendületéből ítélve rövidesen várható a következő rész is. Ilyen típusú játékból nem találnak túl sokat a GB kínálatban, ezért érdemes egy pillantást vetni rá.

A játékban kezdetben egy Comanche harci helikoptert irányítunk. Nagy előrelépés a DESERT-hez képest, hogy a későbbiekben már egy F-117A-val, egy különleges motorral és egy XL-9-es légpárnással is mehetünk. A harci járművek közül nem lehet választani, a különböző helyszíneken automatikusan kapjuk meg őket. A grafika elég kellemes, izometrikus 3D-s madártávlatból látjuk gépünket és a terepet. Kilenc hosszú küldetést kell végrehajtani, melyekben az előző részben legyőzött Kilbaba tábornok fia és egy Carlos Ortega nevű bűnöző az ellenfelünk. A helikopter (és persze a többi gép is) 3féle fegyverrel van felszerelve, figyelniünk kell a municióra, az üzemanyagra és a járművek pajzsának épségére.

A fegyverek között a B gombbal válogathatunk (GUN-géppágyú, HYDRA-kis rakéta, H-FIRE-nagy rakéta), A-val tudunk löni. A képernyő alján egy keskeny csíkban látható a fegyver neve és a lőszer mennyisége. A START gomb megnyomására megkapjuk a térképet, ahol a villogó objektumok jelzik az adott küldetés célterületét. A jobb/bal irányokkal léptethetjük a küldetések térképeit és itt tekinthetjük meg az ellenséges állások és a szétszórott felszereléseink helyét. A STATUS képernyőt úgy kérhetjük ki, ha a térképen felfelé nyomjuk az irányítót. Itt olvasható a pajzs és az üzemanyag mennyisége, a felvett emberek és életeink száma.

A küldetéseket nehéz lenne ismertetni, hiszen több mint 52 (!) feladatot kell végrehajtani (némi angol tudás nem árt). A játék végeredményben mindazt tartalmazza, amivel a Megadrive verzióban találkozhatunk és ez elég nagy dolog. Minden olyan idősebb GB játékosnak ajánlom a JUNGLE STRIKE-t, akik már régóta szomjaznak valami komoly megmérettetésre.



ALADDIN

Tavaly karácsonykor nagyon sok SNES rajongó srác kapta meg az ALADDIN nevű kazettát, ugyanis a rajzfilm sikerén felbuzdulva a legtöbb szülő azt választotta. A Gameboy tulajdonosoknak egészen mostanáig kellett várniuk erre a híres játékra, amely nagy szerencséjükre a Megadrive változat alapján készült (ez egy kicsit furcsa a Nintendótól), amely pedig meglátásom szerint fényekkel jobb volt (a grafikája ugyanis a rajzfilmet mintázza).

A program a rajzfilm cselekményét követi végig. Aladdint irányítjuk, aki annak megfelelő magasságba ugrik, hogy meddig nyomtuk az ugrás gombot. Az ellenfeleket almadobálással tudja ártalmatlanná tenni, ha azonban elfogynak a gyümölcsök, kénytelen kardját használni. A pályákon érdemes begyűjteni a gyémántokat, hiszen ezeket használhatjuk a Dzsinn nyerőgéphez, ahol értékes bónuszokat kaphatunk. Az elvéve található árusoktól "kívánságot" vehetünk, ekkor az életek elvesztése után nem kell az első pályától kezdeni a játékot, hanem ott folytathatjuk, ahol abbahagytuk. Ne felejtjük el, hogy az almákat és a kardot kötélmászás közben is lehet használni!

A játékban 9 pályán kell helytállni, ezek a következők:

THE AGRABAH STREET: A szultán emberei keresztül-kasul üldözik hősünket, akinek még a parázsszönyegek és a lehalló edények is az útjában vannak.

THE DESERT: Menekülés közben Aladdin megismerkedik a sivatag veszélyeivel.

THE AGRABAH ROOFTOPS: Ezen a pályán csak úgy lehet átjutni, ha Aladdin megtalálja a varázsszövegeket és legyőzi az örök fánakét.

THE SULTAN'S DUNGEON: Jafar kedvenc helye a tömlöc, itt leginkább a gyors reflexekre van szükség.

THE CAVE OF WONDRES: A csodalámpát rejtő barlang tele van veszélyekkel, melyek között legrosszabb a Shiva majom!

THE ESCAPE: Örült menekülés a beomló barlangból.

A RUG RIDE: Aladdin egyetlen reménye a menekülésre a szőnyeg - persze némi ügyességgel is szükségeltetik.

THE SULTAN'S PALACE: Viz-víz mindenütt - sajnos Aladdin nem is tud úszni! A pálya végén Abut kell megmenteni.

JAFAR'S PALACE: Az utolsó, legnehezebb feladat - csapdákkal, örökkel és a végén megnyeréssel.



B. C. KID 2



Tényleg csak a véletlennek köszönhető, hogy ebben a számunkban két olyan játékot is bemutatunk, melyek szinte teljesen megegyeznek az SNES változatokkal. Ez is azt bizonyítja, hogy a Nintendo hordozható masinája egyáltalán nem haldoklik (hiába a 32 bites csodagépek), sőt egyre igényesebb játékokat készítenek rá. A B.C. KID 2-ről például nem is kell leírás gyártanom, hiszen ugyanebben az újságban találjátok a Super B.C. KID tesztjét, melynek kezelése nagyon megegyezik a GB verziójával. Persze ezúttal egy teljesen új sztorival állunk szemben, a pályák is különbözőek - szegyenkezni persze most sem kell, hiszen a kis GameBoy ezúttal is állja a sarat! Néhány eltérés azért adódik a két program között (itt most nem a grafikai megjelenítésre gondoltam), lássuk hát ezeket.

A GB-os B.C. KID négy állapotot tud felvenni. A változtatás úgy érhető el, hogy találunk és elfogyasztunk egy húsdarabot - azaz beindítjuk a "Hús-rulettet". Ekkor szereplőnk folyamatosan változtatni kezdi külsejét - végül azt a "jelmezt" ölti fel, amelyiknél megnyomtuk a gombot.

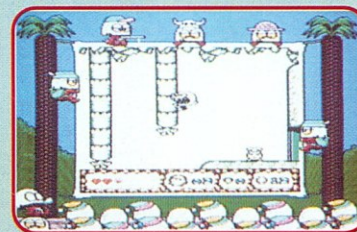
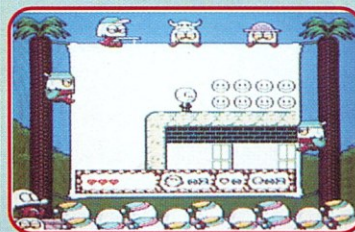
STEALTH B.C. KID: csíkos, rabruhás állapot, ekkor hősünk vígan tud járni-kelni a titkos szobákban.

MASTER B.C. KID: emberünknek denevérfüle nő, ugró és fejelőképessége pedig jócskán megerősödik.

HUNGRY B.C. KID: a nagyra táguló szemek és kitért száj azt jelenti, hogy a fejelés helyett megehetjük ellenfeleinket.

B.C. KID igazán erős fogazatú, hiszen képes arra, hogy a plafonba harapva közeledjen - ezt akkor kell használni, amikor a tüksék padló felett akarunk átjutni. Ugyanennek a módszernek a változata az is, amikor a padlóba harapunk bele - a plafon tükséi elöl véd meg ez a furcsa küszösi módszer.

A sokféle felszedhető cucc között említést érdemel a kis virág. Ekkor egy olyan bónusz pályára kerülünk, ahol meg kell küzdeni a Mecha B. C. Kiddel. Feladatunk az, hogy kiüssük a ringből - jutalmunk egy folytatási lehetőség. A program adott teljesített pálya után 4 jegyű kódszámot ad jutalmul. Ezeket a PASSWORD opcióval kell beírni, így nem kell előlről kezdeni a játékot.



A Panzer General igazi stratégiai játék, felépítése teljesen megegyezik a többi hasonló programéval. Az egyes feladatok, csaták egy zárt területen zajlanak, amely határozott mezőkre van felosztva. A csaták kezdetén kapunk néhány csapatot és egy kevés pénzt (itt presztízsnak nevezik). Ami kicsit új, hogy itt konkrét feladatokat kapunk. Ez azt jelenti, hogy a cél nem az ellenség teljes megsemmisítése, hanem például egy fontos város elfoglalása. A másik érdekesség, hogy időnk sem korlátlan, minden feladatot egy adott határidő előtt be kell fejez-



■ Ez a csata Budapestért folyik. Igaz a térkép megfordult, így nehezebben felismerhető.

nünk (ez érthető is, hiszen az egész hadjárat nem késlekedhet egy kis csúszás miatt). Csaták közben mindig megkapjuk a kezdeményező szerepét. Tehát minden körben először mi léphetünk összes egységünkkel, s csak ezután következik a gép.

A vezérlő gombok a kép jobb szélén jelennek meg. Ha az egeret bármelyik fölé visszük, annak rövid leírása megjelenik a legfelső sorban. A gombokat a bal egérgombbal nyomhatjuk meg, s amíg nem fejeztük be, a megkezdett tevékenységet a jobb gombbal vonjuk vissza. Most nézzük a fontosabb gombok feladatát.

FŐMENÜ (MAIN)

A képen általában a főmenü látszódik. Minden tevékenységünk innen indul, s a végén ide érkezünk vissza.

View Strategic Map: Megmutatja a teljes terület térképét, és a látható egységeket.

View Surface/Air Units: Egyszerre minden határozottan csak egy egység lehet. Ez alól az egyetlen kivétel, amikor egy földi egység fölé egy repülő ér. Ezzel a gombbal válthatunk, hogy ebben a mezőben melyik egység jelenjen meg a képen.

Turn View Mode On/Off: A nagyítóval megvizsgálhatjuk mind saját, mind az ellenfél csapatait.

Purchase Unit: Az egységek ára hatékonyságuk határozza meg. Több kerül például az az egység, amely több üzemanyagot tud magával vinni, s ritkábban kell tankolnia. Persze arra is gondoljunk, hogy egy város védő harcokcsinának nincs szüksége nagyon sok üzema-

nyagra. Beszerzés előtt érdemes azt is megvizsgálni, milyen felszerelése van az ellenfélnek, milyen csapatokkal találjuk szembe magunkat a következő csatában.

Go to Unit: Az összes egység statisztikája. Zöld pont jelzi azokat, akik ebben a körben még nem kaptak parancsot.

Next Unit: A következő, még parancsra váró egységre ugrik.

End Turn: A lépések befejezése. Ezután jön ellenfelünk.

EGYSÉG MENÜ (UNIT)

Ha a térképen kiválasztottunk egy egységet (bal egérgomb), a kép jobb szélén a katonák irányításához szükséges gombok jelennek meg. Természetesen a különböző egységeknél más és más gombok használhatóak. A legtöbb tevékenység, amit itt választhatunk, sok időt vesz igénybe, azaz az egység ebben a körben mást már nem tud csinálni.

Mozgás: Bár ennek nem felel meg külön gomb, a mozgatót is az egység kiválasztása után végezhetjük. A katonák kiválasztásakor körülöttük világosabbak lesznek azok a mezők, melyeket egy körön belül elérhetnek. Bármelyikre rábökünk, egységünk odamegy. A mozgás annyi időt vesz igénybe, hogy utána csak egy támadásra lesz lehetőségünk.

Támadás: Csapataink rendszerint a szomszédos mezőn álló egységeket tudják megtámadni (kivéve a tüzérség, amely két mező távolságról is használható). A támadáshoz vigyük a kurzort az ellenségre (egy piros célkereszt jelenik meg). Ekkor alul megjelenik mindkét fél becsült vesztesége. Ez persze nem biztos, de jó odafigyelni rá. Minden támadás és védekezés 1 löszert elhasznál, így a több csapat által megtámadott egység hamar kifogyhat a municióból.

Abort Move: A legutolsó mozgatót visszavonása.

Mount/Dismount: Ha egy egységnek van szállító járműve, a gomb segítségével felszállíthatjuk rá, illetve leszállíthatjuk róla őket. Járművel egységeink (különösen a tüzérség) sokkal gyorsabban haladnak, de természetesen sokkal sebezhetőbbek is.

Embark/Disembark: Az egységek hajóra vagy szállító repülőre szállnak. Ezt természetesen csak kikötőben vagy repülőtéren tehetik meg. Kiszállni hajóról bárhova lehet, repülőről viszont csak reptéren (kivéve az ejtőernyősöket).

Replacements: Pótolja a csapat elvesztett erőpontjait, az üzemanyagot és a löszert. Az új emberek 0 tapasztalati ponttal kezdenek, s a csapat tapasztalata a régiék és újak átlagából jön ki. A repülők csak repülőtéren kaphatnak utánpótlást. Ha az egység mellett ellenséges csapatok állnak vagy rossz az idő a pótlás nem lesz teljes, sőt három ellenféllel egyáltalán nem is sikerül (kivéve, ha saját városában van). Nem érdemes egy csapattal addig harcolni, amíg meghal. A kiegészítés (még az elit is) sokkal olcsóbb, mint egy teljesen új egység beszerzése és eközben a még életben lévő katonák tapasztalati pontjait sem veszítjük el. Fontos, hogy a csaták végén a főhadiszállás minden csapatunkat

magától kiegészíti, ezért a csata vége felé már nem érdemes erre presztízspontokat pazarolni.

Elite Replacements: Hasonló, mint az előző, de az újonnan jött katonák ugyanannyi tapasztalati pontot kapnak, amennyi a régiéknak van. Ez természetesen sokkal többbe kerül, de olcsóbb, mint egy teljesen új egység vásárlása és felerősítése.

ÍRD ÚJRA A T

PANZER GENERAL

Upgrade: Az egység továbbfejlesztése. Egyrészt osztályon belül megváltoztathatjuk a csapat típusát, másrészt szállító eszközt vehetünk a csapat számára.

Disband Unit: Egy egység felszámolása. Ha ellenfelünk megsemmisíti egységünket, sok presztízspontot kap, ezért a legyengült egységeket érdemes inkább felszámolni.

Examine Unit: Megmutatja az egység statisztikáját. Ez két részből áll, felül a katonák, alul az őket szállító jármű adatait, rengeteg számot találunk.

Next Unit: A következő olyan egységre ugrik, amellyel az utolsó körben még nem léptünk.

Supply Unit: Feltölti az egység üzemanyagtartóját és löszert. (Feltöltéskor egységeink legfeljebb a típusukra jellemző maximális érték felét kapják meg). Azok az egységek, melyekkel egy körben semmit sem csinálunk, automatikusan kapnak utánpótlást (a hajók és repülők persze csak kikötőkben és reptéren).

OPCIÓK MENÜ

Set Difficulty: Három nehézségi fok közül választhatunk, illetve a Custom-ban külön beállíthatjuk az ellenfél tapasztalatát, tekintélypontját és kikapcsolhatjuk a gép intelligenciáját.

Hidden Units On/Off: A látótávolságunkon kívül



■ Ahogy múlik az idő, egyre több egység közül válogathatunk.

eső ellenséges csapatok is megjelennek a térképen.
Turn Weather On/Off: Az időjárás negatív hatásának kikapcsolása.
Turn Supply On/Off: Kikapcsolva nem kell foglalkoznunk az elhasznált üzemanyag és lőszer pótlásával.
Show Score: A két fél veszteségeinek listája.

ÖRTÉNELMET!

ZER ERAI

PRESZTÍZS

A játékban ez veszi át a pénz szerepét. Minden veszteségünkkel csökken ez a szám, egy ellenséges csapat legyőzésénél, egy város elfoglalásánál, a feladat teljesítésénél pedig növekszik. A kiegészítő csapatok elvesztéséért nem kapunk büntetést, de ellenfelünk presztízse növekszik. Később bármire szükségünk van, a presztízspontot használhatjuk fel csapataink feltöltésére, és az új egységek beszerzésére.

A TEREP HATÁSA

A csapatok haladása számára a legnagyobb akadályt a folyók jelentik. Egy olyan területen, ahol rengeteg folyó, de kevés híd van, egy hidépítő egység gyorsíthatja csapataink haladását. A következő problémát a városok, mocsarak és hegyek okozák, hiszen itt a fedezékbe bújó védők komoly előnyöket élveznek. Városokban, erdőkben és hegyekben a gyalogság további segítséget élvez: ellenfelük ilyenkor csak a közeli támadáskor érvényes, a normálisnál jóval kisebb védőértéket (Close Defense) használja.

IDŐJÁRÁS

A rossz idő általában a védekező csapatokat támogatja. Ilyenkor a legjobb, ha kiegészítjük és újra felszereljük csapatainkat.

FEDEZÉK (ENTRENCHMENT)

A fedezékben lévő ellenfeleket sokkal nehezebb kifűstolni búvóhelyükről, mint mozgó társaikat. Ez különösen közeli összecsapásnál lepheti meg a támadót, aki igen komoly veszteségeket is szenvedhet (Rugged Defense). Ha ugyanazt az egységet egy körben több csapatunkkal megtámadjuk, elveszti a jó pozícióból származó előnyét. Ezt a leggyazdaságosabban úgy intézhetjük el, hogy a közvetlen támadást egy légi vagy tüzérségi bombázás előzi meg. A fedezékbe vonulás időt igényel. Ez az idő és a beásás mértéke függ az egység típusától. Ha egy csapattal egy körben semmit nem teszünk, elkezdí beásni magát. A fedezék ereje két részből, az egység ügyességéből és a terület típusából adódik össze.



