

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

DÖMPING!

Az egy játékra eső halál-
esetek számában
az **ALIEN BREED 3D** a nyerő!

DÉJÀ VU!

Mintha már láttuk volna
valahol a **FIFA '96** képsorait...
Megvan: **ÉLŐBEN!**

EXTRÉM!

Autóverseny tízezres fordulaton.
A **SCREAMER** szédületes
tempót diktál.

**MELLÉKLETÜNKBEN:
FADE TO BLACK TÉRKÉPEK,
MK3 TITKOS KÓDOK,
PC, AMIGA, KONZOL TRÜKKÖK!**



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

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

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

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

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD II alapgép + 1 CONTROL PAD 17999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES FIFA SET: SNES alapgép + FIFA SOCCER + 1 db CONTROL PAD 27999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GAMEBOY alapgép játék nélkül 9999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD 8499.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 1 játék HÍVJ!

SEGA 32X KÍNÁLAT:

SEGA 32X ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL 42999.-

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD.....	79999.-	VIRTUA RACING (USA).....	HÍVJ!
SATURN joystick.....	5999.-től	OFF WORLD EXTREME (USA).....	HÍVJ!
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel.....	HÍVJ!	NHL ALL STAR HOCKEY (USA).....	HÍVJ!
SATURN NTSC adapter.....	HÍVJ!	CORPSE KILLER (USA).....	HÍVJ!
DAYTONA USA.....	12900.-	F1 LIVE FORMATION (JAP).....	HÍVJ!
BUG!.....	11900.-	KING OF BOXING (JAP).....	HÍVJ!
VIRTUA FIGHTER REMIX.....	11900.-	HANG ON GP 95 (JAP).....	HÍVJ!
INT. VICTORY GOAL!.....	9900.-	V OPEN TENNIS (JAP).....	HÍVJ!
SHINOBI X.....	11900.-	VIRTUA COP (JAP).....	HÍVJ!
PANZER DRAGON.....	11900.-	TOH SHIN DEN (JAP).....	HÍVJ!
STREET FIGHTER MOVIE.....	9900.-	VIRTUA FIGHTER 2 (JAP).....	HÍVJ!

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD.....	79900.-	LEMMINGS 3D.....	11900.-
RAYMAN.....	13900.-	DESTRUCTION DERBY.....	13900.-
NOVASTORM.....	11900.-	WIPE OUT.....	13900.-
RAPID RELOAD.....	9900.-	STREET FIGHTER MOVIE.....	11900.-
AIR COMBAT.....	11900.-	TOTAL ECLIPSE TURBO.....	11900.-
NBA JAM T.E.....	11900.-	TEKKEN.....	HÍVJ!

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS).....	2999-3499 Ft	SNES CONTROL PAD.....	2999 - 3499 Ft
SEGA PHANTOM ARCADE JOY.....	4999 Ft	SNES PHANTOM ARCADE JOY.....	4999 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0.....	9999 Ft	SNES USA KONVERTER.....	3200 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER.....	7999 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0.....	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL.....	1999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER.....	6999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL.....	1999 Ft	SNES SCART KÁBEL.....	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK.....	7999 Ft	SNES JOYHOSSZABBÍTÓ KÁBEL.....	HÍVJ!
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD.....	1999 Ft	SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER.....	HÍVJ!
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER.....	3999 Ft	SUPER GAME BOY.....	9999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER.....	1299 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER.....	1299 Ft
		NES ACTION REPLAY.....	5999 Ft

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

PC JOY - EDGE II.....	2999 Ft	PC EGÉR (2-3 gombos).....	2999 Ft
PC JOY - HAWK+.....	2999 Ft	COMMODORE JOYSTICKOK.....	1999 Ft
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD.....	2999 Ft	COMMODORE FREE WHEEL (kormány).....	3999 Ft
PC JOY - FLIGHT MAX.....	5999 Ft	COMMODORE FOOT PEDAL (pedál).....	2999 Ft
PC JOY - FX 2000.....	2999 Ft	AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL.....	999 Ft
PC JOY - COMMAND Control pad + játék.....	3999 Ft	DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek.....	2999 Ft
PC JOY - TORNADO.....	2999 Ft	SCREENBEAT 3 AKTÍV HANGFAL (2 x 10 WATT).....	3999 Ft
PC JOY - OPTIX.....	7999 Ft		

SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)
 CD ROM GAMES
 PC ATTACK
 PC FORMAT
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
 EDGE
 X-GEN
KONZOL:
 3DO MAGAZINE (3DO)
 C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
 EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
 EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
 GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
 TOTAL (NINTENDO)
 ULTIMATE (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)

STREET FIGHTER KULCS-TARTÓK

Továbbra is kapható a nyolc alapfigura, darabonként

mindössze 199 Ft-ért!

FANTASZTIKUS AKCIÓ!!!

FADE TO BLACK (PC CD)

+

COMMAND CONTROL PAD

9999,-




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

576 CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvező 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

AMIGA PROGRAMOK

ALADDIN AGA	5999
AMNIOS	1999
ARCADE POOL AGA	1999
ARCHER MACLEAN S POOL	2999
BAAL	899
BANSHEE-A1200	4999
BATMAN RETURNS	2999
BENEFACOR	3999
BILL S TOMATO GAME	1499
BOB S BAD DAY	1999
BRIAN THE LION-A1200	3999
BUDOKAN	2999
BURNING RUBBER	2999
CADAVER + PAYOFF	2999
COLONIZATION	6999
DENNIS AGA	2999
DEVIOUS DESIGN	1499
DISPOSABLE HERO	3999
DRAGONSTONE	3999
DYNASTY WARS	999
EXC.GAMES COLLECTION	4999

-ARCHER MACLEANS POOL

-POPULOUS 2	
-SHUTTLE	
EYE OF BEHOLDER 2	3999
GATEWAY TO THE SAVAGE F.	2999
GOBLINS 3	3999
INDY HEAT	1999
ISHAR 3	3999
JIMMY WHITE SNOOKER	2999
LAST BATTLE	2999
LINKS GOLF CHALLENGE	1999
LION KING AGA	4999
LOTUS TRILOGY	4499
MENACE	999
MICROPROSE F1 GP	3999
NIG.MANSELL WORLD CH.SHIP	4499
NINJA REMIX	1999
NORTH AND SOUTH	1999
OUTRUN EUROPA	1999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
POOLS OF DARKNESS	2999
PREM.MANAGER 3 MULTI EDIT	2999
RISE OF ROBOTS AGA	4999
ROBINSON'S REQUIEM	3999
RVF HONDA	1999
SECOND SAMURAI-A1200	3999
SEEK AND DESTROY	3999
SHADOW WORLDS	2999
SKIDMARKS	3999
SUBWAR 2050	4999
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	4999

-BODY BLOWS

-OVERDRIVE	
-SUPERFROG	
THEME PARK	4999
TREASURES OF SAVAGE F.	3499
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999
TURRICAN	1999
TURRICAN 2	1999
UFO AGA	4999
WORLD CUP YEAR 94	6999