■ A vereséget nem könnyű megmagyarázni.

TAPASZTALAT

A tapasztalt egységeknek számos előnyük van. Nagyobb az esélye, hogy csatában ők lőnek először, kisebb veszteségek érik és nagyobb veszteségeket okoznak, mint az újoncok. Az egységek harc közben szereznek tapasztalatot, s a legtöbb akkor jár, ha teljesen megsemmisítik ellenfelüket.

ERŐ

A maximális erő minden új egység-nél 10 pont, s ez az érték később a tapasztalati szint értékével nő. A csatákban a katonák ebből az erőből veszítenek, s ha 0-ra lecsökken, csapatunk megsemmisül. Az Elite Replacement segítségével csapatunk erejét minden körben 1 ponttal növelhetjük.

TÁMADÁS

Az egységeknek külön támadási erejük van sima, páncélozott, vízi és légi célpontok ellen.

VÉDEKEZÉS

Itt a legérdekesebb a közeli védekezés. Amikor egy csapat a szomszédos mezőben beásott gyalogságot támad meg, a támadókra a Close Defense érték érvényes. Ez pedig sokkal alacsonyabb, mint a normál érték, így még a páncélos támadók is komoly veszteségekre számíthatnak.

NÉHÁNY TANÁCS

A hadsereg felépítésekor célszerű a különböző típusú egységeket keverni. A páncélosokat nyílt terepen, a gyalogságot pedig rendszerint akadályokkal teli környezetben tudjuk kihasználni. Minden típusnak megvannak a maga előnyei és hátrányai, így nincs olyan, amelyiket bármikor bárki ellen biztonsággal bevethetnénk. Például a tankok teljesen esélytelenek a fedezékbe húzódott gyalogsággal szemben, így lehet, hogy megnyerik a csa-



■ Most még csak a lengyel lovasság látszik, de a győzelem nem lehet ennyire könnyű.

tát, de eközben hatalmas veszteségeket szenvednek.

A hadjárat során bizonyos egységek végig velünk maradnak, míg néhány csak egyes csatákban jelenik meg. Célszerű úgy harcolni, hogy az ideiglenes csapatok gyengítsék le az ellenfelet, a fontosabbak pedig az utolsó csapást végezzék, s így gyűjtsenek extra tapasztalati pontokat.

A vízi és légi szállításhoz nem kell a hajókat és repülőket mindig a megfelelő helyre vinnünk. A csata kezdetén kapunk valahány repülőt. Ezeket a maximális számig bárhol és bármikor igénybe vehetjük, azok mindig a megfelelő helyen lesznek.

A hadjárat során nem csak a csaták megnyerésével kell foglalkoznunk, hanem azzal is, hogy ezt minél gyorsabban tegyük. Ezért az egyes csatákban nem kell az összes város meghódításával, s a menekülő ellenség üldözésével az időt húznunk, csak a győzelemhez szükséges objektumokra koncentrálnunk. Válasszuk ki a városokhoz vezető legrövidebb útvonalat, s eközben haladjunk el más városok közelében is (ilyenkor ellenfelünk a megközelített várost kezdli erősíteni, s a tényleges cél védelmére már kevesebb ereje marad).

Egy terület megvédésére több védelmi vonalat érdemes kiépíteni. Ebben legyen gyalogság is, hiszen a katonák



■ Az útközetet természetesen csak a távolból, látcsövön figyeljük.

gyorsan be tudják ásni magukat (őket lehetőleg városokban, hegyekre, erdőkbe telepítsük). A védő vonalak és városok mögé tegyünk tüzérséget. Jól védhető terület a folyók mögötti sáv, hiszen ezen a támadók csak lassan jutnak át. Erdemes a legyengült egységek menekülésére is helyet hagyni. Így ezek hátrébb húzódnak és rendezhetik soraikat.

Ha repülőink a levegőben nem találkoznak ellenféllel, támadjuk velük folyamatosan a földi egységeket, s így növeljük tapasztalati pontjainkat.

A bombázók az ellenséges városok, repülőterek elleni támadással komoly presztízvesztést okozhatnak ellenfelünknek. A bombázott városok egy idő után semlegessé lesznek, így ezekben nem állíthat fel ellenfelünk újabb egységeket.

576 KByte ÉRTÉKELŐ
PANZER GENERAL KIADJA: MINDSCAPE

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

ÖSSZAHATÁS
84%

C64: LEMEZ KAZETTA
 AMIGA: 500 1200 CD32
 PC: RAM: 4MB HD: 16MB VIDEO: SVGA CPU: 386
 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

CD

32

32. oldal



Általában azok, akik valamilyen konzol megvásárlására adják a fejüket, az esetek többségében abból a megfontolásból teszik, mert szeretnek játékkerembe járni, ám nem szeretik, hogy például egy valamirevaló verekedős játékon egy menetért már minimum 60 Ft-ot kell leperkálni, valamint hogy legtöbbször órákat kell rá várni. Az első 32 bites CD-alapú konzol tulajdonosai azonban mindeddig, ha mondjuk egy kis "More Dull Combat"-ra vágytak, még mindig a játékkermet voltak kénytelenek becé-



lozni, vagy jobbik esetben egy SNES-es ha-verhoz felugrani. Most azonban ennek vége, hiszen megjelent az A500-on és 1200-ason már nagy vihart kavart Shadow Fighter "ezüstkorongos" változata.

MIÉRT IS FOLYIK A HARC?

A játék nem mindennapi alapsztorija a következő: Kioya Mishuma a császár legmegbecsültebb szamurájaként élt a XVII. századi Japánban. Kioyát azonban nagyravágyó álmok gyötörték, egy élő legendává akart válni, ami persze összeegyeztethetetlen volt a szamurájok szigorú törvényeivel. Chronozon, a túlvilág kapujának az őrzője is felfigyelt ezekre az álmokra, s elküldte egy alattvalóját, hogy megnyugtassa ezt a nemes, de zaklatott lelket.

Kioya egy éjjel az ágya mellett egy még az éjszakánál is sötétebb árnyat pillantott meg, aki kinyújtott tenyerében egy fényes gömböt tartott, s a gömbben az eddigi álmait fedezte fel. Hősünk a gömbre meredt, s a hivatlan látogató teletöltötte a lelkét a hamis álmokkal. Ettől fogva Kioya öntelt lett, sértegette és kigúnyolta a többi szamurájt, akik ezért megvetették őt. Kezdte elveszteni legendás hírnevét, s már a népnek sem kellett többé. Paranoiás gyűlöletében mindenkit legyilkolt, aki kétkedett benne. Akik valaha becsülték, most a pengéjétől rettegtek. Kioya azonban nem sokkal ezután eltűnt.

Chronozon, a gaztetteit látva megátkozta a hitszegőt, s azóta Kioya élő halottként keresi a túlvilág kapuját. Kioyanak már csak egy vágya van: megszabadulni a végtelen szégyentől. Az azóta eltelt évszázadok alatt teste rothadni kezdett, elmeje csaknem megháborodott. Hatalmas díjat tűzött ki annak, aki végre megszabadítja a szenvedéseitől. A világ minden tájáról tehát gyülekezni kezdtek a harcosok, hogy végül egy közülük szembe szálljon a félelmetes Sötét Harccossal.

A KARAKTEREK

A Shadow Fighter harcosválasztéka sem hétköznapi: 16 teljesen egyedi karakter közül választhatunk, mindegyiknek legalább 3-4 speciális mozgása van, s mindegyik egyedi történettel rendelkezik arról, hogyan került ide. Az egyik legextrémebb talán Krhome sztorija, aki egy genetikai kísérlet mellékterméke, s bizonyítani akarja az emberiségnek a felsőbbrendűségét. Testének laza szövetének köszönhetően utánozhatatlan "T1000" stílusban küzd. A díjat egy labor építéséhez akarja felhasználni, ahol egy társat akar előállítani magának.



A LEHETŐSÉGEINK

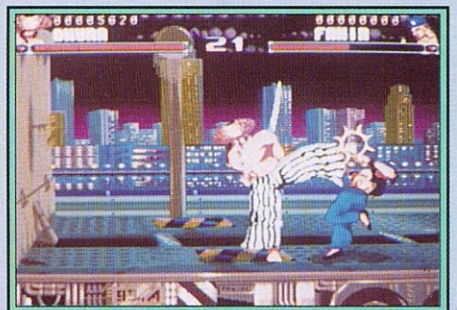
Természetesen ebből a játékból sem hiányoznak a szokásos opciók: a bajnokság, a gyakorlás, a szimpla meccs, a kétjátékos üzemmód, és az options menü, ahol többek között a nehézséget, vagy a vérességet állíthatjuk be. Ez utóbbi lehetőség egyébként jóval látványosabb minden eddigi játéknál, mivel a gyönyörűen megrajzolt, és mozgott hátteren a kifröccsenő vér ott is marad, a küzdelem végére hatalmas tócsákat képezve. A bajnokságon a nehézségi szinttől függő számú harccal kell végeznünk, egyre azonban felhívnom a figyelmet: "easy" módban nem fogunk találkozni a Shadow Fighterrel. A training opció is rendkívül szórakoztató: egy időtlen bábut, Puzaszt kell püfölünk, ám a bábu nem mozdulatlan, hanem időnként jópofa trükkökkel "kedveskedik" a játékosunknak.

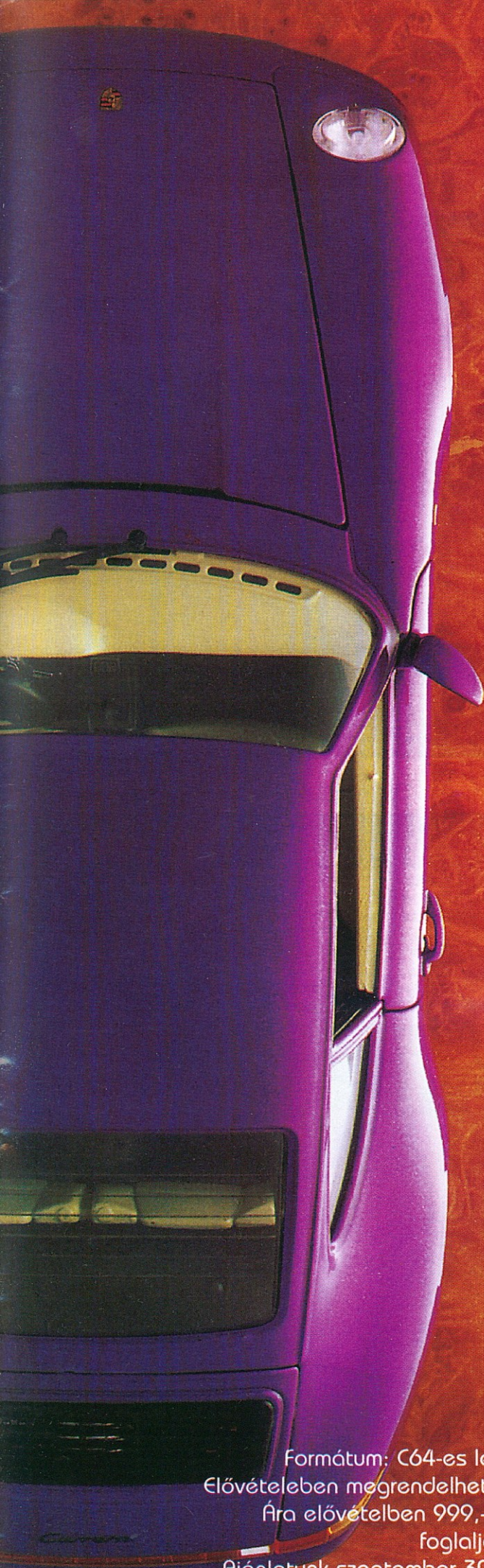


MEGÉRI AZ ÁRÁT?

A Shadow Fighter animációi semmiben sem maradnak el például az SF2 mögött, maga a küzdelem pedig csodálatosan scrollozó AGA hátterek előtt játszódik, az adott ellenfél hazájában. Így például küzdhetünk New Yorkban a szabadságszobor előtt, vagy egy párizsi metróaluljáróban is. Mondjuk, ez utóbbi helyen nem értem, miért nincs rajtunk kívül egy lélek sem, bár lehet hogy csak egy újabb bombariadóról van szó. Egyedül a hanghatásokat találtam átlagon alulinak, ám ezt feledtetni a tisztán - közvetlenül a CD-ről - szóló muzsika. Ha tehát az alcím kérdésre nekem kellene válaszolnom, én mindenképp pozitívan reagálnék.

Vári Zoltán





MEGJELENIK 1995. október 2-án

Elkészülni...
Vigyázz...
Kész...
Rajt!

Burago rally

Az év C64-es futama



Formátum: C64-es lemez, díszdoboz, kezelési útmutató
Elővételben megrendelhető az 1389 Budapest, Postafiók 132. címen
Ára elővételben 999,-ft (mely a postaköltséget is magába
foglalja, melyet a kiadó áll).
Ajánlatunk szeptember 30-ig beérkező megrendelésekre érvényes.

STAR TREK

"A FINAL UNITY"

AZ ÚJ GENERÁCIÓ LEGÚJABB

Néhány évvel ezelőtt, ha egy filmből játékot készítettek, a két alkotás körülbelül annyiban hasonlított egymásra, hogy azonos címük volt, s a játék kockafejű sprite-ját ugyanúgy hívták, mint a film főhősét. Azóta persze nagyot fordult a világ, így mára már ott tartunk, hogy a filmből készült játék maga is film. A Spectrum HoloByte/Microprose duó legújabb kalandjátékában, a Star Trek "A Final Unity"-ben ugyan nincsenek digitalizált videojelenetek, a háttérképek is festettek, ám a szereplők egytől egyig az eredeti "Az Új Generáció" sorozat digitalizált színészei, s ami még lényegesebb: a szinkron az eredeti profi színészgárdával készült. Sajnos azonban örömmünkbe mindjárt vegyül egy kis üröm is, ha a kedves olvasó lepillant az értékelő alatti minimum-konfigurációra. A játékról ezen "szépséghibáján" kívül viszont csak jót lehet mondani, csupán egy zavaró programhibát tapasztaltam: miután bedokkolunk egy bázisra, ugyanúgy támadnak az ellenséges hajók.

Az irányítás részletezésére sajnos most itt nincs hely, mivel ez a kézikönyvben szerény 60 oldal teszt ki, egy-két részlet kiragadásának pedig semmi értelme. Ehelyett inkább azt tanácsolom, hogy a kezdő kalandorok tegyék a nehézségi szintet a legalacsonyabbra, így a gép sokat fog segíteni, s a leírásomat pontról pontra követve nem lesz nehéz a dolog.

MENEKÜLTEK A GARIDRÓL

Az Enterprise legénysége épp a szokásos őrzőratát teljesíti a Romulán határon a semleges zónában, amikor egy garidi felderítőgép nyomában egy garidi Viharmadárral megsérti a határszakaszt. A Viharmadár utolérve az üldözöttet megpróbálja átsugározni a szökevény hajó legénységét.

Ebben a helyzetben vesszük mi át Picard kapitány szerepét. Forduljunk tanácsért Datahoz, aki javasol egy veszélyes műveletet: az Enterprise-zal megtörni a Viharmadár vonósugarát.

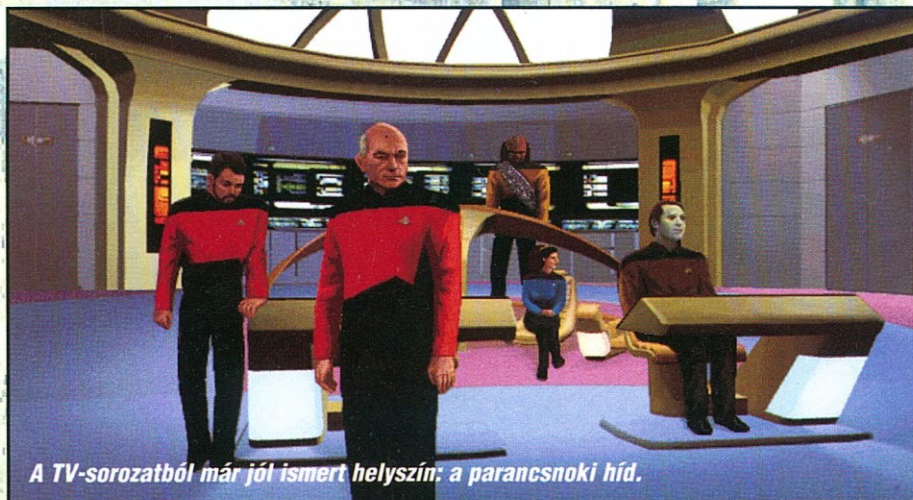
Kockáztassuk meg. (We'll...) A művelet sikerül, a szökevény hajó legénységét az Enterprise-on üdvözölhetjük. A Viharmadár kapitányával, Pentarával beszélünk (On screen.), figyelmeztetjük a határsértésre, s hagyjuk visszatérni a saját oldalára. (You will...; They are...) Folytassuk az őrzőratot. (Set course...)

BONYODALMAK A MERTENS BÁZIS KÖRÜL

Hamarosan egy segélykérő üzenetet fogunk a Cymkoe IV kutatóbázisról. (On Screen.) Ismeretlen erők támadták meg a bázist, s feltételezhetően a bázis reaktora is megsérült.

Amikor odaérkezünk, La Forge, a technikusunk tájékoztat, hogy az állomás és a reaktor nincs is olyan rossz állapotban, ő a támadást inkább "műtétnek" nevezné. Furcsállja, hogy a vészkioldó még nem kapcsolta le az állomásról a reaktort, valaki tehát ezt odabentről manuálisan tartja vissza. Picard úgy határoz, mentőcsapatot sugároz át az állomásra. Menjünk jobbra a Turbólifthez, s irány a Transzporter szoba.

Miután négy tagú csapatunk megérkezett, menjünk balra. Egy hatalmas teremben egy leroskadó kábel alá szorulva egy alélt nőt találunk. Phaserünkkel vágjuk át a ráesett kábelt. A nő sérülései miatt azonban a kábelt megmozdítani nem lehet. Mérjük be a levágtott kábelcsoport koordinátáit a tricorderünkkel. Menjünk vissza a transzporter terembe, s a transzporter panelén adjuk meg a kábel koordinátáit (Lock-on; Data cable), s teleportáljuk ide (Energize). Crusher doktornővel a Med. Tricorderrel segítsünk a nőn. Menjünk tovább a lifthez, azzal pedig a gépterembe (Engineering). Most meg is pillantjuk az idegen szerkezetet, ami még mindig itt van, s csapolja a bázis energiáját. Jobbra (!) menjünk. Vegyük fel az összes műszert a polcra, majd lépünk a panelhez. Nyomjuk le a pillanatnyi áramtalanítás gombját, majd a felvillanó többi kapcsoló közül a harmadikat. Az áramtalanítás hatására az idegen test lekapcsolódik a reaktorról, s távozik. Nem érdemes üldözöbe venni, tehát a második választ adjuk az Enterprise-nak. Menjünk vissza a reaktorhoz, onnan pedig most balra. Itt találjuk a mérnököt, aki eddig viszatartotta a reaktor lekapcsolását. La Forge-zal beszélünk vele, ők megértik egymást. (Dr. Griems...; Sounds...) Ezután a sérült reaktorkábelen, ott ahol az idegen a lyukat ejtette rajta, használjuk a polcra szerzett Inverter Couplingot, és a Wave Convertert. Ezzel stabilizáltuk a reaktort, kezdődhet az evakuálás. Visszatérve a hajóra adjuk ki az új parancsot: folytassuk az őrzőratot (Set course...).



A TV-sorozatból már jól ismert helyszín: a parancsnoki híd.

SECTOR: M'kyru

WARP: 0.0

VIEWSCREEN

NEXT GENERATION

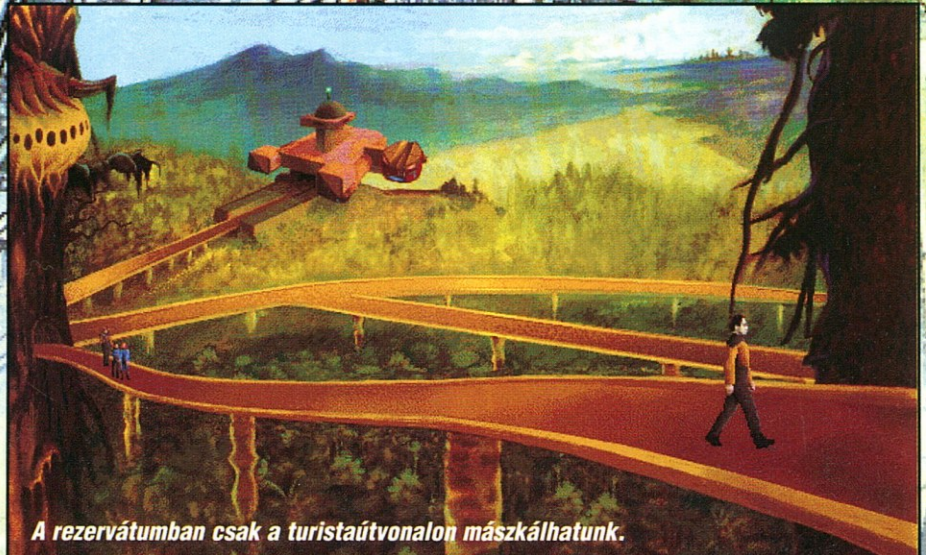
AZ ÖTÖDIK TEKERCS NYOMÁBAN

Igaz is, a menekülteinkről az űrállomás katasztrófája miatt el is feledkeztünk. Nézzünk el balra a társalgóba (Conf. Lounge), s beszéljünk T'Bakkal. A menekültek egy vulcani archeológussal, Sha-

KALANDJAI

kkal akarnak kapcsolatba lépni, egy bizonyos Lawgiver (Törvényhozó) Ötödik Tekercse miatt (What...). A tekercsről kérdezve T'Bak elmondja, hogy a garidi társadalom törvényeit Lawgiver Négy Szent Tekercse tartalmazta. Azonban beszélnek egy ötödik tekercsről is, amely a Plebejus réteg jogait tartalmazta, amiről a többi tekercs nem tett említést. Kérdezzük meg, hogy miben segíthet Shanok (What makes...). T'Bak szerint Lawgiver Követői valahol a mostani Szövetséges űrben telepedtek le annak idején, tehát Shanok már jelentősen előre juthatott a felfedezéseiben. Érdeklődünk, miért kell nekik az Ötödik Tekercs (Why...; Who...). T'Bakot csupán csak tudományosan érdekli, de társai forradalom kirobantására akarják használni a Garidon. Segítsünk hát nekik (I have...; Understood...)! Irány a Horst III, ahol Shanok jelenleg kutat.

Amint megérkezünk, beszéljünk Shanokkal (Comms.). Kérdezzük, mi hozta erre a planétára (What...; What...). Egy ősi, Chodak nevű faj kultú-



A rezervátumban csak a turistaútvonalon mászkálhatunk.

Walk to bogforest biotope



rájának egy előőrsének a maradványait tanulmányozza. Az egykori Chodak Birodalom nagy része ma romlún területre esik. Ez az első eset, hogy Szövetséges területen is találtak chodak romokat. A chodak számítástechnológia igen magas fokon állt, Shanok több izolineáris rudat küldött a Mertens bázisra megvizsgálni. Amikor tájékoztatjuk a bázist ért támadásról (I'm afraid...), látszik a megdöbbenése, de még ezután sem hajlandó fogadni az Enterprise nyomozócsoportját (I'd be...). Picard említést tesz a garidi menekülteinkről is, mire Shanok megerősíti T'Bak feltételezéseit, s elmondja, hogy rábukkant a Követők egyik ősi hajójára, s a hajónaplóban az állt, hogy találtak egy kolonizálható planétát.

Hamarosan újabb üzenetet fogunk: a Csillagflotától, Admiral Reddreck üzen (On screen; A lamb?; Who...), hogy aggódik egy Dr.Vi Hyunh-Foertsch nevű biológusnőért Morassian, akiről már rég nem hallott. Morassia kormányzója, LLIksze szerint ugyan nincs baj, de azért nézzünk körül (Very well...)! LLIksze engedélyezi a lesugárzásunkat, ám fegyvert nem vihetünk, mivel Morassia egy ritka állatot tartó rezervátum. Fogadjuk el ezt a feltételt (We will...), majd irány a transporter.

Miután Data üdvözölte LLIkszet, kérdezzük meg, hogy ki látta utoljára a doktornőt (Who...). Egy bizonyos Lydia vacsorázott vele utoljára. Kérdezzük tovább őt (If...), mire megtudjuk, hogy a doktornő még biztos hogy él, s az is biztos, hogy nem sérült meg, különben már fogták volna a jelzését, majd elmondja (Your tone...), hogy nem kedvelték a doktornőt, mivel tiltott állatok csempészésével vádolta a rezervátumot, de kérdésünkre (I would...; A thorough...; I have...) végül is engedélyezi, hogy szétnézzünk.

Keressük fel a laboratóriumot. Vegyük fel az állattetemetek, s vizsgáljuk meg őket a Sonic Scope-pal, és a bioasztallal. Legtöbbjük valami elektrosokktól pusztult el, s van közöttük egy tiltott állat is. Vegyük fel az asztalról a bioszondát, és a mintagyűjtő mezőket (Field unit A-C). Menjünk ki, s a nagy fa másik oldalán nézzünk szét, először is a hajódokknál. Akasszuk le a falról a microgenerátort, majd látogassuk meg a háromfajta terepet (Biotope). Ezekon a helyeken a microgenerátorral aktivizáljuk a számítógépeket, s küldjük el a Field Unitokat mintát gyűjteni. A tengerénél az összes lehetséges helyre küldjük el a "C" jelzésűt, s ha visszatér, mindig írítjuk ki a Bioprobe-bal. Így innen négy mintához jutunk. Vegyük fel a microgenerátort, s az erdős terepen ugyanezzel a módszerrel, a "B" jelzésű egységgel gyűjtjük be a négy barlangból a mintákat. A harmadik, sziklás terepet a fa másik oldalán találjuk, itt az "A" jelű egységgel három helyről: a barlangokból, a szakadékból, és a kráterből tudunk mintát gyűjteni.



A laborban az tetemetek megvizsgálva különös eredményre jutunk.

Use computer



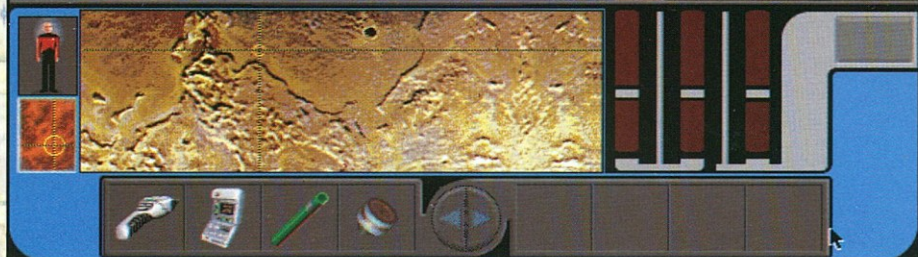
Vigyük az összes mintát a laborba, s vizsgáljuk meg őket a Sonic Scope-pal. Hasonlókat fogunk tapasztalni, mint a tetemek esetében. Most vegyünk elő a Tricorderünket, s jobbra a Comm. Port-ról hívjuk fel először is Tracker Melast. Kérdezzük ki őt amiről csak lehet, így az állatok csempészéséről derülnek ki újabb részletek, valamint egy kis balesetről, mely során állatok szabadultak el. Most beszéljünk LLikszével. Őt is alaposan kérdezzük ki. Dr. Hyunh-Foertsch azért vádolta őt a csempészéssel, mert egy tiltott romulán állatot talált az egyik szállítmányban, hamisan felcímkézve. A címkézéssel a kormányzó viszont az állatok szállítóját, a mindenre kapható Ferengi Aramutot vádolja. A kerítések áramingadozós balesetéről pedig elmondja, hogy szerinte csak műszaki hibák voltak.

Ismét a laborban most hívjuk fel Lydiát. Kérdezzük ki őt is. Az állatok különös elhullásáért, és a csempészésért ő a gondozókat hibáztatja. Hívjuk fel ZZolist, s beszéljünk vele is. Őt a gondozókról kérdezhetjük, a beszélgetés végén átküldi nekünk a balesetben megsérült gondozók Neuroscanjét, s egy Tzudan nevű gondozót ajánl a figyelmünkbe. Minden gyanú egyre inkább Lydiára terelődik. Menjünk a karantén részbe, ott találjuk Tzudant. Elmondja, hogy a doktornő őt is gyanúsította, s említett tesz egy Sultis nevű hatalmas hullőről, annak a ketreccénél történt a baleset. A hulló képes az állatok energiáját "magába szívni", s valószínűleg ezzel az energiájával okozta a balesetet. Tzudan újabb gyanús dolgokat mond Lydiáról is.

Vigyük el a híreket LLikszének. A kormányzó rögtön utána is jár Lydia dolgainak, ám amikor érte



A transportációs fülke - mintha csak a filmet néznénk.



garidi Varenach nevű állatra. Az állatot tehát lehet hogy Aramut a Követők kolóniájától hozta, ami pedig az Ötödik Tekerics nyomára vezethet. Az Enterprise tehát Aramut nyomába ered.

Amikor utolérjük, menekülni próbál, de végül kénytelen szóba állni velünk, s Picard fenyegetésére, hogy tájékoztatja a romulánokat a tevékeny-

edézi. Hamarosan jelentkeznek a bolygóról, ám bemutatkozásunk után, amikor elmondjuk a garidi menekültjeink történetét, még mindig bizalmatlannak, s időt kérnek. Várjunk ismét egy kicsit. Hamarosan végre bemutatkozik Frigis kancellárja, Laraq, s megadja a lesugárzási koordinátákat. Akkor hát induljunk.

ÓRIÁSI MÉRETŰ KALAND, ÓRIÁSI MÉRETŰ GÉPIGÉNNYEL!

mennek, Lydia Aramut segítségével megszökik. Előkerül viszont a doktornő. A gazfickók nyomába erednének, ám van még itt is egy dolgonk: elfogni a garázdálkodó hullőt.

Ehhez meg kell változtatni a ketrecek erőpajzsainak a frekvenciáját, ezt pedig csak az energiaközpontban tudjuk megtenni. Menjünk a dokkhoz, s szálljunk be a hajóba. A központban menjünk a panelhoz, kapcsoljuk át, s már mehetünk is vissza, a karanténhoz. Ott beszéljünk a doktornővel, majd az utasításai szerint először működtessük a második, majd amikor a szörny megérkezik, a harmadik panelt. Most már mehetünk Aramut után.

T'Bak a hajón úgy gondolja, hogy a különös hullő, amit találunk kísértetiesen hasonlít egy rég kihalt

ségéről, végül a kereskedő üzletet ajánl. Szabadságáért odaadja Lydiát, a hajózási adatait, és még némi információt a romulán flottáról, miszerint az érthetetlen módon lecsupaszítja, s védtelenné teszi a hajóit, csak hogy minél nagyobb sebességet érjenek el. Aramut hajózási adataiból kiderül, hogy az idegen hullő nem romulán, hanem feltérképezetlen területről származik. Ez minden bizonnyal a Követők planétája, tehát nyomban a Shonoisho Epsilon VI-ra indulunk.

Próbáljunk kapcsolatba lépni a bolygóval, ám választ nem kapunk. Kérjünk tanácsot Troitól. Szerinte valamilyen különleges üzenettel kéne a Követők bizalmába férköznünk. T'Bakkal küldjünk üzenetet a bolygóra, ő ugyanis Lawgiver szavait

Miután Rikerrel beszélünk Laraq-kal, megtudjuk, hogy a Frigisen három szekta alakult, de náluk csak az Ötödik Tekerics másolata van, s mindegyikük másképp értelmezi azt, ezért rejtette el Lawgiver az eredetét, s azt mondta, csak akkor kapják vissza, ha ismét együttműködnek. Ehelyett azonban az ellentétek filozófiai versenyek, a Deklarációk rendezésével még jobban elmélyültek. A piramisokról kérdezve Laraq elmondja, hogy chodak építmények, s a szekták templomnak használják. Laraq egyébként sokat tanulmányozta a Chodak kultúrát.

Menjünk jobbra, s ott hátra a Kutatók templomához. Ha bemutatkoztunk a főpapjuknak, menjünk hátra a Megvilágosodás Kapujához, amin egy hónapja állítólag sikerült a vezetőjüknek, Aelontnak bejutnia, s azóta nem tért vissza. Hogy kinyíljon a kapu, bölcsen kell válaszolnunk az őrzője kérdéseire.

A kérdések és a válaszok Riker esetében:

By what right...-For all...
Define your...-The Prime Directive doesn't...
Why do you wish...-I don't know...
Who was the Lawgiver?-I've heard...
What is the central...-Everybody...
How does a person...-I don't know...
Why are you here?-I'm not sure...
Which of the sects...-I don't have...
How can the sects...-I have no...
Who are you?-Everyone plays...

Lépünk be a kapun. Aelont pillantjuk meg egy energiamező rabjaként. Balra vizsgáljuk meg a Tricorderrel az energiamezőt, a gépezetet, s azon a Chodak írást. Menjünk vissza Laraqhoz, akivel ha beszélünk, ad egy fordítóprogramot a Tricorderünkbe. Menjünk vissza a géphez, s fordítsuk le az írást, minek segítségével a panelen kikapcsolhatjuk az Aelont fogvatartó mezőt. Mondjuk el az eszméletét visszanyerő Aelontnak, hogy mi történt vele (What is...), mire hálája jeléül odaad két talizmánt, amit itt az ajtó mögött talált, s még odaadja a szektájának a széfének a kulcsát is, ahol a Deklarációkban



A hangszerekkel platformokat varázsolhatunk elő.



A bekapcsolva felejtett biztonsági berendezés "visszafele süil el".

a többi szektától elnyert tárgyakat tárolják. Menjünk a templom bejáratához, nyissuk ki a széfet, ahonnan csak három tárgyat vegyünk el: az aranygyűrűt, a gömbölyű végű pálcát (Staff), és a szerkezetet (Device). Menjünk most a másik piramisba, oda, ahol Laraq-kal találkoztunk. Adjuk oda a főpapnak a gyűrűt, mire egy hangszert kapunk jutalmul. Jobbra láthatunk egy különös hangszert, erre illesztjük rá a szerkezetünket La Forge-zsal. Az így megjavított zenegépért egy újabb hangszert kapunk. Most menjünk a harmadik templomhoz, s ott

szemben lévő ajtó elé. Illesztjük az ajtó mélyedésébe a kék talizmánt. A következő teremben már csak az Ötödik Tekerics felvétele a dolgunk.