-SENSIBLE SOCCER

-GOAL	
-STRIKER	
-CHAMP.SHIP MANAGER 93-94	

CD 32 PROGRAMOK

AKIRA	6999
ALFRED CHICKEN	3999
ALIEN BREED 3D	3999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999
ALIEN BREED TOWER ASS.	4999
ALL TERRAIN RACING	4999
BANSHEE	5999
BATTLE TOADS	3999
BENEATH A STEEL SKY	5999
BUBBA AND STIX	4999
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
FIELDS OF GLORY	5999
FIRE AND ICE	3999
FLY HARDER	2999
FURY OF THE FURIES	3999
HUMANS	3999
INTERNATIONAL KARATE + JOHN BARNES FOOTBALL	2999
JUNGLE STRIKE	4999
KID CHAOS	3999
LAST NINJA III	2999
LITTL DIVIL	5999
LOTUS TRILOGY	4999
MICROCOSM	7999
NIG.MANSELL WORLD CHAMP.	4999
PINBALL FANTASIES	4999
PREMIERE	3999
RISE OF ROBOTS	7999
SHADOW FIGHTER	5999
STRIKER	4999
SUBWAR 2050	4999
SUMMER OLYMPIX	1999
SUPERFROG	3999
SUPER METHANE BROTHERS	2999
SUPER PUTTY	2999

SURF NINJAS	2999
TOP GEAR 2	4999
TROLLS	1999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999
UNIVERSE	5999
WORMS	8999
ZOOL	3999
ZOOL II	4999

C64 KAZETTÁK

ACROJET	699
AIRBORNE RANGER	699
ALIEN 3	299
ARMALYTE	699
BADLANDS	699
BARBARIAN	699
CALIFORNIA GAMES	699
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699
CRACKDOWN	699
DELTA	699
DRAGONS OF FLAME	699
F15	699
FLIMBO S QUEST	699
FORGOTTEN WORLDS	699
GAMES WINTER EDITION	699
GO FOR GOLD	699
HAWKEYE	699
HEROES OF THE LANCE	699
HUNTERS MOON	699
INDIANA JONES FATE OF ATL.	699
LAST DUEL	699
LAST V8	699
LED STORM	699
LEMMINGS	299
MC DONALD LAND	299
MERCUS	699
MICROPROSE SOCCER	699
MOONWALKER	699
MULTIMIXX I	699
MULTIMIXX III	699
MULTIMIXX IV	699
MULTIMIXX V	699
MYTH	699
NIGHTSHIFT	699
OUTRUN	699
OUTRUN EUROPA	699
PIRATES	699
QUDEX	699
RICK DANGEROUS 2	699
ROBOCOD	699
RODLAND	699
SOLO FLIGHT	699
ST DRAGON	699
STRIDER 2	699
SUMMER CAMP	699
SUPER MONACO GP	699
SUPER SCRAMBLE	699
SWIV	699
TETRIS ÉS KIKUGI	699
TIGER ROAD	699
TURBO CHARGE	699
TURRICAN	699
TUSKER	699
WINTER GAMES	699

C64 CATRIDGE-OK

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

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

KIDS PACK	999
-POSTMAN PAT	
-SOOTY AND SWEEP	
-COUNT DRACULA	
-POPEYE 2	
-THE WOMBLES	
-SUPERTED	
POPEYE COLLECTION	999
-POPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLLECTION	999
-POSTMAN PAT 1,2,3	

C64 LEMEZEK

ACTION FIGHTER	699
ALIEN 3	999
BAAL	799
BBURAGO RALLY	999
BLUES BROTHERS	699
BUDOKAN	999
CAPTAIN FIZZ	799
CHUCK ROCK	999
CREATURES	999
CREATURES 2	999
DALEK ATTACK	799
DARKMAN	999
DIE HARD 2	999
DOUBLE DRAGON 3	999
DYNASTY WARS	999
ELVIRA 2	999
F16 COMBAT PILOT	999
FIGHTER BOMBER	999
FINAL FIGHT	999
FLIMBO S QUEST	999
GOLDEN AXE	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999
HOSTAGES	999
HUDSON HAWK	799
INDIANA JONES IV ARCADE	999
JAMES POND	699

JAWS	699
JUDGE DREDD	999
LAST NINJA 3	999
LETHAL WEAPON	799
LICENCE TO KILL	999
LONG LIFE	999
LOTUS EDSPIRIT	999
MC DONALD LAND	999
MICROPROSE SOCCER	999
NO LIMIT	999
NORTH & SOUTH	999
OPERATION HORMUZ	699
OPERATION NEPTUN	999
PINK PANTHER	999
RAMBO 3	999
ROAD RUNNER	699
ROBOCOP 2	999
RODLAND	999
RUNNING MAN	999
SHADOW DANCER	999
SHADOW WARRIOR	999
SHINOBI	999
SKULL & CROSSBONES	999
STEIGAR	699
STREET ROD	999
SUBURBAN COMMANDO	999
SWORD OF HONOUR	999
TERMINATOR 2	999
TEST DRIVE 2	999
TETRIS ÉS KIKUGI	699
TIME MACHINE	999
TIME SCANNER	999
TOM & JERRY 2	999
TOTAL RECALL	999
TURBO OUTRUN	999
TURRICAN II	999
TUSKER	999
VENDETTA	999
WINTER SUPER SPORTS 92	999

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADVENTURES OF DR FRANKEN	8900
BATTLE BLAZE	7900
BLACKTHORNE	9900
CRAZY CHASE	9900
HARLEY	7900
JAMES BOND JR	7900
KENDO RAGE	7900
MEGEMEN SOCCER	9900
OPERATION LOGIC BOMB	7900
PUSH OVER	5500
THE UNTOUCHABLES	9900
X KALIBER 2097	8900

SNES PAL CARTRIDGE-OK

ASTERIX	9900
BATMAN FOREVER	13900
BLACKHAWK	7900
BRUTAL	9900
CLAYMATES	8900
COOL SPOT	6900
DEMOLITION MAN	12900
DONKEY KONG COUNTRY	12900
DOOM	14900
F1 WORLDR CHAMPIONSHIP	11900
FIFA '96	11900
GHOUL PATROL	7900
HAGANE	9900
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	5900
INCREDIBLE HULK	10900
JUDGE DREDD	11900
JUNGLE BOOK	9900
JUSTICE LEAGUE	12900
KILLER INSTINCT	11900
KIRBY S DREAM COURSE	11900
LEMMINGS 2	9900
LORD OF THE RINGS	6900
MEGAMAN X	9900
MICRO MACHINES	8900
MORTAL KOMBAT 2	11900
MORTAL KOMBAT 3	12900
NHL 96 HOCKEY	11900
OUT TO LUNCH	9900
PARODIUS	6900
PINBALL FANTASIES	9900
POWER DRIVE	9900
PRIMAL RAGE	14900
R TYPE III	6900
RISE OF ROBOTS	9900
ROBOCOP VS TERMINATOR	9900
SIDEPOCKET	9900
SMASH TENNIS	8900
SOCCER KID	5900
SPECTRE V	5900
SPIDERMAN MAX.CARNAGE	9900
SPIDERMAN TV	9900
STARGATE	11900
STUNT RACE FX	12900
SUPER BATTLE TANK 2	6900
SUPER BC KID	10900
SUPER BOMBERMAN	7900
SUPER MARIOWORLD	7900
S.MARIOWORLD 2-YOSHI ISL.	11900
SUPER METROID + ZELDA	13900
SUPER TURRICAN 2	12900
TETRIS AND DR MARIO	7900
TRUE LIES	9900
TURN AND BURN	9900
YOUNG MERLIN	7900
VORTEX	9900
WOLVERINE	9900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900
ALADDIN	5900