Immár az Enterprise-on ismét találkozunk a garidi Pentara kapitánnyal. Kiderül, hogy a szökevények titokban üzenetet küldtek a Garidra az Enterprise-ról, minek következtében forradalom robbant ki. Lucana ezt el is ismeri, de a szökevények között van Pentara fia Avakar is, akinek az Ötödik Tekerics birtokában immár sikerül átállítania az anyját az ő oldalukra, így vendégeink távoznak Pentarával.



A kömöls eltakarítására a phaserünket használhatjuk.

Fire phaser at capacitor

a papnőnek (Rikerrel) adjuk oda a pálcát, cserébe (What's behind...) hozzáférhetünk egy ősi Chodak transporterhez. Muzsikáljunk a kétágú hangszerünkkel, így működésbe hozzuk a transportert.

Az új helyszínen egy kis logikai feladat vár ránk: először a négyágú hangszerünkkel zenéljünk, így egy palló jelenik meg, s felvehetjük a következő hangszert. A különböző hangszerekre más-más pallórészek jelennek meg, ezeket úgy kell kombinálnunk, hogy amikor átváltjuk őket, mindig a közös részükön kell állnunk. Így először fel kell vennünk mind a négy hangszert a teremből, majd ezeket kombinálva a pallókon keresztül eljuthatunk a

A HÁBORÚ MEGKEZDŐDIK

Hamarosan romulán invázió indul a szövetségi területen keresztül. Innentől tehát sűrűbben fogunk harcba keveredni. Harc esetén ugyan Worf ellátja a teendőket (ha be van kapcsolva), de azért néhány taktikai utasítással érdemes őt segíteni. Ha majd esetleg elfogynának a torpedóink, az űrbázisokon vehetünk fel újakat.

Próbáljunk kapcsolatba lépni a flottával. Ez nem fog sikerülni, ám hamarosan Admiral Reddreck jelentkezik, s megadja az újabb parancsunkat. Amint megérkeztünk az adott pontra, lépünk kap-

csolatba Chan parancsnokkal, s segítsünk neki visszaverni az ellenséget (We're on...). Ha utolértük a romulánokat, támadjunk (Prepare...; Helm...). Az ellenség nem túl erős, végezzünk hát vele. Lépünk imét kapcsolatba Channel, aki most egy megtámadt Klingon hajó segítségére küld minket. Mire odaérünk, Ky'Dra kapitány végez a támadókkal. Elmondja, hogy foglyokat is ejtett, akik valamilyen szuper chodak fegyverről tettek említést. Jelentsük Channek az esetet. Ezután a Csillagflotta hív minket (On screen), s megbíznak a romulánok szándékának a kivizsgálásával. Menjünk vissza Shanokhoz (Set course...). Útközben viszont segítségkérő üzenetet kapunk Laraq-tól, tehát útirányt változtatunk. Miután megsemmisítettük a Frigis támadóját, látogassunk le a bolygóra. Értesítsük Laraq kancellárt az állítólagos chodak fegyverről (The ancient...; What do you know about Chodak technology?), mire kapunk tőle egy ősi chodak rudat és egy Programmert, amivel a chodak komputereket lehet működtetni, és említést tesz egy Unity Device nevű szuperfegyverről, amit a Chodak Birodalom valami lázadás során elvesztett, s azután a birodalom széthullott. Laraq ad még egy információs kristályt is, amit ők eddig még nem tudtak megfejteni.

Most már legalább tudjuk, mi után kutatnak a romulánok: a Unity Device-t keresik. Térjünk vissza Shanokhoz, a Horst III-ra (Set course...). Közben Data megfejti a kristály egy részét, ami megerősíti a chodak lázadókról a teóriát. Shanoktól már csak egy üzenetet találunk a Horst III-on, mivel el kellett menekülnie a romulánok elől. Közben a Csillagflottától is keresnek, s újabb, ezúttal ismeretlen, idegen invázióról számolnak be, akik úgy tűnik a romulánokat követik szintén a Z'Tarnis Csillagköd felé. Ezúttal ellenük kell vonulnunk. Ha végeztünk az ellenséggel térjünk végre vissza a Horst III-ra, s szálljunk ki a bolygóra.

Lent robbantsuk ki balra a sziklát a phaserünkkel maximum energiára állítva, majd a teremben illesztjük az izolineáris rúdunkat a képernyő mellett a nyílásba, s használjuk rajta a Programmert. (Ha elsőre nem megy, próbáljuk többször.) A Tricorderünkkel olvassuk le a képernyőn megjelent térképet. Menjünk át a terem másik felébe, s a Tricorderünkkel vizsgáljuk át a hatalmas csillagvizsgálót. Térjünk vissza az Enterprise-ra (az Enterprise ikonjával). Data hamarosan kihámoz valamit a talált információból: a chodakok Allanon nevű bolygójának a koordinátáit...

Vári Zoltán

Folytatása következik!

576 ^{KB} ÉRTÉKELŐ
STAR TREK SH/MICROPROSE

grafika	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hang/zene	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kezelhetőség	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kihívás	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	PITE	KORREKT	KEMÉNY						

ÖSSZMÉRÉS
90%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX	CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

FX

A 3D-s verekedős játékoknak nincs túl fényes múltja PC-n. A One Must Fall és a Rise of the Robots volt ebben a kategóriában valamelyest otthon, az SSF2T-ből a harmadik dimenzió kimaradt, bár nem is hiányzott belőle. Viszont aki a térhatású játékok megszállottja, az nem nagy választékból meríthetett. Mindeztől kezdve. A napokban ugyanis megjelent az Argonaut (lásd Starfox SNES-en!) gondozásában az első igazán játszható és élvezetes üsd-vágd-ne-sajnáló-játék PC CD-re - persze néhány apró szépséghiába ebbe a játékba is belecsúszott.

A RÉSZTVEVŐK

Miután az opciók között beállítottuk a kívánt felbontást és grafikai megjelenítéseket (először azért ne legyünk túlságosan nagyravágyók, próbáljuk ki kisebb extrákkal a játék sebességét), a karakterválasztó képernyőre jutunk. Mint minden valamirevaló verekedős játékban, ebben is választ hatunk, hogy egyedül vagy ketten küzdünk-e egymással, vagy körmérkőzést játszunk. A versengő felek renderelt animációk kíséretében jelennek meg a választó képernyőn, majd innen továbblépve az ellenfelet kell kiválasztani.

A legszebben kidolgozott karakter - véleményem szerint - JAKE, a félprofi középsúlyú bokszoló. A feje kissé amorfi, de a teste jól kidolgozott grafikailag, mozgásai könnyen elvégezhetőek és hatásosak. KIKO, a bikinis bige és SHEBA, a macskalány szintén jó kiállításúak, mozgékony testük és néhány nehezen védhető speckójuk miatt valószínűleg ők is népszerűek lesznek. Másik kedvencem MAGNOM, a melák köember, aki mammutos mozgásaival és dörgő hangjával jól kitalált szereplő és harcosnak sem utolsó. ASHRAF-on, a varázsérővel rendelkező jógin már enyhén érezhető az alkotók ötletforrásainak kiapadása, választani nem érdemes, mivel nehezen előcsalhatók a hatásos mozgásai; ellenfélnek viszont annál szemetebb (persze, a gépnek mindig sikerül egy-egy kábító hatású erőteret kibocsájtani felénk). SIREN, a víz istennője, VENAM, a húsevő sáska és CYBEN 30, a bivalyerős robot pedig a sereghajtók. Ne feledkezzünk el a versengés atyjáról, RYGIL-ről sem, aki vel a hetedik nyert játszma után kerülünk szembe (avagy speciális kóddal vá-

laszthatjuk is, de ennek a módját most nem árulom el - mert még én sem tudom). Érdekes módon nem legyőzhetetlen, néhány kombóval leteríthető.

A HATÁROKON INNEN ÉS TUL

Az ilyen stílusú játékok fokmérője a játszhatóság és a grafika minősége. Lássuk az előzőt. Azt előre kell bocsájtanom, hogy a játék kizárólag gyorsabb gépeken (486, 33MHz fölött) hozza igazi formáját, egyébként kezelése kissé nehezkessé válik, a mozgások darabosak lesznek. Ha viszont minden igényt kielégítjük, a mozgáskombinációk (még a bonyolultabbak is) perkeft módon végrehajthatók és az animációk folyamatosak (még full extrára beállított grafikai környezetben is). A játékhoz nem ajánlom a joystick használatát, a billentyűzet (vagy mázlistáknak egy joppad) sokkal inkább beválik.

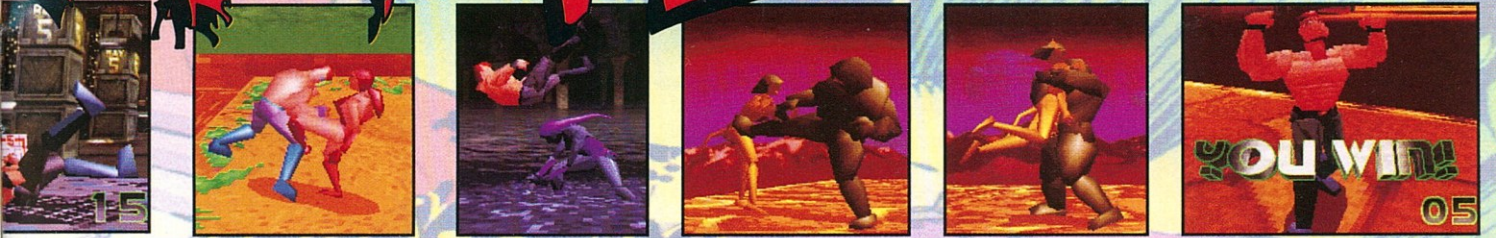
A grafikai megoldások leginkább a legendás Virtua Fighterhez hasonlítanak. A poligonos testfelépítés itt kiegészülhet textúrás elemekkel (az opciók között több lépésben választható), de a karakterek jellege kiköpött VF. És mivel a VF speciálisan játékgépekre készült, ezért nagy szó, hogy a PC-s tesztjét ilyen szintre tudták fejleszteni. Ugyancsak régi ismerős a kameramozgatás metodusa: amikor a két harcos eltávolodik egymástól, a nézőpont a tér-



ben hátrébb helyeződik, a kamera "befogja" mindkét küzdő felet. Amikor testközelbe kerülnek egymáshoz, a játék rázoomol a történésekre. Extraként, egy-egy hevesebb mozgásvariációnál a kamera "táncra perdül", pörög-forog a szereplők körül. Ez lassabb gépeken (még egy 66 MHz-es gépen is) felettébb zavaró, mivel nagyon rángatózik a kép és követhetlenné válnak a történések a pályán (megmutatkoznak a PC korlátai ugyebár...). Feltűnőbb hiba, hogy ha egy karakter ringen kívül kerül, a kamera "hátrahőköl", hogy minél nagyobb területet tudjon bemutatni az utolsó mozdulatokból, azonban ekközben kezek/lábak/egyéb testrészek egyszerűen eltűnnek a küzdő felek testéről. Érthetetlen. Azaz érthető: a játékot feltehetően még az előtt piacra akarták dobni, hogy mások is rástartolnának a tatongó űr betöltésére, ami a PC-s 3D-s verekedős játékok terén mutatkozik. Az időhiány pedig programhibákat eredményez. Mindazonáltal ezen hibái ellenére is mérföldkőnek éreztem a játékot, tudva azt, hogy ez még csak a kezdet.



FAKTEK



MOZGÁSKOMBINÁCIÓK

J e l i m a g y a r á z a t

F=fel, L=le, E=előre, H=hátra, Ü=ütés, R=rúgás, B=hátra lenyomva aztán felengedve, majd előre, F+P=feléle és ütés egyszerre benyomva, P+(B F)=ütés nyomvatarva, közben hátra, majd előre, F->B=félkör a joystickon, vagy F FD D FB B kombináció a billentyűzeten (ez

utóbbit gyakorlatilag lehetetlen megcsinálni).

Általános mozgások

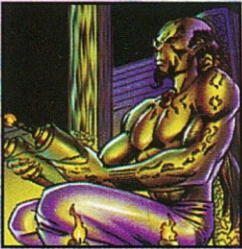
F+Ü: Csontörés rágrással, mikor az ellenfél a földön fekszik
F+R: Felállás közben az ellenfélbe rúgás

L+R: Felállás közben az ellenfél lábának elsprése
E E: Továbbgurulás földrekerülés után/gyors előrelépés
H H: Továbbgurulás földrekerülés után/gyors hátralépés/hátraszalító
H E+Ü: Lövedék (változata: Ü+(H E)) -

Ashraf, Kiko, Magnon és Venam alkalmazza

EF+Ü: Repülő ütés (változata: FU P)
EF+R: Repülő rúgás (változata: FU K)
HL+R: Lábaskazálás (kivéve Magnon és Sheba)
H+Ü: Blokkolás/védekezés

ASHRAF



E+Ü: Nagy erejű ütés (változata: E L+Ü) E
E+Ü: Fej fölötti kétkézes ütés
E L E+Ü: Mágikus erőtér kisugárzása (változata: FD + P guggolás közben)
E H+R: Kézállásból rúgás az ellenfél fejére
E H Ü: Ütőkombináció
E F+R: Rúgás a levegőben úszva
E+Ü Ü Ü Ü: Ütőkombináció nekifutásból
H H: Hátraszalító (hosszabban nyomva az első hátra-mozdulatot)
H E+Ü: Kölabda
H Ü: Alsó horog

CYBEN 30



E+Ü: Ölelő szorítás (az ellenfélhez közel)
F+Ü: Felugrásból "döngölő" rúgás (az ellenfélhez közel)
Ü+(E H): Ütőkombináció
L+Ü: Robotkar körzés
L+R: Körrúgás
E E+Ü: 4 találatos ciklikus ütősorozat
H E+Ü: Torpedó testsprése (szállva)
E E+R: Ives körrúgás
E H+R: Hátraszalító rúgással

MAGNON



EL+Ü: Buktencből ledőlőrúgás (guggolásból indítva)
E E R: "Üthenger"; guggolásban járva ellenfél ledöntése
H E+R: Magma köpet
H E+Ü: Jobb-balkézes ütősorozat
E E+Ü: Kétkézes felütés
HL+Ü: Sérthetetlenül válás (begubózás)
EL+R: Csonttörő szorítás (az ellenfélhez közel)
HL+R: Az ellenfél eldobása a lábánál fogva (miközben a földön fekszik)

SIREN



E E+Ü: Átdobás
E E+R: "Oldalszalts" rúgás
F+Ü: Telekinetikus sugárzás (ellenfél lebegtetése a levegőben, majd leejtése; az ellenfélhez közel)
HL+Ü: Judo dobás

JAKE



H E+Ü: Bivalyerjű ütés
E H+Ü: Hármás ütés/rúgás kombináció (az ellenfélhez közel)
E L+R: Lábaskazálás rúgás
E L+Ü: "Pörölykalapács" ütés
E E+R: Fejrúgás
E E+Ü: Sorozás a fejre
E->H+Ü: Két ütés + egy körrúgás kombináció (változata: E B+Ü)
E->H+Ü: Négyes ütés/rúgás kombináció (a végrehajtás függ az időzítéstől és a távolságtól, változata: E H+Ü Ü Ü Ü)

SHEBA



E H+R: Félköríves rúgás (guggolásból)
E+R: Arckarmolás (guggolásból)
H+R: Cigánykerék hátra
E H+R: Kézállásban nyakszorítás lábbal, majd ellenfél eldobása (az ellenfélhez közel)
E H+Ü: Földreerántás (az ellenfélhez közel)
L+Ü: Lefejelés
E E+R: Kézállásban nyakszorítás, rúgás, majd ellenfél eldobása
H E+R: Pörgés és rúgás a levegőben
H E+Ü: Ütés/rúgás kombináció
E H Ü: 4 találatos ütőkombináció

KIKO



H E+Ü: Dobócsillag
H H+R: Védekező rúgás
H H Ü: Három részes kombináció (2 ütés, 1 rúgás)
HL+Ü: Késdobás
H F+R: Repülőrúgás
HL+R: Lábsprése, majd kézállásból rúgás az arcra (ha az ellenfél háttal áll)
E L+R: Rúgás és "lesújtó ütés" kombináció
E E+Ü: Kétkézes ütés
E E+R: Magasívű rúgás
E+R: Térdel gyomorrúgás
R R R: Hármás rúgás kombináció

VENAM



H E+R: Lábfogas, majd hátrahajítás (az ellenfélhez közel)
E E+R: Két találatos kombináció (az ellenfélhez közel)
E+Ü: Bivalyerős ütés
E H+Ü Ü Ü: Pörgős ütőkombináció
H E+R: Sav fröcskölése
Ü+(E H E H): Támadási kombináció és ellenfél elhajítása (az ellenfélhez közel)

HÓKUSZ POKEUSZ

COLONIZATION (PC)

Sokat rágottam azon, hogy berakjam-e ezt a csalást a rovatba. Az igazság az, hogy a SID MEIER által létrehozott programok tuti királyok s nem is akadt igazán párjuk mindeddig (szerintem nem is fog megjelenni ilyesfajta kreáció). Nehézségük messzeföldön híres, így nagyon megörültem, mikor először hallottam erről a trükkről, s bátrabban fogtam neki a kolonizálásnak a nehe-



zebb szinteken is. Hirtelen felzúgulásom azonban hamar unalomba ment át. Mindezt azért mesélem el nektek, hogy bizonyos értelemben lebeszéljelek, vagy inkább óva intsek benneteket a csalás túlzott használatbavételéről. Csak azoknak ajánlanám, akik nem "értenek" a stratégiai játékokhoz és akiknek szükségük van egy könnyű kiindulási szituációra a későbbi eredményesség érdekében. Most, hogy túl vagyunk az apai tanácsokon, jöjjön a lényeg: a program directory-jában keressétek meg a **MENU.TXT** nevezetű fájlt, majd editáljátok. Persze mielőtt beleyűlnátok, ne felejtsetek el egy biztonsági másolatot készíteni. Mint láthatjátok, a file egy halom szekcióra van felosztva. Nos, a **@PEDIA** szekciót ragasszátok a **@CUP** szekcióhoz (töröljétek ki a **@PEDIA** feliratot és az alatta lévő sorokat kapcsoljátok folyamatosan a **@CUP** szekcióhoz). Az eredménye ennek az egész macerának egy új önálló **CHEAT** név alatt futó menüpont megjelenése a már többi megszokott mellett. Figyelem: a csalás csak az első betöltött játék ideje alatt használható, újabb játék betöltésénél már eltűnik. Ha új-

ra előnyökhöz szeretnétek jutni lépjétek ki a programból, majd indítsátok el újra.

UFO: ENEMY UNKNOWN (AMIGA)

Nem memória editorral, hanem is kódszóval előhívható csalás, hanem egy programhiba-gyanús lehetőség, amivel dögvél termelhetek eszközöket ingyen: ha már módokban áll termelni valamit, akkor termelési képernyőn válasszátok az előállítani kívánt eszközt, majd amikor a gép a termelésre kirendelt mérnökök számát és a termék mennyiségét kéri, akkor hagyjátok 0-án a két számot (majd OK). Ezután válasszuk ki a fejlesztés alatt levők közül az immár listára került új eszközt, adjunk meg annyi mérnököt, amennyit akarunk és gyártsunk le 1 darabot. Láss csodát, egy fillérünkbe sem került. Hogy továbbadjuk-e busás haszonnal, vagy megtartjuk, az már a mi dolgunk.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO (PC, PC CD)

A karakterválasztó képernyőn állítsátok a sebességet 3-ra. Álljatok rá a négyzettel 3-4 másodpercig a következő szereplőkre: **Ryu**, utána **T. Hawk**, **Gulle**, majd **Cammy**, **Ken** és



ezután lépjétek vissza **Ryu**-ra (itt is várjátok ki a 3 mp-et) és nyomjátok be a három rúgás gombot egyszerre. Így Ryu helyett Akuma sziluettje jelenik meg! És hogy kinek köszönhetitek mindezt? Martin drága, ő volt az elkövető!

ROBOCOP 3 (PC)

Ha végképp legyőzhetetlen szeretnétek tenni a törvény szolgálatában álló majdnem

legyőzhetetlen vastömeget, pauszáljátok le a játékot a P billentyűvel és pötyögjétek be: **NEMYDIDEHT**, ami annyit tesz ki mint THE DIDY MEN, csak megfordítva.

WING COMMANDER ACADEMY (PC)

A Kilrathi birodalom nem nyugszik, s ti sem engedhetitek meg magatoknak a henyelését, hiszen a tudás alapja gyakorlás, nemdebar? Gondolom ezért is jöttek elő az Academy-val és az Armada-val az Origin progra-



mozói a híres harmadik, Wing Commander III megjelenéséig, nehogy ellustuljanak a föderáció védelmezői. Sajnos (vagy szerencsére?) még egy sima gyakorlás sem mehet problémamentesen, ha ily elszánt ellensége van az emberiségnek, mint a Kilrathi, kivéve, ha a játékot ezzel paranccsal indítjátok el: **WCA ESRT -K**. Sebezhetetlenek lesztek, s az **ALT** és **DEL** gombokat használva kiiktathatjátok a becélzott zavaró elemeket.

DESERT STRIKE (PC)

Kezdetek el egy missziót, mielőtt azonban belefognátok az irdatlan öldöklésbe, még felszállás előtt az **ESC** billentyűt felhasználva kérjétek le az options menüt. Itt pötyögjétek be: **WATERFALL**, majd a végén nyomjátok meg az ENTER-t. Így immunisok lesztek a mindenféle rossz szándékkal kilőtt rakétákra és golyókra. Ha megelégtétek volna a dolgot, az **F12** benyomásával kapcsolhatjátok ki a csalást.

VIROCOP (AMIGA)

Pályakódotok következnek. Betöltés közben nyomjuk a **HELP**-

et, új regisztrációs névként **MATT BROUGHTON**-t írjuk be, majd után szabadon kalandozhatunk a pályák között a követ-



kező kódokkal: **DMFGDLB**, **RGTGRBL**, **DTGGDLB**, **BKHMNTM**, **CKDTGSP**, **HPRMTKK**, **BNJTFFS**, **JTPCBKD**, **KCCTSGF**, **SLTKMT**, **NBBTPFG**, **GVGTDCB**, **GVKTLVR**.

THEME PARK (PC, PC CD)

Néhány levél hatására nekiálltam és kerestem valami sokkal kevesebb macerával járó pénzmennyiség-adagoló csalást, és szerencsére sikerült is talál-



nom egy nagyon hatásos és semmi kívánnivalót maga után nem hagyó trükköt. Ez ugyan csak egy **DEBUG** parancs megoldás, ám ezúttal más eredménnyel. (Megjegyzés: a **Debug** parancs használatához szükséges információt a márciusi 576 Hókusz-Pokeusz rovatában találhatjátok meg.)

-NX.G* (ahol az X a mentés nevé; a csillag a számát jelképezi)

-L
-E 010D 77
-W
-Q

Ezek után száz százalék, hogy egy szál gondotok sem lesz a park modernizálásakor, hiszen a modifikálással elért 1998M (M, mint millió) nem kevés pénzmennyiség.

Rácz Gyula

ERKEZÉSI OLDAL

DARK STRIKE A.T.F.

PC

A mai időkben, amikor a különböző software-cégek egymással versenyeznek, hogy ki tud szebb renderelt, texture mapped, satöbbi grafikát rakni a legújabb - és persze az állításuk szerint legszuperebb - akciójátékukba, néha kellemes kikapcsolódást jelent, ha egy egyszerű klasszikus shoot'em up kerül a kezünkbe. Nos, a nem túl közismert Prism Games új játéka ezen stílusba sorolható, a feladat tehát



egyszerű: a lefelé scrollozódó, összesen 13 pályán űrhajókkal mindent irtani, ami mozog. Előrebocsájthatom: ez nem lesz könnyű dolog, elég ha annyit mondom, hogy egyelőre a második pályán sem sikerült túljutnom. Ez mondjuk nem is csoda, hiszen a PC-től meglepően simán scrollozódó háttereket néha teljesen beterítik a szépen animált meteorok, ellenséges űrhajók, nem beszélve a lövedékeikről. Gyakran hatalmas, s persze nehezen kilöhető hajók állják el az útunkat, s ha még hozzáteszem, hogy minden kilőtt objektum tucatnyi repeszre esik szét, nem csoda, hogy a forgatagban néha elveszítjük szem elől a saját hajónkat, s még az extra pusztítású fegyvereinkkel is nehezen boldogulunk. Igazi profiknak való kihívást jelent tehát ez az anyag, szép grafikával, frankó átvezető animációkkal, s mindez akár egy 386-oson is.

OVERDRIVE

PC

Megkésve bár, de törve nem (ebben mondjuk nem vagyok teljesen biztos), végre valahára megérkezett az Overdrive PC-s átíratra. Bizony, az amigás változat már két éves múltra tekint vissza. Ebből az apropóból lapozgattam fel az 576 régebbi számaint, s meglepődve konstataáltam, hogy annak idején is csak az érkező oldalon kapott egy bekezdést az anyag. Pedig a játék egyáltalán nem volt rossz, sőt a maga idejében talán a legjobb volt a műfajában. Szerencsére a PC-s konverzió semmit sem veszített a varázsából: kis autóinkkal ugyanúgy villámgyors, s mindemellett sima scrollozású pályákon száguldozhatunk. A grafi-



kát egy az egyben az amigás változatról vitték át, csupán egy különbég tapasztalható: a játéktér alján lévő kis pályaelőzetes lett szebben kidolgozva. A játékban tehát megtalálható most is az aréna, a havas, a sivatagi és a GP pálya, s persze a hozzájuk illő autótípusok is. A hangok és a zenék szintén 100%-os konverziók, tehát a PC-tulajdonosok csak egy dologról maradnak le, amit persze valószínűleg nem sajnálnak: a floppylemezek töltőgetési idejéről.

TUBE

PC

Ebben a számunkban a kedves olvasó találhatott már egy ismertetőt az utóbbi idők legszebb CD-ROM-os autó(?)versenyéről, mely a Bullfrog gondozásában jelent meg. Nos, a cég egy gyengébb ereszttel is előhozakodott majdnem ugyanebben a stílusban, mely a Tube címet viseli. Mint azt a címből is sejteni

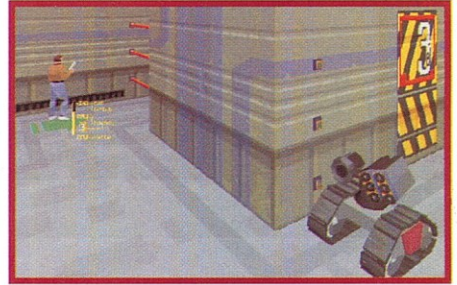


lehet, ezúttal nem aszfalton folyik a verseny, hanem úrjárgányunkkal végig csővezetékben kell repesztenünk. Ennek köszönhetően a pályák nem túl változatosak, végig csak egyenes csővezetékben folyik a küzdelem. Noha a vezeték sok helyen megszakadnak - ezeken a helyeken ugratókkal lehet átjutni - s legtöbbször csak egy sáv van meghagyva a cső falából, meg persze különböző akadályokból és kilövendő ellenségekből sincs hiány, mégis a játékmenet túlságosan egyhangú. Valamit dob ugyan a hangulaton, ha ketten egymás ellen, osztott képernyőn játszunk, ám ha egyedül fogunk neki, csupán az iszonyú hosszú pályák időre teljesítése a cél. Pedig a kivitelezésre egyáltalán nem lehet panasz. A grafika kellemes és elég gyors, a hanghatások kielégítőek, ám úgy gondolom, hogy maga a játék alapötlete elég halovány.

FADE TO BLACK

PC

A Delphine készülő szuperjátéka eddig már két néven is szerepelt újságunk korábbi számaiban. Nos, hogy a kedves olvasó zavarát még tovább fokozzuk, eláruljuk a játék - immár úgy tűnik - végleges címét: Fade to Black. Az anyag egyszerűen elképesztő. A program pre-renderelt grafikájú introját, illetve a cselekmények közti átvezető képsorait nézve az ember úgy érzi, mintha moziban ülne. Maga a játék meg olyan, mintha mi magunk lennénk a cselekmény színhelyein, persze azzal a különbséggel, hogy halálózás esetén nem kell még a koporsót rendelnünk, hanem csak egy "Try Again"-t nyomnunk. Mint azt már a konzol rovatban említettük, a játék a Flashback folytatásának tekinthető, tehát most is Conraddal vagyunk a gonosz Morphok ellen. Ezúttal azonban valóban



"belebújunk a bőrébe", ugyanis az immár vektorgrafikás Conraddal Doom-szerű, texture mapped pályákon harcolhatunk. Az akció rendkívül változatos, többek között Conraddal még egy űrrobogón is száguldozhatunk, olyan részletesen kidolgozott terepen, hogy az embernek eláll tőle a lélegzete, több tucat szereplővel kommunikálhatunk, s persze Morphokból és a robotjaikból sem lesz hiány. Természetesen olvasóinknak hamarosan a teljes leírással is kedveskedünk.

ODYSSEY

AMIGA

A nyári uborkaszegzonban az Amigások részére sajnos siralmasan kevés említésre érdemes anyag jelent meg. Az Audiogenic azonban azon kevés cégek közé tartozik, akik még látnak fantáziát az öreg Amigában, s hogy mennyire igazuk van, azt bizonyítja a legújabb Odyssey nevű munkájuk. A program stílusa leginkább a Flashbackre emlékezteti az embert, de a minősége is a régi szép időköt idézi. A gyönyörű színes háttereken csodálatosan animált főhőst irányíthatunk, s a feladataink sem csak az ellenségek irtására korlátozódnak. A játékban mi egy varázslótanoncot alakítunk, akinek a mesterét elrabolta egy nagy hatalmú gonosz király. A küldetésünk tehát, hogy megmentjük a varázslót, mindehhez pedig hét hatalmas szigetet kell bejárjunk, melyek közül persze az utolsón a király kastélya áll. Nem csak egyszerűen mászkálni kell és tárgyakat gyűjtögetni, hanem



különböző kapcsolókkal ajtókat nyitni, tehát hogy eljussunk mindig a következő tárgyhoz, ügyességünkön kívül jó logikánkra is szükségünk lesz. Útunk során különböző kristályokat is találhatunk, melyek varázsserejének segítségével emberünk át tud majd alakulni pókká, vagy madárrá, s ezek az átalakulások ráadásul frankó vektoros animációk formájában mennek végbe. Az átváltozások persze nem csak a program színesítésére szolgálnak, sok helyen ugyanis csak ezekben az alakjainkban tudunk továbbjutni. Az anyag tehát tényleg nagyon klassz, minden valószínűség szerint a későbbiekben még részletesebben is kitérünk rá.

CSAPATUNK PILLANATNYILAG ÖT TAGOT SZÁMLÁL...

a két legjobb gépkarabélyos (SARAH és NEIL) álljon hátra, lehetőleg jól felöltözve (minimum boron mellényben). Az első két helyre küldjük HANS-ot és MNOGO-t, közülük az álljon előre, aki jobban védve van. SHEILA pedig maradjon a harmadik helyen. Az első három ember csak védekezzen, a lövések oroslánrésze őket fogja eltalálni, a hátsó két ember pedig ezalatt nyugodtan elintézheti az ellenfelet (egy lövés AUTO módban, majd töltés etc.). Ha a bejáratot védő martalócokat a másvilágra transzportáltuk, a bal kéz felé eső helyiség ajtaját nyissuk ki az álkulccsal, és a fegyverraktárba jutunk. Itt mindenki öltösn magára boronruhát, SARAH vegyen fel egy G-11-es géppisztolyt, amely hatékonyabb, mint a gépkarabélyok, Neil pedig egy M200-ast vegyen pártfogásába, és máris tovább haladhantunk az erőd belseje felé (az itt található másik G-111-est is vegyük fel, mert még szükségünk lesz rá). Még két csoport martalóccal kell végeznünk, és máris a vezető lakosztálya előtt találjuk magunkat. NEIL álljon az élre, különben a vezető meglóg, aztán álkulcsunk segítségével törjük be az ajtót. A vezető egy meglehetősen agresszív hölgy, aki mindenáron le akar velünk feküdni (ha jól számolom ez már az ötödik a játékban - a programozó éppen szerelmes lehetett...). Rendben van, áldozzuk fel magunkat (...), de előbb parancsoljunk rá, hogy dobja el az összes felszerelési tárgyát, különben egy késsel a hátunkban fejezzük be evilági pályafutásunkat. Miután befejeztük, a csapat újra összeáll, és körülnézhetünk a vezető hajlékában. A hölgy valószínűleg vudu lehetett, mert egy áldozati tört találunk, ezenkívül van még a szobában egy fémlemez, amit szintén magunkhoz vehetünk, bár még nem sikerült rájöttöm, hogy mire szolgál. Ezek után vágjuk ismét komoly fába a fejszénket, nevezetesen keljünk át a Telep másik negyedébe.