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ALIEN 3	4900
ASTERIX	6900
BATMAN FOREVER	6900
BC KID 2	5900
CONTRA ALIEN WARS	5900
DAFFY DUCK	5900
DONKEY KONG	5900
DONKEY KONG LAND	5900
JUDGE DREDD	5900
JUNGLE STRIKE	5900
LION KING	9999
OBELIX	6900
PINBALL FANTASIES	5900
PRIMAL RAGE	6900
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK)	4900
SPACE INVADERS	4900
STARGATE	5900
STREET FIGHTER 2	5900
SUPER MARIO LAND	4900
SUPER MARIO LAND2	5900
TARZAN	5900
TETRIS 2	5900
WARIO LAND - MARIO 3	5900

32X CARTRIDGE-OK

AFTERBURNER	11900
COSMIC CARNAGE	13900
DOOM	12900
MOTCROSS CHAMPION	13900
NBA JAM TOURNAMENT ED.	12900
SPACE HARRIER	11900
VIRTUA RACE DELUXE	12900

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLE S QUEST	7900
BUBBLE AND SQUEAK	7900
CASTLEVANIA BLOODLINES	7900
CHESTER CHEETAH	7900
DINOSAURS FOR HIRE	7900
DR RBOITNIK S MEAN MACHINE	7900
NFL FOOTBALL94	8900
OUTRUNNERS	9900
RANGER X	7900
SUBTERRANIA	8900
SUPERMAN	6900
WIMBLEDON	7900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

2ND SAMURAI	5900
ANIMANIACS	9900
BARNEY THE DINO	7900
BATMAN FOREVER	12900
BONANZA BROS	5900
CHESTER CHEETAH II	8900
CRASH DUMMIES	7900
DEMOLITION MAN	11900
DYNAMITE HEADY	9900
DR ROBOTNIK S MEAN MACH.	6900
DRAGON 'S REVENGE	5900
FIFA '96	6900
GLOBAL GLADIATORS	6900
INCREDIBLE HULK	4900
JAMES BOND 007	4900
JUDGE DREDD	11900
JUNGLE BOOK	9900
LANDSTALKER	8900
MAN OVERBOARD	6900
MEGA BOMBERMAN	7900
MICKY Á DONALD W.O.ILLUS	7900
MORTAL KOMBAT 3	12900
MR NUTZ	7900
NBA JAM TOURNAMENT ED.	11900
NHL 96 HOCKEY	11900
ONSLAUGHT	6900
OUTRUN 2019	5900
PITFALL	9900
PRIMAL RAGE	13900
PRINCE OF PERSIA	8900
PUGSY	5900
RED ZONE	6900
REN AND STIMPY	5900
ROAD RUNNER	11900
ROCK AND ROLL RACING	5900
ROLLING THUNDER 2	7900
ROLO	5900
RUGBY WORLD CUP 1995	7900
SAMURAI SHOWDOWN	12900
SHINOBI REVENGE	5900
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK)	9900
SOCKET	7900
SONIC & KNUCKLES	11900
SONIC SPINBALL	7900
SPARKSTER	9900
SPIROU	9900
TAZ MANIA	7900
TAZ MANIA 2	9900
TECMO SUPER BOWL	8900
TOYS	6900
TRUE LIES	9900
XENON 2	5900
VIEW POINT	9900
VIRTUA RACING	11900
WARLOCK	9900

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

BATMAN FOREVER	8900
CHOPFLIFTER 3	5900
DESERT STRIKE	4900
DONALD DUCK 2 DEEP DUCK	3900

Pirossal jelöltük akciós árainkat, melyek a raktáron levő készletek erejéig érvényesek.

Listánk folytatása a hátsó belső borítón található

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

Három a magyar igazság...

Egy: idén is lesz Computer Karácsony. Ez jó. Természetesen mi is kivonulunk. Ez nagyon jó. Ha már ott leszünk, bemutatjuk (amennyiben Bill Gates, azaz e századvégi istenség is úgy akarja) az új generációs játégek királyát, az ULTRA 64-et. Ez pedig szuperjő. A Japánban december 1-én debütáló csoda reményeink szerint időben megérkezik, s itt lesz először látható - csak keressétek az 576 standot!

Két: Tobzódnak a morphok az újságban. Mint azt észrevettétek, ezentúl nem aláírások, hanem rusnya fejek jelzik majd, hogy ki követte el az alatta lévő firkálmányt. Az ötlet illetően felhasználása persze csak idehaza számít újdonságnak, Michael Jacko már néhány éve megcsillantotta ugyanezt videón is - de a visszajelzések alapján úgy látjuk, hogy vettétek a lapot és tetszést aratott az idea. A jövőben megpróbáljuk a cikkekhez passzítani a hozzájuk tartozó fejet, s nem csak öncélú pofanyújtogatás-ként alkalmazzuk, hanem a cikkben szereplő karakterekhez való hasonlóság kifejezésére, vagy érzelmi állapot bemutatására használjuk fel.

Hár: Külön felhívnam a figyelmet a 48. oldalon található hirdetésre. Hazai viszonylatban egyedülálló az a kezdeményezés, amit cégünk általánossá kíván tenni. Tudjuk, hogy sokaknak még gondot jelentenek az idegen nyelvek, gyakorta csak szájhagyomány útján vagy kinkeserves tapasztalatokból tudnak rájönni egy adott játék kezelésére, annak ellenére, hogy a gyári gépkönyv a birtokukban van - ám az nem magyarul íródott. Ezen a problémán kívánunk enyhíteni azzal, hogy a legfrissebb játékokat az eredeti gépkönyvvel 100%-osan megegyező, magas színvonalú és minden apró kérdésre választ adó magyar nyelvű kézikönyvvel kínáljuk - ugyanolyan áron! Ezzel egy pillanat alatt megduplázódik bármely eredeti szoftver értéke, mivel félre nem érhető, korrekt és színvonalas segítséget is kap hozzá a vásárló.

Zolee

**Következő számunk
december 8-án
jelenik meg.**

Akiós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 20 szám 1300 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 9 szám pedig 1260 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizet az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írj be, hogy "REGI SZAMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetők az 576 KByte pécsi és győri boltjaiban vagy az újság címén.

576

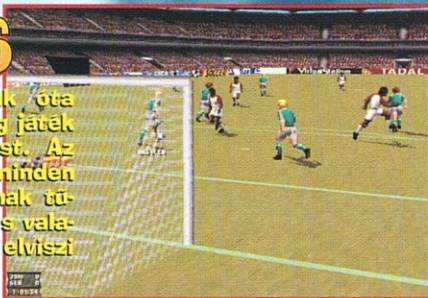
KByte

TARTALOM

Közeleg a karácsony - s ez jelentősen meglátszik a cégek játékkiadási lázán. Nagy hajrába kezdett mindenki, hogy az ő portékája legyen az első a maga nemében - novemberi számunk tehát a csemegézés jegyében telik...

FIFA '96

5 éves fennállásunk óta első ízben kapta meg játék a 100%-os értékelést. Az EOA sportjátéka minden eddig áthághatatlanak tűnő akadályt legyűr, s valamennyi tekintetben elviszi a pálmát.



ALIEN BREED 3D

A Team 17 nem kapkodta el a saját Doom átiratának kiadását, de úgy látszik, mégsem késett el vele. A próbálkozások közül ez az első, amely verbeli hangulatot áraszt és játszhatóságban veri az összes eddigit.



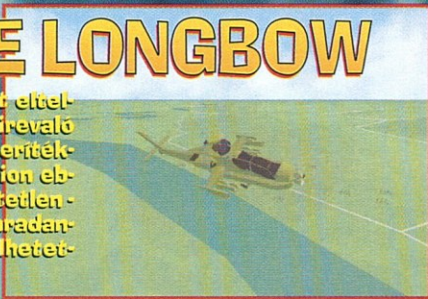
CRUSADER

Ha a pacifista vagy, inkább hagyd ki ezt a játékot! - talán jobb szlogent ki sem lehetne ötleni az ORIGIN legfrissebb akciójátékához, amelyben nem csak az öldöklés, hanem a taktika is jelentős szerepet kap.



APACHE LONGBOW

Hosszú időnek kellett eltelnie, hogy egy valamirevaló szimulátor kerüljön terítékre. A Digital Integration ebben a stílusban verhetetlen jelen esetben is maradandót és megismételhetetlent alkotnak.



HÍREK	4-5
FIFA '96 SOCCER	6-7
ALIEN BREED 3D	8-9
SCREAMER	10-11
NYEREMÉNYJÁTÉK	12
A HÓNAP DUMÁJA ÉS BUKÁSA	15
PHANTASMAGORIA 2. RÉSZ	16-17
NEWCOMER BEFEJEZŐ RÉSZ	18-21
MORTAL KOMBAT 3 (SNES, MD)	22
MORTAL KOMBAT THE MOVIE	23
PS-X ÚJDONSÁGOK	24-25
SMW 2 - YOSHI'S ISLAND (SNES)	26
ULTRA 64 TECHNIKAI BEMUTATÓ	27
TINTIN IN TIBET (SNES)	28
STREET FIGHTER 2 (GB)	29
3DO ROVAT	30
ÉRKEZÉSI OLDAL	31
CRUSADER - NO REMORSE	32-33
BREACH 3	34-35
APACHE LONGBOW	36-39
CSEVEGŐ	41
HEROES OF MIGHT & MAGIC	42-43
CAESAR 2	44-46
ARCADE ARENA	47

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 (95.2543/11-66-22) Felelős vezető: Grasselly István

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

Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Filler utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

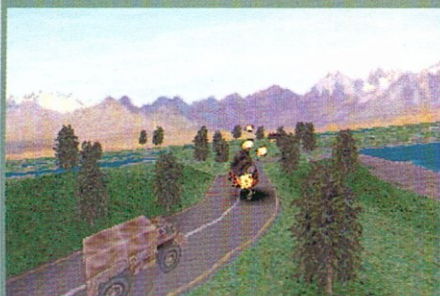
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

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



CORE DESIGN

A **CORE DESIGN** mostanában igencsak felkavarta a szelet maga körül. Nemcsak az Actua Soccer és a Fatal Racing sorakozik kiadási listájuk tetején, hanem egy régi ismerős második része is: a **FIRESTORM - THUNDERHAWK 2**. Mega CD-n óriási siker volt a játék '93-ban, idén PC CD-re és az új generációs konzolokra dobják piacra a követő epizódot. Mivel idehaza a Mega CD-s tábor tagjait egy kezemen is meg tudom számolni, ezért bővebben el-



mondok, hogy miről is van szó. Egy harci helikopter pilótájaként kell gyilkos nehézségű küldetéseket teljesítenünk (szám szerint 37-et!) a világ számos pontján: Dél-Amerika (természetesen a droggözpontok ellen), Közép-Amerika (egy panamai diktátor ellen), Kelet-Európa (szerb lázadók ellen), avagy Észak-Oroszország (lázadások leverése céljából). Az "inkább akciójáték, mint szimulátor" kategória illik leginkább a játékra, ugyanis nem kell a fedélzeti műszerekkel törődnünk, az akció folyását néhány gombbal kezünkben tarthatjuk. A játék érdekessége a 180 fokos kiláthatást lehetővé tevő "virtual cockpit", azaz fejünk (látószögünk) ugyanúgy mozgathatók, mintha egy valódi gép pilótájaként nyomulnánk. Ezen felül számtalan külső és belső kameraállás áll rendelkezésünkre. Mondanom sem kell, hogy a játék a manapság oly divatos polygonos és texture mapped grafikai megjelenítést használja - az előbbit a tereptárgyak és járművek megjelenítésére, utóbbit pedig a terep leképezésére. Hanghatásai (rádióforgalmazás, csatazaj) az életszerűséget maximálisra fokozzák - összességében tehát nagy sikerre számíthat. **Megjelenés november végén PC CD-re.**

MIRAGE

A **MIRAGE** a Rise of the Robots csúfos bukása ellenére belevágott a játék második részének, a **RISE 2 - RESURRECTION** fejlesztésébe és a minap kapott hírek szerint már a fejlesztés finiséban járnak. (Zárójelben

teszem hozzá, hogy a cég bevalottan ettől a projektől várja a saját felemelkedését, a megkopott nevének kicsiszolását.) A játék érdekességei közé tartozik, hogy 28 (!) karakter közül lehet majd választani, valamennyien speciális, szuper speciális és titkos mozgásokkal lesznek ellátva, bázikus fegyvertár áll a rendelkezésükre, s a háttérük is bevonható az akcióba. Vegyük sorjában: 18 alpból választható és 10 rejtett karakter szerepel a repertoárban, melyek közül 6 már az előző



epizódból is ismert volt. Minden robotnak 30 alapmozdulata van, 4 speciális mozgása, plusz repülő támadása, szuper speciális támadása, rejtett mozgásai és egy ún. "termination" mozdulatsor, amely alatt átváltozásokat kell érteni. 21 féle háttér előtt bunyózhathatunk majd, melyek közül 12 interaktív - valójában arról van szó, hogy például rejtett kapcsolók segítségével gödrök vagy sávval telt tartályok aktivizálhatók, amiket ellenfelünk ellen fordíthatunk. A harcoló felek intelligenciáját, tanulási képességeit újra programozták, sokkal hatékonyabb és látványosabb lesz, mint az első részben hirdett "fejleszthető mesterséges intelligencia". Még egy érdekesség: a játék zenéjét a Queen oszlopos tagja, Brian May szerezte. Egy valamiről nem tudok felelősséggel nyilatkozni: a játszhatóságról még nincs tapasztalatom. A képek és az írott anyag sokat sejtet, további részletekkel majd játszható előzetes alapján írok inkább. **A játék PC CD-re várható megjelenését 1996 februárra datálják.**