A BEJÁRAT KÖZELÉBEN...

rögtön egy csapat járőrbe ütközünk, akik mindenáron verekedni akarnak. Szerencse, hogy mi is jó formában vagyunk... Ha sikerrel vesszük az akadályt, birtokunkba kerülhet egy rohampáncél, ami nem jön rosszul, sőt, némi pénz is, ami szintén sosem árt. Most azonban a játék legnehezebb része következik (tehát mielőtt folytatnánk, készítsünk néhány doboz Andaxint a gép mellé), nevezetesen a MAKEUP szaktudás segítségével a férfiakat ideiglenesen nővé kell varázsolnunk. Akinek ez anélkül sikerül, hogy a szomszéd csendháborítás és obszcén kifejezések használata miatt nem jelenti fel, annak szívből gratulálunk. De akinek nem, azt is meg tudom érteni. Mindenesetre első teendőnk ebben a negyedben legyen az, hogy felkeressük a vegyesboltot. Beszélgessünk el a tulajdonosnővel, s ha elég brutálisak vagyunk, megtudhatjuk, hogy van itt valahol egy JULIA MORINI nevű hölgy, aki egy ritka, ámde rendkívül hatásos géppisztolyról álmodik. Továbbá, ha keresgélünk egy kicsit a boltban, találunk egy kapcsolt, amelyet észrevétlenül kapcsolunk át (ehhez a

művelethez rendkívül gyorsnak kell lenni) - ez hatástalanítja a Múzeum (még nem jártunk ott, de fogunk) riasztóberendezését. Üzleti ügyeinket azonban még ez előtt le kell bonyolítanunk, mert a kapcsoló elfordítása után a

fel az intelligenciaközpontját. A szobában találunk még egy letrát, melynek segítségével megközelíthetjük a PAPNÓ titkos szobáját is, ahol kiderül, hogy a hölgy kitömtött férfiakat gyűjtött, amíg módjában állt. Itt találunk

“- A nevem Waarden és azért vagyok itt, hogy ruhát és bátortást adjak neked. Szükséged is lesz rá, ha nem akarsz mindjárt az első sarkon fűbe harapni.”

boltos már nem hajlandó velünk normálisan beszélni. Hagyjuk is ott inkább, és keressük meg a fent említett JULIA MORINI-t, aki patikusai státuszban tevékenykedik, és dobjuk meg egy G-111-gyel - ekkor hajlandó velünk szobaállni, sőt a kettes számú járőr jelszavát (2642) is elárulja (én személy szerint a kettes számú járőrön is hasonló mó-

még egy mikroöngyújtót és egy rádiót is, utóbbit hordhatjuk is, bár eddig a használatára még nem került sor. Ha elintéztük a PAPNÓ-t, az örök nem akarnak majd kiengedni, de ez bennünket ne zavarjon, mert ha esetleg nem lenne elég lőszerünk, el is futhatunk előlük, jobban mondva visszafuthatunk a KIRÁLYNŐ negyedébe. Ha már a KI-

NEW

3. RÉSZ

don jutottam keresztül, mint az egyesén, de ez izlés kérdése). Így már megközelíthető a Hasfelmetszőhöz címzett kocsmá, amelynek halljában a falra a következő szöveg vagon felírva: "Átjuthatsz MAGGIE-vel!" (intelligensebb játékosok valószínűleg sejtik, hogy nem a húsleveskockára gondolt az ismeretlen művész).

A SZOMSZÉD SZOBÁBAN ISZOGATÓ HÖLGY...

nem igazán akar velünk szobaállni, előbb meg kell győznünk, de még azután sem mennek simán a dolgok, mert egy óvatlan kijelentésünkből rájön, hogy nem nők vagyunk. De azért ne essünk pánikba, inkább csókoljuk meg, s ettől olyannyira megbékül, hogy még azt is elárulja, hogy a KIRÁLYNŐ palotájának riasztórendszere egy hegyes tárggyal tönkretétel. Most már csak egy hegyes tárgy kell, amit a másik szobában tudunk megszerezni, ha az ott piáló amazonnak azt mondjuk, hogy: "A kocsmá előtt van egy FÉRFI!". Ekkor a hölgy kirohan, mi pedig magunkhoz vehetjük a dartot. A hall falán talált jelszóval a PAPNÓ rezidenciájába mehetünk be. A PAPNÓ egy androïd, de ez minket ne zavarjon, inkább löjük le, és vegyük

RÁLYNŐ-nél tartunk, tegyük egy látogatást önála is. A bejáratnál balra eső helyiségben a dart segítségével tegyük tönkre a riasztó kapcsolópaneljét, s így gond nélkül keresztüljuthatunk a hallon (az ajtó 8-as ZÁRAK szaktudással nyitható). Bent találkozunk a KIRÁLYNŐ-vel, aki azonnal fenyegetőzik, hogy elgázosítja a szomszéd szobát, ahol egy tűz tartózkodik (aki civilben SARAH öccse). Semmi gond, NEIL vagy MNOGO (ilyentéjt ők a leggyorsabbak a csapatban) egy jól irányított mozdulattal vágja agyon a KIRÁLYNŐ-t, és ezzel a dolog el van intézve. A talált kódkulcs segítségével kinyithatnánk a szemközti szobát, ahol a drog-gép áll, de ha a számot nem tudjuk, 9-es ZÁRAK szaktudással is lerendezhetjük a kérdést. Bent a drog-gépből a MŰSZERÉSZ szaktudás segítségével szedjük ki a kontrollkártyát, majd szabadítsuk ki a KIRÁLYNŐ szobájával szomszédos helyiségben raboskodó RUSS-t, SARAH öccsét, aki szintén hajlandó



csatlakozni hozzánk, vegyük is be természetesen. Végül keressük meg a fő fegyverraktárt, amelynek ajtaja szintén 9-es ZÁRAK szaktudással nyitható, és alaposan tanoljunk fel, mert a hallban még meg kell mérköznünk néhány harcias amazonnal. El is lehet futni előlük, de jobb eltakarítani őket az útból, mert akkor később is vissza tudunk jönni a fegyverraktárba. Ha ezzel megvagyunk, menjünk ki a palotából és a már említett múzeumban nézzünk szét egy kicsit. Találunk egy szobrot, amelyről érdekes dolgok juthatnak eszünkbe (gondoljunk JESSICA utolsó szavaira), tehát a pajszer segítségével toljuk félre az útból, és egy kötéllel ereszkedünk le a talált üregbe. Az egyik szobában egy irgalmatlan ronda, állkapocs nélküli teremtmény hulláját találjuk (a hozzá tartozó állkapocs a KIRÁLYNŐ palotájában, a droggépes szobában van, de nincs jelentősége), amelynek megtekintéséért experien-

cyon meg ne is feszegessük a kérdést, inkább keressük meg azt a buckát, amelynek oldalán fel lehet mászni. Hát, ha fel lehet mászni, akkor másszunk is fel, és máris egy barlang bejárata előtt találjuk magunkat. Menjünk be, és kalandozzunk addig, amíg az egyik üregben egy ID kártyát (ezt egy TWM nevű vállalat karbantartója vesztette el), egy másikban pedig (egész máshol) egy súlyos sziklát nem találunk, amelyre a változatosság kedvéért szintén fel kell mászni. A szikla tetején egy kapcsolót találunk, amelynek segítségével egy titkos átjárót nyithatunk ki. Menjünk át, és adjuk meg magunkat a bányászkinézetű úriembereknek, akik a főnökük elé citálnak. Legyünk nagyon udvariasak, s ha így teszünk, előbb-utóbb egyenrangú félként fognak bennünket kezelni. A főnöktől megtudjuk, hogy azért van itt ilyen baromi meleg, mert valami termálvizet vezeték van erre felé, ami eltört, és mivel

mocsárba. Hamarosan ráakadunk egy barlang bejáratára, amely bejárat a barlanggal egyetemben skalpvadász ismerősünk, RAVEN tulajdonát képezi. A figura éppen egy kenut farag, s ez olyannyira lefoglalja, hogy észre sem veszi, amikor SARAH a háta mögé oson és leüti. Fél óra múlva aztán persze felébred, de ekkor már mi diktáljuk a tempót. HANS nagyon szeretné, ha eltennék láb alól (már mint RAVEN-t), de mi nagyon civilizált emberek vagyunk, és inkább egy kicsit beszélgetünk vele (már mint RAVEN-nel). Ha esetleg még nem nyitottuk volna ki a KIRÁLYNŐ drogműhelyét, akkor most megtudjuk az ajtó kódszámát: 5632. Ezek után RAVEN elrohan, mi pedig egy kicsit kevesgélhetünk a tett helyszínén. A félig kész kenut kívül egy kapcsolót is találunk, amelyet kapcsoljunk át, különben a másik helyiségben beomlik mögöttünk az ajtó. Így azonban nyugodtan kinyithatjuk az ott található ládát, és

COMMER

ce pontok járnak, fontosabb azonban, hogy egy másik szobában álló ládából ún. antirad ruhák kerülnek elő, amelyek védelmet nyújtanak a radioaktív sugárzás ellen. Ez még jól fog jönni, tehát vegyük magunkhoz az összeset, és távozzuk.

HAGYJUK OTT AZ EGÉSZ TELEPET...,

és vegyük az irányt a C helyszín felé. Itt vannak azok a bizonyos buckák, amelyekről THERESA anyó már mesélt, sőt, a nevezetes REMETÉ-t is megtaláljuk az egyik buckában. Egyelőre meglehetősen barátságtalan, de ez mondjuk nem is csoda, mert pelét még nem tudunk neki adni, úgy-



nincs megfelelő szerszámuk a javításhoz, azóta szívárgás van, az óvodában pedig meghallgathatjuk a Mese az androidról című történetet, amely arról szól, hogy az egyszeri androidnak majdnem sikerült kiirtania a barlanglakókat. Ezután keressük meg CERIONI urat, akinek (CHANG után szabadon) adjunk némi hasist, s ekkor már lehet vele kommunikálni. A nevezetes ANDROID-ról megtudjuk, hogy miután végeztek vele, a darabjait mindenfelé szétszórták, a VEZETÉK-ről, hogy nem érdemes a közelébe menni, mert aki megpróbálta, az eddig mind otthagya a fogát, a legfontosabb azonban a SZAKTUDÁS szó, melynek kapcsán kiderül, hogy CERIONI úr ÉSZLELES-ből tud bennünket képezni. Ezt használjuk is ki, mert még jónéhány dolgot meg kell találnunk, példának okáért mindjárt a konyhában az egyszeri android intelligenciaközpontját. Ezután vegyük fel az antirad ruhákat, és keressük meg az elromlott vezetéket, amit a hegesztőpisztoly (+ hegesztőelem + MŰSZERÉSZ szaktudás) segítségével javítunk meg. A barlanglakók majd elrepülnek a boldogságtól, és azzal jutalmaznak meg, hogy bármit elvihetünk a raktárukból, amit akarunk. Elsősorban a gumicsónakot és a légpatronokat vegyük magunkhoz, de a többi dolog sem árt az egészségünknek.

A BARLANGOT OTTHAGYVA...

célozzuk meg a B helyszínt, és a keleti bejáraton át a gumicsónak és egy légpatron segítségével nyomuljunk be a

felvehetjük a benne talált tárgyakat (főleg a csapdát, de a fejdísz sem jön rosszul). Ha meguntuk a mocsarat, és egy kis változatosságra vágyunk, jöhet az erdő (G helyszínen).

AZ ÉSZAKI OLDALON...

néhány fagyóké között lejuthatunk egy barlangba, amelyben rövid keresgélés után egy masszív kőajtóra lelünk. Az ajtó két oldalán szobrok állnak, és az egyik szobánál egy rést is látunk, vegyük tehát használatba a martalócerődben talált áldozati tört. Miután kinyílt az ajtó, néhány vudu hívó esik a nyakunkba, de nem a túlradó szeretet miatt. Intézzük el őket (találunk még egy tört), aztán beljebb menve találkozunk még két fickóval (két különböző helyszínen), akik szintén gyilkos szándékkal viselkednek irántunk, de ez minket ne zavarjon, inkább csapjuk le őket (az egyiknél van egy korbács, ami még szintén hasznos lesz). Ha ezzel megvagyunk, nézzünk el kelet felé, ahol két öleg furcsa ajtóra lelünk, amelyek egymás mögött helyezkednek el - ha az elsőn átmegyünk, a második becsukódik, és nem tudunk továbbmenni. Semmi gond, kérem, használjuk fel SARAH OSONÁS szaktudását, és máris benn vagyunk. Benn van még sajnos rajtunk kívül egy jól megtermett vipera is, aki elég harapós kedvében van, de ezt ki lehet heverni. Azonban alig hevertük ki, máris jön a következő megpróbáltatás a vudu pap személyében. Ha lecsaptuk, a polcra vegyük fel a zanzát

(zsugorított emberi koponya) és a gyémántot, aztán szálljunk be a liftbe, mire a lift leszakad, mi pedig kezdhetjük az egészet előlről. Mielőtt tehát a liftbe szállnánk, a csapat egyik tagját (leginkább HANS-t) küldjük el, csak arra figyeljünk, hogy a nála lévő tárgyakat (elsősorban a rohampáncélt, de a többi is) csoportosítsuk át a többi csapattaghoz. Ezután már leszállhatunk a lifttel, de legyen nálunk legalább 1db TNT és 1db légpatron, mert a kijutás ezek nélkül elég nehézkes lesz (valami jóindulatban túltengő illető ugyanis elvágja a lift kötelét, amikor leérkezünk). Egy csinos kis börtönbe jutunk, ahol alaposan nézzünk körül. Az egyik cellában egy orosz orvost (név szerint GEORGI) találunk, aki ajánlkozik, hogy szívesen betölti HANS megüresedett helyét. Ez igen jó ötlet a részéről, fogadjuk el. Két cellával arrébb egy furcsa teremtmény holttestét találjuk, szerencsétlen alaposan megkínózták a halála előtt. Egy medált találunk itt, ezt vegyük fel, aztán keressük meg a vízcsapot és robbantsuk fel a TNT segítségével. Ezután tépjünk vissza a kijáratához, és a gumicsónak (+légpatron) igénybevételével hagyjuk itt ezt a siralomvölgyet. Odafele még néhány akadékoskodó vudu szeretne revansot venni rajtunk a pap miatt, de ez korántsem olyan egyszerű, mint gondolják. Ha végteünk, egy kis cirválás következik az erdőben. Valahol az északnyugati részen találunk egy nagy sziklát, amelytől három lépésre nyugatra kezdünk el ásni, és egy lézerpisztolyra bukkanunk. Ezt egyébként a Rock Szalonban meditatáló kínai rejtette ide valamikor régen, és el is árulja, ha meggyőzzük, de ezért most fölégses a Városba visszamennünk.

“- És fogadj meg még egy tanácsot: egy Ezredes nevű gonosz ember régóta félelemben tartja a Várost. Ne próbálj kikezdeni a talpnyalóival! A Jövevényeknek nincs kegyelem!”

A KÖZELBEN VAN VALAHOZ EGY FORRÁS IS...

ahol keresgéljünk egy kicsit, és egy rágszáló ürülekét találjuk mindenfelé. Hamar rá lehet jönni, hogy a pele nevű rágszálólóról van szó, amelynek állítsunk csapdát, ha már úgyis van illeszmi nálunk. Ha ezzel megvagyunk, söpörjünk vissza a Rocker Negyedbe, egészen pontosan KARLSON uradalmába, melynek bejárata előtt valamelyik csapattag felveti, hogy mi lenne, ha visszamennénk megnézni a csapdát (ez mindig itt, ezen a helyszínen történik, felesleges tehát órák hosszat arra várni, hogy a pele csapdába esik, mert ez - tapasztalatom szerint - nem idő kérdése). Mielőtt azonban visszamennénk a csapdához, menjünk be az Uradalomba, és mondjuk azt az öröknek, hogy ajándékot hoztunk KARLSON számára. Ez az ajándék nem más, mint a korbács (mint tudjuk, őrockersége szadista), amit KARLSON szívélyesen megköszön, de azért le kell előtte térdelnünk, különben kidobnak, mint szentség-



töröket. Ha letérdeltünk, kérdezzük meg KARLSON-t, hogy: "Szerinted eredményre vezet ez a mondvaszinált ideológia?". Ez ugyan nem nagyon tetszik neki, de ha gyorsan bocsánatot kérünk, és felajánljuk segítségünket, akkor helyben vagyunk. Használjuk előbb a SZAKTUDÁS, majd a MŰSZERESZ szót, és kiderül, hogy KARLSON mesternek éppen a KIRÁLYNŐ droggépének kontrollkártyájára

lenne szüksége, mivel az ő gépe elromlott. Szerencsére a kontrollkártya már nálunk van, nyújtsuk is át neki - jutalmul annyi fegyvert elvihetünk a raktárából, amennyit csak tudunk. Ha befejeztük a rakodást, menjünk vissza az erdőbe, és szedjük ki a csapdából a pelét (a csapda már nem használható, de nincs is rá a továbbiakban szükségünk). Következő útnak természetesen a buckák között lakó öregúrhoz vezet, akinek adjuk oda a zsákmányt, és megtanulhatunk tőle szövegfejteni, sőt, egynehány hasznos információt is ki lehet belőle szedni. Elsősorban azt, hogy volt egyszer egy FROSTER nevű ember, aki megszőkött a szigetről (mellesleg az öregúr szerint ő volt az egyetlen, akinek ez eleddig sikerült). Másodsorban azt, hogy FROSTER úr, és néhány barátja elrejtettek valami fegyvereket a Temetőben, egészen pontosan a délnyugati kriptá alatt elhelyezkedő titkos barlangban. A rejték helyre pedig úgy lehet behatolni, ha a kriptában lévő használatatlannak tűnő fogantyú elé legalább öt ember odaáll, és egy kötélt segítségével meghúzzák azt - a kötélt teszi

egyébként a visszatérést is lehetővé. Ezt akkor árulja el, ha a FROSTER szót kérdezzük tőle, azt viszont én mondom, hogy erre mindenképpen kérdezzünk rá, különben a Temetőben nem történik majd semmi, csak a program értetlenkedik. Így azonban, ha végrehajtjuk az öregúr utasításait, bejutunk a barlangba, ahol szabadon garázdálkodhatunk. Az egyik üregben egy elhagyott sírt találunk, amelyet a pajszer segítségével felfeshethetünk és kiszedhetjük belőle a FROSTER és társai által elrejtett fegyvereket. A sikertől kapjunk vérszemet (ez nem egy billentyűzetparancs, ne legyél már... ezt csak úgy szokták mondani) és keringjünk tovább a barlangban, míg nem egy másik üregben egy rést fedezünk fel az egyik falon. Az ilyen rések mindig figyelmet érdemelnek, ezért valaki nyúljon bele. Ez a valaki pedíglén egy igen nagy sebességű egyén legyen, mert a nyúlás a változatosság kedvéért ezúttal (is) egy barátságtalan vipera délutáni szundikálását zavarja meg. Egy szó, mint száz, ha sikerült elhúzni a kezünket, akkor immáron kiemelhetjük a repedés tartalmát, ami nem más, mint egy bronz ujj. Az ujjhoz tartozó szobor pedig a temetőben tartózkodik, valahol a fejünk felett ideje lenne tehát lassan kimászni ebből a gödörből. Menjünk is vissza a kötelünkhöz, húzzuk meg (felmászni nem lehet rajta, mert leszakad) és máris ismét a kriptában találjuk magunkat. A kötelet vegyük fel, hogy máskor is le tudjunk jönni (fegyverekért), majd pedig keressük meg a szobrot és illesszük a helyére az ujját. Ettől a szobor karja mozgathatóvá válik, célszerű tehát megmozgatni, hát-