INFOGRAMES

Az **INFOGRAMES** neve sokak számára egyet jelent a Alone in the Dark sorozattal - pont ezt a fegyvertényt aknázza ki a cég, hogy legújabb sorozatuk, a **TIME GATE** első epizódját, a **KNIGHT'S CHASE** című akció/kalandjátékot beharangozza. Az utóbbi évek legnagyobb vállalkozásának tartott projektben ugyanazon fejlesztők dolgoznak, mint akik az AITD fölött is bábáskodtak. A valósidejű 3D-s animációk, a sajátos karaktermozgatás, az ellenfelek intelligens reakciói, nemege a

hangulat, sőt a témaválasztás is misztikusan hasonlít az elődre. Jelen esetben egy fiatal amerikai joghallgató Párizsban kerül időcsapdába, mikor a menyasszonyát egy közép-



kori lovagtól kell megvédelmeznie - 1995-ben! A Sötétség Erőinek küldötte azzal a szándékkal jött el érte, hogy leszámoljon vele az ősei cselekedetei miatt. A fiatal William Tibbs tehát 1329-ben találja magát, s tanoncként egy szál csuhában az árnyékvilág szülőtteivel kell szembe szállnia. Vajon sikerül-e neki menyasszonya és a saját életét megmentenie és ismét a mai Párizsba visszatérnie? Minden bizonnyal igen, hiszen a sorozatot 3 részre tervezik és még két fejezet hátra van... **A játék megjelenését év végére ígérik PC CD-re.**

EMPIRE

Nem hiszem, hogy ne lenne ipari kémkedés a játékefejlesztőknél! Ilyen véletlen egybeesés nem lehetséges, hogy a Virgin, a Sierra, illetve a most bemutatásra kerülő **EMPIRE** fejlesztőinek egymástól függetlenül pattant ki az agyából, hogy valóban fotorealisztikus flippert készítsenek.



Na mindegy, ez az ő dolguk, nekünk majd csak választani kell tudni a három közül... Szóval Empire és **PRO PINBALL - THE WEB**. Mint a bemutatott képen is látszik, nem aprózták el a fiúk a dolgot: ilyen aprólékos és minden részletre kiterjedő megvalósítást régen nem pipáltunk, az tuti. A tábla generálásához természetesen Silicon Graphics munkaállomást

használtak: az asztal 1024x768-as felbontásban, 32.000 színű palettával is játszható. A kiadó állítása szerint 60 képkocka/másodperces sebességgel száguld ezen a felületen a golyóbis (azt persze elfelejtette közölni, hogy milyen konfiguráción). Mindenesetre ami biztosnak látszik: a golyó mozgása közben árnyékot vet, tükröződik rajta a tábla aktuális része, van 6 (!) golyós multiball opció, a tábla tele van rejtett üregekkel, mágneportokkal, rámpákkal és minden földi jóval. Az akciót többféle rálátásból élvezhetjük majd, de ellentétben az eddig jól bevált gyakorlattal, a tábla meg sem moccan (szép is lenne ilyen felbontás mellett...), hanem úgy készültek el a kameraállások, hogy a legapróbb rögzítő csavar is bárholnan látszódjon. **A több részesre tervezett sorozat első darabja, a Web még idén, karácsony előtt megjelenik PC CD-re.**

VEGYESEN - RÖVIDEN

A **US GOLD** és a **BETHESDA** "le-főzhetetlen páros" nagy fába vágja a fejszét: a Wing Commander 3 adrenalin pumpáló akcióját szeretnék saját fejlesztésű játékkukba, a **10TH PLANET**-be átültetni - felhasználva az űrmitívumot, de mellőzve a felesleges sallangokat, videobejatszásokat. Magyarul: egy olyan vilámgyors 3D-s űrakiót készítenek, amelyben a grafikai kidolgozottság maximális, de nem megy a játékelmény rovására. A mozgatórutint látam előben még Londonban és majdnem lehidaltam, olyan sebességet produkált. Mint a bemutatott képen is látszik, semmi fölösleges dologra nem kell figyelniük, kizárólag az akciót kell követniük - azt viszont nagyon is, mert könnyen kifűstölhetnek az ellenséges erők. **Jövő év elejére ígérjük PC CD-re.**



A **VIRGIN** sem akar kimaradni a még mindig lángoló Doom-örületből, így - kicsit megkésve ugyan - saját fejlesztésű változatukkal állnak elő hamarosan **MORTAL COIL** címmel. Azért csavartak egy kicsit az alapötleten és a tiszta akció mellé felvették a stratégiát és a kalandele-



meket is. A játékban egy háromtagú csoportot irányítunk, kiegészülve egy robottal és egy mozgó videokamera rendszerrel - e különítmény irányítása lesz a feladatunk. Ide-oda ugrálhatunk a szereplők között, bár az általunk éppen nem irányított tagok is intelligensen és maguktól végzik rájuk rótt feladatukat, felderítő és pusztító munkájukat az idegen lényekkel teli terepen. A Doomhoz viszonyítva tehát annyi változott, hogy a szereplők között taktikusan változtatva, nekik utasításokat adva és együttes erővel előrenyomulva csapatjátékkal kell megoldanunk a feladatokat. **Megjelenése a napokban várható PC-re.**

Ezidőtájt úgy harminc különböző cég fejleszt texture-mapped autóversenyt, úgyhogy nem volt nehéz dolog, amikor ebből a stílusból is akartam Nektek ízelítőt adni. Az **ELITE DIRT RACER**-ét választot-



tam, ami nem biztos, hogy a legnagyobb durranás, de olyan jópofának néz ki. Valójában egy felspécizett homokfutók, buggy-k és kiszuperált bogárhátúak részére rendezett versenyről van szó, 20 különféle pályából áll (köztük sivatagi, kőves és téli szakaszokkal), 6 féle tuninggép közül lehet majd választani, amiket tetszés szerinti speckókkal szerelhetünk fel. **Megjelenése csak jövőre várható PC CD-re.**

Ha már ennél a kategóriánál vagyunk, álljon itt még egy példa



ugyaneből a stíusból: a **DOMARK** hamarosan piacra dobja saját variációját a témára, a **BIG RED RACING**-et. A játék két érdekességet rejteget magában: egyrészt a résztvevők típusai nagyon furák (légpárnás vízjárók, dömperek vagy dzsipek), másrészt a helyszínek megválasztása is elég egyedi (kietlen holdfelszín, hegyi folyó, homokbánya). Az állandóan mozgó kamerák hol óriásiban, hol "micromachines" nézőpontból mutatják az ugráló, bukdácsoló autókat. Nem lehet a játékot komolyan venni - talán ezért számíthat sikerre, annak ellenére, hogy mára a stílus kezd eltömlődni. **Idei megjelenést ígér a kiadó PC CD-re.**

PSYGNOSIS

A multinacionális cég időt és pénzt nem kímélve dolgozik újabbnál újabb technikai bravúrok megvalósításán, szokatlan, eddig nem látott módszerek tökélyre fejlesztésén. Ilyen technikai gondolkodásmód váltásnak érzem az **EXTREME SPORTS** névre ke-



resztelt sorozatukat, amelynek első epizódja már most kétségbe ejtheti a konkurens fejlesztőket: vajon hogy csinálják? A játékban választhatunk, hogy gödeszkával, görkorsolyával vagy BMX-szel tépünk végig az akadályokkal, ugratókkal, ellenfelekkel teli utcákon, utakon vagy egyéb terepeken. A CD-n előre letárolt életszerű hátterek folyamatosan scrollozódnak felénk, nekünk csak az a feladatunk, hogy figuránkkal kerüljünk a hordókat, olajfoltokat, meg a hasonló utakadályokat, kikerüljük a szemből vagy hátunk mögül előszáguldó autókat, lepfozzuk deszkájukról vagy két kerekükéről a többi srácot és elsőnek szakítsunk célszalagot. Nagyon kemény meló, a váratlan helyzetek ezerszám előfordulnak a menet során - nincs két ugyanolyan kör. Érdemes egy pillantást vetni a figurák kidolgozottságára - félelmetes, nem? Persze lesz VGA mód is, az SVGA felbontás csak a hab a tortán. **Megjelenését jövő év elején várhatjuk, természetesen csak PC CD-n.**

A különböző kameraállások nem mindig szolgálják a játszhatóságot. A távlati képeken élvezetes a játék, a közeli képek azonban inkább csak programozói erőfítoztatások...



Egy szóval: tökéletes!

FIFA

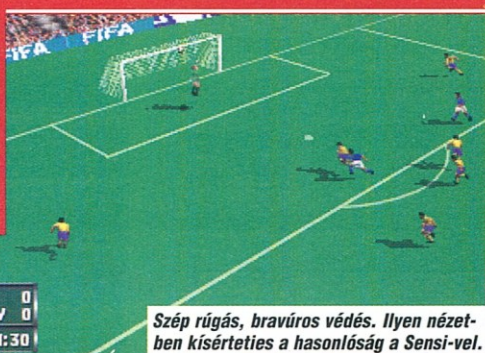
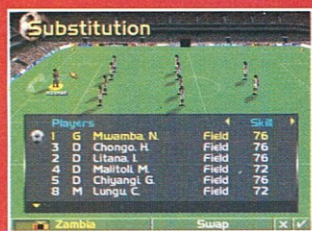
A játéknak már a bevezető képsorai is döbbenetesek. Az egész egy percekig tartó teljes képernyős videóval kezdődik, melyben nagy meccsek fantasztikus pillanatait csodálhatjuk meg. Ezután az új grafikus megoldások bemutatása jön, s láthatjuk, hogy épül fel egy dróthálóból a játékos. Na jó, ilyen szép demót már láttunk, de milyen a játék? S a következő pillanatban már futnak is ki az előző figurával teljesen megegyező minőségű játékosok a gyepre, s kezdődik a mérkőzés. Mozgásuk folyamatos, a mozdulatok élethűek, a bemutatott

by Play), aki tudja a több mint száz csapat minden játékosának nevét, s emellett mint egy igazi riporter, végig dumálja a mérkőzést. Bár egy-két hét után elég ismerős lesz a szöveg, a meccsek hangulatát fantasztikusan feldobja. Ugyancsak az Opcióban kapcsolhatjuk ki a leseket, sérüléseket (injuries), szabálytalanságokat (fouls), meg-

BEMELEGÍTÉS

A focit ötféle variációban üzhetjük. Barátsgagos meccseknél a két kiválasztott csapat minden tét nélkül csap össze, edzésen pedig leginkább a pontvégrehajtását gyakorolhatjuk. A többi formában azonban már vére, azaz kupára megy a dolog. A bajnokságban (Leagues) mindenki játszik mindenkiel. Itt a győzelemért 3, a döntetlenért 1 pont jár. A tornákon (Tournaments) a csapatokat 3

A formációk beállítása vagy a csapatjáték gyakorlása is külön opcióként választható.



Szép rúgás, bravúros védés. Ilyen nézetben kísérteties a hasonlóság a Sensi-vel.

A bíró sporttárs sem lazál, mindenhol ott van, ahol az események történnek.



trükköket pedig még a Milan játékosai is megirigyelnék. Eközben pedig a kamera ide-oda vált, követi az akciót, s mindent a labda közeléből látunk. A riporter üvölt, a közönség pedig örjögve ünnepli a góllövőt. Ez a program tényleg izgalmas, de most már játszunk is egy kicsit.

ELŐKÉSZÜLETEK

A főmenüben a meccseken kívül két fontos dolgot találunk. Az egyik, hogy két gépet modemen keresztül összekötve is játszhatunk. A másik az opciók. Itt állíthatjuk be a zene és az egyéb zajok hangerejét és bekapcsolhatjuk a kommentátort (Play

adhatjuk a meccs hosszát (halftime) és típusát (Game Type: Simulation - ilyenkor minden csapat az előre beállított értékeknek megfelelően játszik, Action - itt a csapatok egyforma erősek), a pálya talaját (Pitch Condition), a nehézségi fokot (Skill Level) és az órát (Clock Condition: ha a pályán kívül van a labda, az óra megy tovább vagy áll).

vagy 4 csoportba osztják. Az itteni körmérkőzések után a továbbjutók kieséses rendszerben döntik el a kupa sorsát. Végül a kupában (Play Offs) 8 csapat kieséses versengését játszhatjuk le. Mindhárom formában először a bajnokságot

Az eddig csak a legszebb akciójátékokban megfigyelhető, gömbölyded 3D-s testeket most végre egy fociprogramban is bevetették. Amiért ez fantasztikus az az, hogy itt nem két-három, hanem 10-12 ilyen emberke rohangál egyszerre a képernyőn. És még csak Pentiumos gép sem kell hozzá.



A kapus már elfeküdt mint egy zsák, de nincs baj, mert fölé megy a lövés.

Olyan ez, mint a Coca Cola örület - amikor egy új termék jelenik meg a színen, mindenki rámozdul és neki is az kell. Így van ez a játékipiacon is. A PC-sék Doom-imádata átragadt az amigás táborra is, nekik is **forr a vérük egy kis adrenalinpumpáló akcióra**. A Team 17, aki mára már a gigantikus Ocean szárnyai alatt tevékenykedik, is nekilátott, hogy kiadja saját koncepcióját az öldöklésről. Helyzeti előnyüket próbálták kihasználni: a különösen népszerű **Alien Breed sorozatuk alapjaira építették fel 3D-s változatukat**.

ELSŐ BENYOMÁSOK

A tesztelést egy normál A1200-as gépen végeztem, úgyhogy a kézikönyvben említett

Pixelekben itt sincs hiány; ha túl közel megyünk a hullákhoz, lilliputinak érezhetjük magunkat.