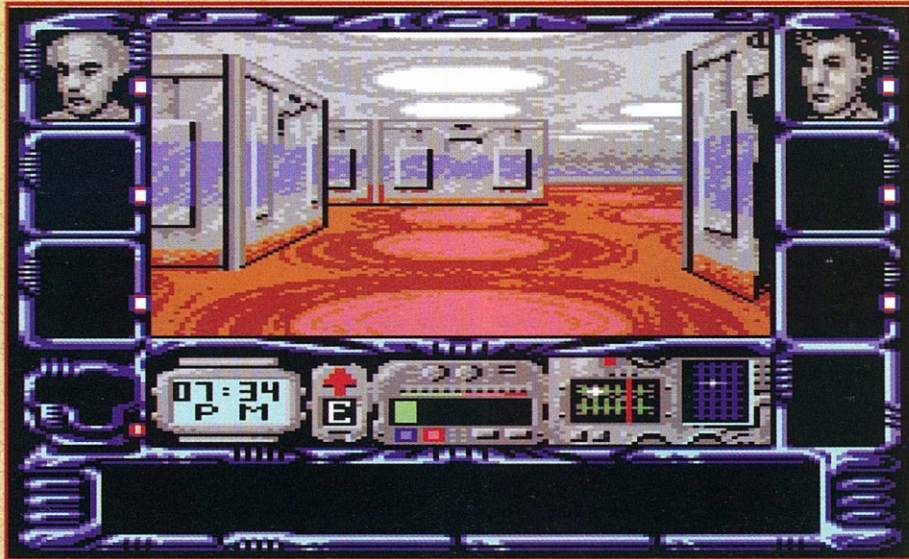
ha történik valami. Nocsak. A szobor félrecsúszik és egy üreg válik láthatóvá mögötte. Sőt, az üregben van is valami, egészen pontosan egy CPU (mikroprocesszor), amit vágjunk zsebre, mer' még kelleni fog, és egy üzenet, amit olvassunk el, nehogy hülyén találjunk meghalni. Elég értelmetlennek tűnő dolgokról van szó kábé három oldalon keresztül, művészekről, akik eltűntek, meg Robinsonokról, akik nem születtek hiába, de ne keseredjünk el, mert egyszer maj' minden kiderül. Persze az még egy cseppet odébb van, most viszont itt az ideje, hogy felderítsünk egy eddig ismeretlen helyet, az elhagyott falut (J helyszín). Itt egy pár medvén és sakálon kívül találunk néhány házat is (milyen különös, nem?), sőt, az egyik házban egy teljesen síma, fekete monolitba botlunk. Ha egy kicsit keresgélünk, azt is észrevesszük, hogy a monolit tetején egy apró, sokszögletű nyílás van. Szerencsére nálunk van az ide passzoló dolog, nevezetesen a gyémánt, amelyet vegyünk is lendületből használatba.

HOPP, MÁRIS EGY ÚJ HELYSZÍNE TÁLÁLJUK MAGUNKAT...

ahol egy enyhén vagány figura, bizonyos ATTILA KISS támad nekünk, és azt szeretné tudni, hogy honnan a csudából kerülünk mi ide (jó kérdés, hát a faluból...). De ez még semmi, mert a gyémántot is el akarja venni tőlünk. Miután nem vagyunk ékszerészek, nyugodt szívvel odaadhatjuk (főleg mivel pisztollyal kéri) - ekkor elvezet bennünket a törzsfőnökhöz. A törzsfőnök neve QUAR, de van egy beceneve is, ami nem más, mint MR.SLIME. Nem rémlik? Akkor segíték: DARREN PEERY jegyzetüzetere tessenek gondolni. Arról nem is beszélve, hogy a fickó kinézete is nagyon ismerős számunkra - hasonló profával már két ízben is találkoztunk: az egyik MARCOS

"-Ez az a hely, ahol az ember megbűnhődik a tetteiért. Nagy bűnöket követtél el, így van?"

szolgálja volt, a másik pedig a vuduk börtönében elpusztított szerencsétlen, akiről a medált szedték le. Kérdezzük is meg rögtön, hogy tud-e valamit MARCOS-ról. Világos, hogy tud... Elárulja, hogy ha azt akarjuk, hogy MARCOS bizon bennünk, akkor a CID szót kell neki mondanunk. Mellesleg visszaadja az ATTILA által önhatalmúlag el tulajdonított gyémántunkat is, tehát teljes megelégedéssel távozhatunk, és fedezhetjük fel a barlang többi részét. A főnök lakosztályához legközelebb LUAR fegyverboltja található, ahol érdemes jól bevásárolni (A választékból főleg az RPG rakéták és a robbanóanyagok érdemelnek figyelmet, mert ezeket máshol nem lehet kapni). A tulajjal beszélgetni nem érdemes, mert semmit nem tud, nézzünk inkább valami értelmesebb tárgyalópartner után.

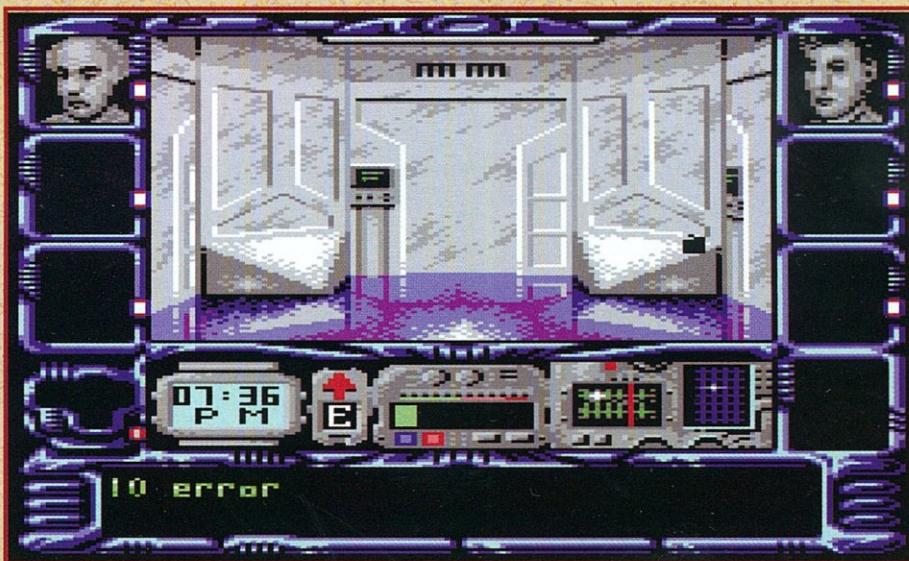


Ha ügyesek vagyunk (és miért ne lennénk ügyesek?), hamarosan rá is akadunk két, egymás mellett elhelyezkedő üregra, amelyek közül az egyiket egy NERYK nevű hölgy (?), a másikat pedig egy valószínűleg STRYK névre hallgató úr (??) lakja. NERYK-kel az égvilágon semmit nem lehet kezdeni (vagy legalábbis nekem nem sikerült), kollégájának viszont adjuk oda a medált, amelyre a vuduk börtönében tettünk szert. Az eredmény lenyűgöző: most már hajlandó szobaállni velünk, sőt az ORVOS és a TELEPÁTIA szaktudásunkat is szívesen fejleszti. Miután az ügyessé-

keny búcsút (a felszerelési tárgyaitól előzetesen megszabadított) MNOGO-tól, vagy SHEILÁ-tól (GEORGI-t a BIOTECH, RUSS-t a COMPUTER szaktudás miatt nem küldhetjük el, SARAH-t meg azért nem, mert akkor RUSS is vele megy). Ha végrehajtottuk a cserét, koncentráljunk JOSHUA-ra, akiről hamarosan kiderül, hogy hajlandó fejleszteni a RAKÉTAVENTŐ szaktudásunkat. Jogos a tíz pont, ide majd érdemes lesz visszatérni. Most egyelőre húzzuk el a csikot, de a kijárat üregben található gombot eszünkbe ne jusson megnyomni, ha nem akarjuk, hogy a mennyezet a fejünkre szakadjon. Igen, igen, nagyon helyes a kérdés: mit fogunk csinálni, ha kijutottunk? De a válasz is kézenfekvő: természetesen felkeressük MARCOS-t és adoptáljuk a fűzetét. MARCOS még a lelkünkre köti, hogy semmilyen körülmények között ne adjuk oda a fűzetet PHIL MURDOCK-nak (én ennek ellenére megpróbáltam (a kíváncsiság nagy úr), de nem volt valami fel-emelő élmény...), mi viszont már azon gondolkodunk, hogy vajon hogyan fogjuk a számunkra ismeretlen nyelven írt szöveget megfejteni. Hát mi sehogya, de a tolmács intézményét már az ókori görögök is ismerték (azt hiszem), ezért tehát vegyük az irányt GWENDOLINE anyó lakosztálya felé. Kellően kimaszkírozva kopogjunk be hozzá (vagy ha még nem küldtük el a meggyőzési szakemberünket, akkor rá is törhetjük az ajtót az álkulccsal, aztán pedig meggyőzhetjük), és nyomjuk a kezébe a fűzetet. (Szerencsére pont az ő nyelvén írták, és bár a tudományos szövegből semmit nem ért, egy szót azért felismer. Ez a szó: HÓFAJD, és hogy mire lesz jó, az is kiderül nemsokára...).

KK & Co.

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK!



A vén rókáknak és azoknak, akik ádáz figyelemmel kísérik a játékok fejlődését, a Dungeon Master neve fogalom. Igen, a híres DM, amely sok-sok éve jelent meg Amigára és PC-re, megalkotva a szerepjáték stílust. Páratlan vezérlést dolgoztak ki a játékhoz, amiből ma is sok szerepjáték merít, de felülmúlni még nem sikerült (talán csak a Lands of Lore-nak). Sajnos én akkoriban még a C64-es brigád lelkes tagjaként ténykedtem, s csak a legendából értesültem a DM-ről, s az akkoriban divatos "készül a C-64-es átíratá" c. híresztelésekből. Ha jól emlékszem, újdonsült PC-tulajdonosként láttam először Amigán - de akkor már elborultam a 256 színű VGA grafikától, a fél másodperces töltésektől, s nem igazán fogott meg az Amigás DM - nem is kerestem PC-n. Ma már tudom: nagy hibát követtem el.



■ Egy mezei kép az inventory-ról. Ő egyébként Seri, a kedvenc varázslóm/papom.

A DM 2 VARÁZSA

Érdekes módon a DM2 nem avval hódít, hogy 95/96-os színvonalon, 4-5 CD-n csillog, hanem tényleg a JÁTÉK fogja meg az embert. Először kicsit furcsállva bámultam a directory-ra, hogy a játék csak 8 mega, s ehhez jön még egy fél percnyi intró és a valamivel hosszabb endsequence. Kételkedve láttam hozzá a teszteléshez, de néhány órányi játék után megfeledeztem kételemeimről, a PC-ről, az 576-ról - egyszóval mindenről, azt hiszem ilyenkor szokták mondják, hogy teljesen magával ragadott a játék... Hangulatában és kinézetében leginkább a Lands of Lore-hoz hasonlít: pergő sztori, áttekinthető dungeonok (nincsenek értelmetlenül nagy helyszínek - lásd SSI!). Amit hiányoltam, azok az egyéb szereplők, szövegek és párbeszédék (igaz így bárki élvezheti nyelvtudás nélkül is), mivel csapatunkon kívül csak ellenséggel találkozhatunk, néhány boltos kivételével. Zenéi kellemes, aláfestő zenék, a hanghatások pedig távolságvokelő sztereó hangok - nem árt egy sztereó hangkártya!



■ Szakadó esőben várom ezeket a randa csontikat - legjobban 1-2 tűzlabda ellenük.

NÉHÁNY TIPP A KEZELÉSHEZ

A kezelés semmit sem változott az első részhez képest. A játék elején Torhamhoz három társat választhatunk, célszerű egy harcost, egy papot és egy varázslót. Itt nincsenek kasztok, mint az AD&D-ben, bárki bármelyik osztályban fejlődhet, attól függően, hogy mire használjuk játék közben. Természetesen érdemes avval a karakterrel varázsolgatni, akinek kezdetben is sok a mannája és magas a bölcsessége. A szereplő feje mellett elhelyezkedő három csík az életerő, az egészség és a manna. A képernyő jobb oldalán láthatjuk felül a csapatot és a szereplők kezének tartalmát. Ha fegyver van nála, rákattintva választhatunk a különféle ütőeszközök közül, illetve varázstárgyak esetén varázslatot süthetünk el.

Ha térképünk van, a csapat helyén a terület felülnézeti képe jelenik meg. Zsák, láda esetén pedig annak a tartalma. A kis felhőre kattintva lépünk a varázskönyvbe, ahol az első rúnát kiválasztva adjuk meg a varázslat erejét, a maradék három rúná segítségével pedig a különféle varázsokat süthetjük el, illetve lötytyöket készíthetünk (csak legyen üveg a



■ Ezekről az óriás íjászhernyóktól jobb távotartani magunkat. Ráadásul mindig újraélednek.



■ Íme a Vexirkek üstje, melyben a numen botját tölthetjük fel izmos tűzlabdákkal.

kezünkben). Jobb gombbal léphetünk az inventory-ba. Még egy utolsó jó tanács: sokat segít a gyakorlás, akár harcosról, akár varázslóról legyen szó. Érdemes asztalokat aprítani, varázslóval örgömböket telepíteni csak a fejlődés érdekében. Ha rászánunk egy órácskát a tréningre, váratlan eredményekben lesz részünk!

A KOPONYAERŐD ELŐTT

Miután beszerveztünk még három embert, szobánkban toljuk el az asztalt a Kép elől, s rámoljunk ki mögüle.

A kulccsal nyissuk ki az ajtókat, s irány a kocma. Vásároljunk be kajából (amennyit csak elbírnunk), vegyünk egy iránytűt, itassuk meg a bandát, töltsük fel a kulacsokat (bota), majd kapjuk fel az asztalról a kulcsot, s keressük meg északra a nap kaput, majd jussunk el valahogy a ködös helyszínre, ahol a kis orkánok lövöldöznek villámok. Kapjuk fel a kötőbról a villámkulcsot és a koponyaerőd első kulcsdarabját, majd keressük meg a villámkaput, s nyissuk ki. Kutassuk fel a farkasok lakhelyét, próbáljunk nem kötekedni ve-



The Legend

Egy legend

lük, s essünk vagy másszunk le a lyukon a barlangba. Itt néhány hasznos cucera felünk, de a lényeg: toljuk be a sziklát a gödrökbe, hogy átjuthassunk a barlang másik felébe, ahonnan menjünk fel, induljunk nyugatra, majd délre (ha a farkasok nagyon cirkszolnak, dobjuk oda a földön található csontokat - ja, a csontok mellett klassz dolgok vannak!). Ha szerencsénk van, rálelünk a hold oltára, ott a második kulcsdarabra és a holdkulcsra. A közelben van a holdkapu, mögötte keressük meg a teleporthelyet. Ezeket a teleportokat a tech pázsszal használhatjuk (azoknak van teleportra írt szövegük a homár-játékunk). Nos, ettől a teleporttól nincs messze a háttér hátsó otthona, ahol egy várnak ott a harmadik kulcsdarab és az emberkereső rakéta.

AZ ŐSI TEMPLOM

Az energiakapu (az említett teleporttól egy köpés-re) mögötti temetőben (mielőtt bemennénk, ne felejtjük el a bukszusból kihalászni a vorpál kardot), két gonosz szellem él a szoborban és a középső sírban, így ne nagyon álljunk ezek elé. Irány dél, majd a gyilkos fák között lavírozunk el valahogy keletre, a templomhoz. Bent keressük meg a jobb falon a gombot, nyomjuk meg, majd a kinyílt rekeszből vegyük el a varázsdobozt és a tűzkulcsot. A következő helyiségben két futkosó lyukat kell kicselezniük

Age of Empires II

of Skullkeep

a újra éled!

(ajánlom a gyorsító varázslatot), s eljutni a jobb oldali ajtóhoz, s kinyitni a tűzkulccsal. Ha esetleg leesünk, állandóan mozogjunk a lenti teremben is, különben a szellemek hamar végezhetnek velünk. Lent egyébként egy páncél darabjai vannak szét-szórva, egy kő mögé rejtett kapcsoló pedig egy beugró nyit meg egy láda ékkövé - megéri az izgalmat. No, ha egyszer bejutottunk a tűzkulccsal a múmiahoz, akkor varázslónk készüljön fel egy jókora tűzabdával, s hátrálva álljunk a szarkofágokat nyitó platformokra. Ahogy kijön az aranyos, sorozzuk meg. A benti teremben a levegőkulcsra és egyéb csecsebecsére lellünk. Irány vissza a futkosó lyukakhoz, jussunk el a fölünk jobbra lévő ajtóhoz, amit az imént szerzett kulcs nyit. Bent tegyük valamilyen érmét a barter-asztalra, s máris a miénk az utolsó kulcsdarab.