FastRam-os grafikagyorsításra és felbontásfinomításra nem volt lehetőségem. **Sebaj, így se rossz**. Az első meglepetés akkor ért, amikor egy teljesen új fazonú grafikapanellel jelentkezett be a játék: az eddig kapott információs anyagokból és képekről más megjelenítésű (bevallom, gyengébb kinézetű) panel mosolygott vissza rám. A kis képernyő a fémcs szárnyak között egész pofásan nézett ki. Jobbra a muníció, balra az életerő kijelzője, a kisasalaku játéktér alatt pedig a felvehető kulcsok számára fenntartott üres lyukak tántogtak. Az első lépések után **kellemes borzongás** futott végig rajtam: mozgataimait és akcióimat **fémcs hanghatások** kísérték, csizmám keményen koppant a talajon, a muníció fészeken csörrent, mikor a fegyvertáskámba gyűjtöttem őket, az ajtó **hidraulikus sziszegést** hallatott, mikor előtte állva Space-t nyomtam. Csodálkozásom nem tartott sokáig, ugyanis az ajtó mögött szárnyas dögök lestek rám és már szívták is a

Ezt a játékot sajnos nem alapkiszerelesű Amigára találták ki. A kevésbé igényesek számára ennek ellenére hosszan tartó izgalmat okoz.

véremet. **Négy lövés a testbe egy a fejbe** és máris szétlocsbanva feküdtek a

padlón. Idétlenül visongattak, mikor a golyóm eltalálta őket - kissé fitymálóag el is húztam a számat. A következő termekben mechákat irtottam, kulcsokat ke-
restem és találtam, kapcsolókat nyomogattam és titkos ajtókat után vizslattam. Hamar az első szint végére értem, kód, majd irány a következő helyszín.

Jó volt tapasztalni, hogy amíg az első két verzióban csak a **GIGER agyából kipatant** Alien-szerű lények törtek az életünkre, a 3D-s változatban már **jóval több típusú ellenféllel** találkozhatunk. Az aprótermetű vérszívóktól kezdve, a desszantosokon át a lebegő tűzfelhőig minden rendű és rangú



Ez az a specialitás, amire a programozók annyira büszkék voltak: a víz alatti jelenetek. Háááát...

dög megjelenik. A kézikönyv nem jelzi, így csak a fotózás után bukkantam rá, hogy a **numerikus billentyűzet Enter gombjára** a (majdnem) egész képernyős megjelenítés kapcsol be - amit tudok ajánlani, mert az apró képernyőn a távolban történő események alig érzékelhetők. Az élőlények hangjai nem rosszak, bár a sebészkor adott **sípítás kísése gyanús**. A közeledésüket jelző **vészjósló sziszegés vagy suhogás** nagyon hasznos, hiszen mindegyiknek más és más "előjezője" van, s így fel tudunk rá készülni, például fegyvert tudunk váltani, hogy méltóképpen fogadjuk a kicsikét.

A BILLEN-TYŰZET HASZNÁLATA

Lehetőség van joystickkal játszani, de mivel ilyenkor is le-le kell nyúlkálni a billentyűzetre, hogy fegyvert

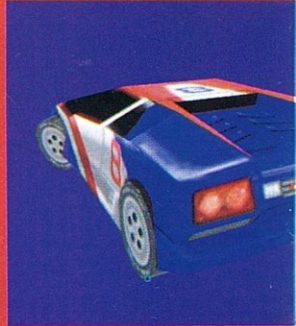


AZ ELŐDEI NYOMDOK MINDEN BIZONNYAL KIROBBANÓ SIKERRE, VÁLTOZATAI. AZ AMI

váltunk vagy ajtót nyissunk, ezért én személy szerint a klaviatúrát ajánlom. A **kurzorbillentyűk** az irányok megadására szolgálnak, a **jobb Alt** a tűzgomb, a **Space**-szel pedig az ajtók nyitását végezhetjük. A " " és a " " az oldalra lépést iránytartással eredmé-

ALIEN BREED 3



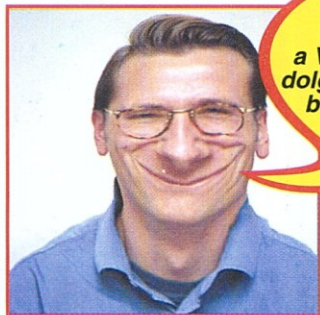


A TÜRELEM RÓZSÁT TEREM!

A Virgin szakemberei megorrolták, hogy az olasz Graffiti fejlesztőgárdában több van, mint amennyit első projektjükben, a csúfosan megbukott Iron Assaultban felmutattak. A skacok egyszerűen megtámasztottak, és röpké 8 hónap fejlesztés után, természetesen mecénásuk és felfedezőjük, a Virgin támogatásával bemutatták minden idők egyik legpazarabb autóversenyét - ezt ni!

SCREAMER = PÖRÖLYKALAPÁCS

A játék a texture mapped polygonokkal kreált grafikai megjelenítés határait a végtelékig tolja ki, egy 486DX2-esből is a maximumot hozza ki. A konzolosok és játékosok nagy része fitymálva néz a PC-re, hogy olyan sebességet és játszhatóságot nem lehet kihozni belőle, mint például a Ridge Racerből (PlayStation) vagy a Daytona USA-ból (Saturn). Ezzel megbukott állításuk, ugyanis a Screamer mindkét ellenfelét sarokba szorítja. És ez nem elfogultság, hanem a szintizta igazság. És nem csak a grafika és animációk sebességéről van szó, hanem a játék nyújtotta szolgáltatásokról is. Lássuk!



Nekem egyre inkább úgy tűnik, hogy a Virgin-nél alkimisták dolgoznak, akik mindenből képesek aranyat kreálni.

ség van a hat körös Championship megmérettetés-sorozatára is, nomet a Time Attack nevű ki-nyer-ma-az-adott-idő-alatt típusú versengésre is. Két vagy több játékos erőpróbája sem akadály egy null-modem kábel, vagy modemes összeköttetés segítségével. A körök száma akár a monstre 25 körig is növelhető, a felbontás három fokozatban állítható, a háromféle kameraállás pedig szintén a legnagyobb komfortot szolgálja. A teljes képernyős "motorház-tetőre épített" kamera igazán testközelbe hozza az akciót, a belső nézet leginkább a technikai buziknak (bocs!) okoz örömet, mivel csont ugyanolyan a műszerfala minden járgánynak, mint az adott erőgéj eredetijének. Az enyhe 45 fokos szögben a kocsí faramögé helyezett kamerából pedig a legnagyobb a belátható útszakasz hossza. Külön érdekesség a Mirror Mode, amelyet bekapcsolva mind az öt pálya visszafelé (azaz a céltől a rajtig) is végigdöngethető - ez végül is 10 pályássá teszi a játékot. Nem számoltam persze

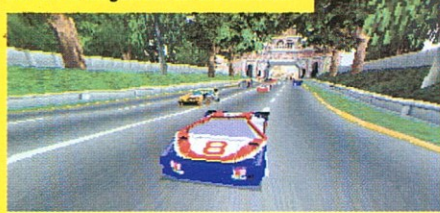
SCA



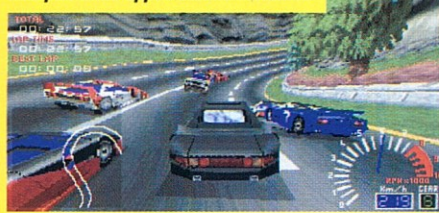
Annak ellenére (vagy talán épp azért), hogy nem SVGA, profi a grafika.

ját karakterrel, irányíthatósággal, útfekvéssel rendelkezik. Panther egy 329 km/órás végsebességre képes Porsche, Tiger egy 340-es átlomhatáron mozgó Ferrari, Yankee egy tüzes Corvette (336 km/ó), Shadow egy izmos

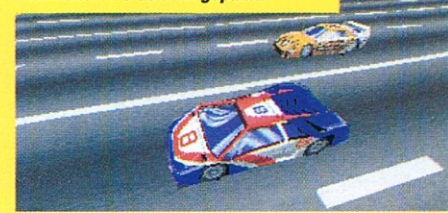
Jól érzékelhető a sebesség - még az aszfalt is megolvadt az előtérben...