ELSŐ KALANDOK A KOPONYAERŐBEN

Tehát irány az erőd (előtte jól jön egy nagy bevásárlás és alvás), helyezzük be a négy darabot, lépünk be (rögtön be is záródik a kapu, a kijutáshoz kell az aranykulcs, de egyszerűbb ki-be teleportálgatni az erődből). Először is lépünk a szem elé, majd rögtön vissza, mire elviharzik előttünk egy tűzlabda (több nem lesz). Álljunk a kis beugróba, hogy velünk szemben legyenek a kapuk, majd nyomjuk meg a bal, utána rögtön a jobb gombot, s rohanjunk előre, át a két kapun. Forduljunk meg, sétáljunk a szem elé, varázsoljunk egy gyorsító varázst, majd egy lépés előre, nyomjuk meg a szemközti gombot, majd rohanás visszafelé. Fél órányi sikertelen próbálkozás után talán menni fog. A következő szobában találunk egy térképet, mellyel egyben egy segédgömböt aktivizálhatunk. Aki szeretne egy aranyos kardot, aktivizálja a gömböt, küldje a kard fölé, s hozassa ki, különben a kard felvétele után csapdába esne. Másszunk fel a lépcsőn, s húzzuk meg a csengőt: a Vexirkek szobájába jutunk, akiknek birtokában van a numen bot, mely a szoba közepén lévő lötytyben feltöltve izmos tűzabdákat ereget. Aki esetleg nem szedte fel a temetőben a kigyó botot (akinek a kezében van, annak meg-nő a maximális mannája, de ez a többi

vetkező ajtó kinyitása kicsit macerás lesz: álljunk elé, majd aktivizáljuk a térkép segítségével a segédgömböt, dobjunk le egy érmét, vetessük fel vele, majd dobassuk le a nyitópanelre. Ha elég gyorsak voltunk, becsusszanhatunk. Keressük meg a szemek mögötti paneleket, szereljük le őket, s szedjük ki a szemeket - így megszabadulunk egy halálós tüzgyölyötől. (Érdemes használni a térképbe épített második varázsgombot, ami a hamis falakat mutatja. Ravasz trükk, de egy nyomógomb éppen egy ilyen álfal-nál van elrejtve.) Mitán likvidáltuk az összes szemet, irány a következő terem, ahol az ajtókat egy-egy fogaskerékkel kell működésbe hozni, majd a gombbal kinyitni. Itt is találunk egy fogaskereket, de ha minden igaz, már előzőleg is volt valahol az erődben. Két kerékkel nem lesz nehéz: az elsőt hagyjuk bent, a másodikat pedig ajtónyitás után gyorsan kapjuk ki a helyéről, hogy használhassuk a következő ajtó szerkezetében. A gyorsaság azért fontos, mert ha túl sokat időzünk egy ajtó előtt, leesünk.

A KALADOK FOLYTATÓDNAK

Elérkeztünk a kazánházba, ahol be kell indítani a kazánt, mely az áramfejlesztő generátort hozza majd működésbe. Vegyük fel a földkulcsot, tegyük a kulcslyukba és nyomjuk meg a gombot - a kulcs alatt szakadék nyílik meg, s kulcs is leesik. Tulajdonképpen ennek semmi értelme, de mivel úgyis le kell menni oda, ahová esett, semmit nem veszítettünk... Eresszük le a karral a létrát, menjünk le a barlangba, induljunk délnek, a gödrökbe lökjünk sziklákat és keressük meg a létrát. Az alsó szinten találjuk Dru-Tan birodalmát. Keressük meg a zöld csalagt és csalogat csapdába: először nyissuk ki a távoli kaput, majd a közelebbit, menjünk be és csaljuk magunk után. Ha eléggé bemelegedtünk, futás ki a távolabbi kapun, zárjuk le, majd futás az első ajtónál lévő karhoz, húzzuk meg, mire egy zúzógép indul Dru-Tan felé... Ha vége, húzzuk vissza a zúzót, s vegyük fel a maradványok közül a vérkulcsot, nyissuk ki a kömberkék ajtaját. Bent keressük meg a gombot, nyomjuk meg, mire egy teleport aktivizálódik, mellyel felmegyünk az emberkéssel a kazán szintjére. A kazán előtt örködő gömböt semmisítsük meg, hogy az emberek tudjanak tüzelni a kokszal. Másszunk fel a kazánházba (remélem a földkulcsot mindenki magával hozta?!), majd keressük meg az ajtót, amit a földkulcs nyit. Bent álljunk a talapzatra, majd a térkép segítségével küldjünk egy segédgömböt a lyuk másik oldalára, ami megbontja a szerkezetet, előbb-utóbb - ha leállunk a talapzatról - a lyuk eltűnik. Másszunk fel a létrán, s próbáljuk valahogy becsalni a belső szobába a repkedő ládát, beszoritani örgömbökkel, s addig löni, ütni, amíg le nem esik. Egy biztosítékot találunk benne, mely a nagyteremben levő ajtó nyitásához kell. Helyezzük az ajtó melletti dobozkába, s nyissuk ki az ajtót. Bent vegyük fel a mesterkulcsot (érdemes benézni az álfalak mögé), majd keressük meg a szintén a nagyteremből nyíló ajtót, melyhez egy fogaskerékre is szükségünk lesz (valahol itt a környéken akad egy). Nyissuk ki az ajtót, vegyük vissza a kulcsot, majd irány a folyosó. A kapcsolókat kapcsoljuk mind fel, majd menjünk át a kapukon, melyek a szivattyúházhoz vezetnek. Útközben törjük szét a hordókat, majd a mesterkulccsal nyissuk be a szivattyúházba és vegyük vissza a kulcsot. Bent tegyük a biztosítékot a helyére (az egyik hordóban volt), majd eresszük le a létrát (a kazánházba vezet), majd ve-



■ Na, ehhez a sírhoz nem ajánlott közel menni. Garantált, hogy felébresztjük az alvó szellemet.



■ Ez pedig itt a kazánház. Még nem működik a dugattyú, előbb be kell fűteni a kazánt.

varázserejű tárgyra is igaz; a numen bot például vagy 40-nel növeli), az itt készíthet egyet virágból és egy mezei botból az üstben. Lássunk egy bevált taktikát: ne nyúljunk egyelőre semmihez a beugrókban, s ne is kezdeményezzünk. A benti teremből húzzuk ki az asztalt, majd amikor a főnök bemegy a numen bottal, torlaszoljuk el az asztallal a kiutat. Most menjünk ki a csengőzsinórhoz, s kezdjük el beküldözgetni harci gömböket, amíg ki nem pusztulnak a Vexirkek. Ezután jöhet a király: telepítsünk az üst és az asztal közé annyi örgömböt, amennyit csak lehet, majd egy óvatlan pillanatban toljuk be vagy húzzuk ki az asztalt... A király kijön, s néhány lépés után feldobja magát: a bot a miénk (töltsük fel). Szintén ezzel a bottal nyithatjuk ki az ajtót, ami továbbvezet. A kö-



■ A Vexirkek királya a numen botjával. Veszélyben vagyunk, amíg nincs nálunk.

gyük magunkhoz a keresztkulcsot, menjünk vissza oda, ahol a mesterkulcsot találtuk, a keresztkulccsal eresszük le a létrát, s irány fel.

FALTÖRŐKOSOK ÉS EGÉB NYALÁNKSAGOK

Az útunkba álló asztalokat törjük szét, mire egy faltörő kosoktól és lyukaktól hemzsegő szobába jutunk - természetesen a kosok a lukakba löknek minket. Dobjunk be egy gyorsító varázslatot - a többi rátkó bízom (mindenesetre ajánlok egy mentést). Ha megvagyunk, s a teleportos szobából sikeresen balra húztunk a visszaverőkkel teli szobába, jöhet egy kis agymunka: a visszaverőket úgy állítsuk be, hogy a központi körbe lőjék a tűzlabdákat - vagy azt ami a falból jön ki, ha a platformra állunk. Nem árt a művelethez egy térkép. Ha megvagyunk, eltűnnek a lyukak, s mehetünk tovább. A faajtó mögött (mellyel egy tűzlabda végezhet) remek cuccokra és vízre lelünk. A teleportos szobában a másik irányban van egy zárt ajtó néhány hasznos cuccal, de a nyitáshoz egy trükkre van szükség: térképünk segítségével állítsunk egy segédgömböt az ajtóval szemközti platform fölé, majd dobjunk neki valamit, mire az a valami ráesik a platformra, s az ajtó kinyílik. Ha kiraboltuk magunkat, nyissuk ki a vezérlőszobát a mesterkulccsal, s irány a visszaverőtől keletre található létra, és az utolsó helyszín. A villámok közt egy gyorsító varázslat elsütése után szaladjunk át, majd kapcsoljuk le őket, s vegyük magunkhoz az onyxkulcsot (az egyiket mindig hagyjuk a beugróban!), majd nyissuk ki az onyxajtót. Bent engedjük le a létrát, majd vagyük vissza az onyxkulcsot, s cseréljük ki a koponyakulcsra. Menjünk le a teleportokhoz, másszunk fel az imént leeresztett létrán a Zo-Link szobába, s a koponyakulccsal aktiváljuk a teleportot, mely egy kis szobába visz, ahol egy tűzlabda segítségével szabaduljunk meg a minket fogvatartó asztaltól. Ezután toljuk a visszaverőket a terem közepén lévő kristály mellett két lefolyóra (fi-

gyeljünk az állásukra!), s kapcsoljuk be a két tűzlabda-eregetőt, melyek a visszaverők segítségével a kristályt kezdik bombázni. Akad itt egy harmadik kapcsoló is, mely villámokat ereget a kristályba: ha nem működik, irány a vezérlőszoba, mindent kapcsoljunk be, majd menjünk le a szivattyúhoz, ott is kapcsoljunk be mindent, majd innen le a kazánházba, ott is, s végül ellenőrizzük lent a kazánt, s ha egy örgömb van ott, likvidáljuk, helyezzük oda a miénket (úgy, hogy a kőmanók odaférjenek). Ha minden rendben, a villámnak is működnie



■ Ezek ellen semmi esélyünk. Jobb elhagyni a pincét.



■ Dru-Tan akció közben. Gyorsan csaljuk be a csapdába, különben nekünk annyi.



■ Szemtől szembe a gonosz Dragoth-al. Itt már minden a sebességen és szerencsén múlik.

kell, s megnyílik egy kapu Dragoth otthonába, a Kék Síkra. Ami most jön, az nem lesz pite: a mozgó részeken gyorsító varázssal keljünk át, a főellenséget pedig próbáljuk lefoglalni örgömbökkel, s mi pedig alattomosan tűzlabdázunk (ajánlom a numenbotot!) - a lényeg a szerencsén és sebességen van...

Koronczai Gáspár

VARÁZSLATOK

A varázslásnál először az erejét kell megadni, utána a rúnakódját. Itt a rúnakódok szerepelnek.

Papi

- 1,4 Csapatpajzs
- 1,4,3 Pajzs
- 3,2,1 Erő aura
- 3,2,2 Ügyesség aura
- 3,2,4 Egészség aura
- 4,5,4 Tűz pajzs
- 5,5,6 Sötétség
- 6,2,2 Segédgömb
- 6,5,2 Varázslatvisszaverő
- 6,2,4 Örgölyő

Löttyök

- 1 Egészség
- 1,5 Pajzs
- 1,5,3 Bölcsesség
- 1,5,4 Egészség
- 2 Egészség
- 2,5 Méregtelenítő
- 3,5,2 Ügyesség
- 4,5,1 Erő
- 6,5,5 Manna

Varázsló

- 1,2 Mágiagömb készítő (?)
- 3,1 Méregfelhő
- 3,2,6 Láthatatlanság
- 3,3,1 Lökés
- 3,3,2 Húzás
- 3,3,5 Villám
- 3,4,2 Gyorsító
- 3,4,5 Fény
- 4 Tűzfény
- 4,4 Tűzlabda
- 5,1 Méregköd
- 5,2 Támadás nem anyagi lény ellen
- 6 Ajtónyitás
- 6,2,1 Harcigömb

576 kéte **ÉRTÉKELŐ**

DUNGEON MASTER 2 KIADJA: INTERPLAY

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 88%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM:4MB HD:20MB VIDEO:VGA CPU:386sx

CD:1 ZENE:SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

HIHETETLEN AKCIÓ

AZ **576** KByte -NÁL!

A felsorolt akciós árak kizárólag az itt található szelvény kivágása és elküldése esetén érvényesek a feltüntetett időpontig. Akciónk csak a budapesti, győri valamint pécsi boltunkra vonatkozik. Amennyiben a Csomagküldő Szolgálatunkon keresztül akarod beszerezni ezen játékokat, kérjük tedd bele a borítékba az Akciós szelvényt is.

AMIGA

ALADDIN AGA	4999
LION KING AGA	3999
LOTUS TRILOGY	3499
NIGEL MANSELLS	
W.CHAMPS.	3499
RISE OF THE ROBOTS	
A600	3999
SUBWAR 2050 AGA	3999
UFO AGA	3999

POPEYE COLLECTION	799
POSTMAN PAT COLLECTION	799
SUBURBAN COMMANDO	499

DISCWORLD	6999
DREAM WEB	3999
ELITE 2 -	
FIRST ENCOUNTERS	3999
INFERNO	5999
LION KING	4999
NHL HOCKEY	4999
NOMAD	1999
PIZZA TYCOON	4999
SPACE FEDERATION	3999
SPECTRE VR	6999

SUPER KARTS	7999
VOYEUR	4999
WINGS OF GLORY	6999
WOLFPACK	3999
ZEPPELIN	4999
ZORRO	4999

CD32

AKIRA	4999
ALIEN BREED ÉS QWAK	2999
CHUCK ROCK II	3999
INT. KARATE +	1999
RISE OF THE ROBOTS	5999
SUBWAR 2050	3999
SUMMER OLIMPYX	999
SUPER PUTTY	1999
SURF NINJAS	1499
TOP GEAR 2	3999
TROLLS	999

PC CD

1942 PACIFIC	
AIR WAR GOLD	4999
ARMORED FIST	4999
BLOODNET	4999
DAWN PATROL	4999
DÉSCENT	4999
DOOM 2	7999
DREAM WEB	3999
INFERNO	4999
IRON ASSAULT	4999
NOCTROPOLIS	6999
NOMAD	3999
PIZZA TYCOON	4999
STARLORD	4999
SVGA HARRIER	1999
SUBWAR 2050	4999
SPECTRE VR	7999

SNES PAL

BRUTAL	7000
F1 CHAMPIONSHIP	
EDITION	9900
MORTAL KOMBAT 2	9900
SMASH TENNIS	6000
SOCCER KID	5000
SPIDER MAN	8000
STARGATE	9900
SUPER MARIO WORLD	6000
TRUE LIES	8000

C64 KAZETTA

ACRO JET	399
CHAMPIONSHIP WRESTLING	399
GO FOR GOLD	399
JAMES POND ROBOCOD	399
LAST V8	399
MOONWALKER	399
NIGHT SHIFT	399
PIRATES	799
QUE DEX	399
RICK DANGEROUS 2	399
ST DRAGON	399
SUMMER CAMP	399

GAME GEAR

STARGATE	4500
----------	------

GAMEBOY

STARGATE	4500
THE SMURFS	5000

PC 3.5 "

ALADDIN	4999
BLACK HAWK	4999
DAWN PATROL	4999
DELTA V	3999
DÉSCENT	3999

C64 LEMEZ

DALEK ATTACK	499
ELVIRA II	799
KIDS PACK	799
LETHAL WEAPON	499

SNES NTSC

PUSH OVER	3500
-----------	------

SEGA MEGA DRIVE

FIFA SOCCER 95	9900
MR NUTZ	6500
ROLO THE RESCUE	6500
THE SMURFS	8500
WORLD CUP RUGBY 1995	6500

Egy szelvény csak egy akciós ajánlatunkra vonatkozik, további játékot kizárólag újabb szelvény felhasználásával tudunk akciós áron adni.

576 Budapest – 576 Győr – 576 Pécs
576 Csomagküldő Szolgálat

Akciós szelvény
ÉRVÉNYES 1995. OKTÓBER 15-IG!
Ezen szelvény bemutatja a felsorolt játékokat a
leltári akciós árakon vásárolható meg.
CSAK EGY SZELVÉNY
VÁSÁRLÁSÁRA JÓBESZÍT.

576 arany

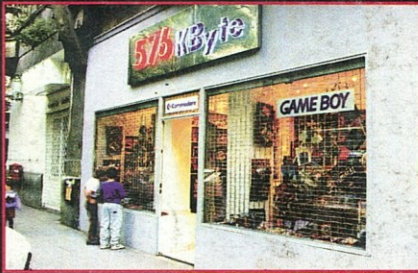
576 KByte shop

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.**

**A KÖZELJÖVŐBEN ÚJ ÜZLETÜNK NYÍLIK
A PASARÉTI TÉRNÉL
(II., Kelemen László u. 14/a)!**