Forgalmi dugó a hegyi sztrádán. Itt közepén talán éppen átsuhanhatunk...



A külső kameraállások egyik látványos beállítására. A 8-as a mi gépünk.



A hosszú egyenesen is bámuljuk, mint az utat



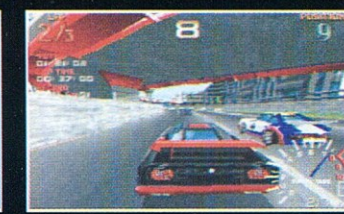
SZOLGÁLTATÁSOK JEGYZÉKE

Természetes és megszokott, hogy az egyik-rős Normal Game versenyen kívül lehető-

sz van az egy darab titkos pályát, amely azonban csak kóddal hívható elő. A választható autók száma 6+1 (mint a pályák esetében, ismét csak van egy bónusz gép), mindegyik sa-

Lamborghini (336 km/ó), Rising Sun a japcsik tüzes paripája, egy Nissan (319 km/ó) és Hammer az olasz Bugatti gyár félelmetes erejű csodamasinája (340 km/ó végsebességre képes).

A SHADOW FEDŐNEVŰ LAMBORGHINI MÖGÜL ILYEN KELLEMES KILÁTÁS NYÍLIK!



AKI ELŐBB KAPCSOL, AZÉ A NAGYOBB LÓVÉ! EZ AZ ARANYKÖPÉS NEMCSAK A SZOFTVERÜZLETRE IGAZ, HANEM A PÉNZDÍJAS VERSENYEKRE IS. A SCREAMER ESETÉBEN MINDKÉT MEGÁLLAPÍTÁS TALÁLÓ.

SCREAMER



TEGYÜNK EGY PRÓBAKÖRT!

Ha szemügyre veszünk háromféle terepet, a különbözőségek szembeötönnék. Legyen az első a **Palm Town** névre keresztelt, amelynek ihletésénél a Ridge Racer kapott központi szerepet. Hosszú alagútakban száguldunk, amelyekben az autók hátsó ablakán tükröződnek a neonfények, Virgin logók húznak el mellettünk a házak falain, gennyes U-kanyarok keserítik meg az életünket, és a pályaszéli "füvészkert" könnyen letarolhatjuk, ha ész nélkül próbáljuk egyenesen tartani gépünket. A játékban később ugyanez a pálya

éjszakai sötétségbe borul, az orunkig is alig látunk - egyszerűen igazi tréning a nehezebb szakaszokhoz. Ilyen például a **Lindburg** nevű andalító kisváros, amelynek főbb nevezetességeinek (a városkapunak, a hídnak és a helyi pubnak) a megtekintése után olyan kanyargós részre érkezünk, hogy gyakran 80 alá kell csökkentenünk a tempót. A kanyarok mintha derékszögű vonalzóval készültek volna (a város élesek. Erdemes tehát az előjelző táblákat vizslatni. Lehetőség van rövidítésre is: a forgalom elől lezárt útra kell egy éles jobboszaltsággal becsúzni, majd ott akadályokat kerülgetve jó reflexekkel 2-3 másodpercet ráverhetünk a szabályosan közlekedőkre. A város katedrálisra már a célegyeneset jelzi. Végül nézzünk a **Lake Valley** fedőnevű hegyi szakaszt. A fékjátékra itt komolyan szükség lesz, a gázzal pedig okosan kell bánni. Gya-

korta mély szakadékok török meg az egyébként elragadó tájat, középkori várak és kastélyok mellett húzhatunk el, majd egy valódi alpesi alagúton verhetünk rá ellenfeleinkre néhány másodpercet, ha gyorsabban érünk be a belsejében lévő szűkületbe - aki elvétí a manővert, az tuti szaltózik. A vízesés már a pálya végét jelzi, kapcsolj ötösbe és gázt neki! A további két pálya egyike a napsütötte Kaliforniába, a tengerpartra kalauzol el bennünket (Sunbeach Hill), a másik pedig a Grand Canyon homokbuckás és kaktuszos területeire invitál (Sandrock). A rejtett szakasz pedig a hírek szerint egy vérbeli ügyességi/kaszkadőr pályát rejteget.

A NAGYFIÚK MONDJÁK

Rendhagyó befejezést készítettem a játékhoz, mivel biztos sokakat érdekel, hogy maga a kiadó, jelen esetben a **Virgin** hogy látja a saját fejlesztésének előnyeit és hátrányait. Hivatalból megkapjuk a cégek "marketing tervét" a legtöbb játékhoz, amelyben a kiadó felvázolja, hogy mik a tervei a játékkal, milyen sikerre számít, miért adta ki ilyen hamar, vagy épp miért halogatta a piacra dobást, stb. A **Virgin** az első valamirevaló PC-re készült játéktérmi konverziónak értékeli a Screamer-t - legalábbis a "verseny/szimuláció" kategóriában. Ezt elhíhetjük nekik, bár a nem-játéktérmi kategóriában a Need For Speed viszi a pálmát. Grafikailag és hanghatásilag **felsőfokú jelzőkkel** illeti, a hatféle zenedarabot egészen különlegesnek tartja. Ez is áll. A maximum 8 játékos összeköttetését lehetővé tevő **Link-Opció** szintén a pozitívumok között szerepel. Helyes. Sajnálkozik, hogy a **játék csak 486 DX2/66-től futtatható**, amely még Nagy-Britanniában is csak a PC tulajdonosok 45%-ának ada-

tott meg (1994 végi adat). Ezzel mi, K-európaiak különösen egyet tudunk érteni, bár a tendenciák nálunk ezen minimum-konfiguráció irányába haladnak. További hátulütőnek értékelem, hogy hamarosan ez a **stílus is túlnépesedik**, magyarul annyi ilyen játék jelenik majd meg, hogy eltorlaszolja a kék Dunát. Ebben is van valami, gondoljunk csak a Psygnosis két fejlesztésére, a WipeOutra vagy a Destruction Derby-re. Persze óriási előnyként jegyzik, hogy ismét **OK voltak az elsők**.

576 KByte ÉRTÉKELŐ KÍADÓJA: **VIRGIN**

grafika: [Progress bar]

hang/zene: [Progress bar]

kezelhetőség: [Progress bar]

kihívás: [Progress bar] PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHTÁS 92%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 486DX/2 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

A 95/10-es számunkban megjelent rejtvényeink helyes megfejtései:
1: Heart of the Tiger, 2: A-Train, 3: mindegyik Electronic Arts játék

Wing Commander III és Space Hulk poszttereket nyertek: ifj. Eperjessy Pál/Miskolc, Belovics Tamás/Szlovákia, Kiss Tamás/Pákozd, Erdei Gábor/Nyékkládháza, Stark Róbert/Lábatlan.

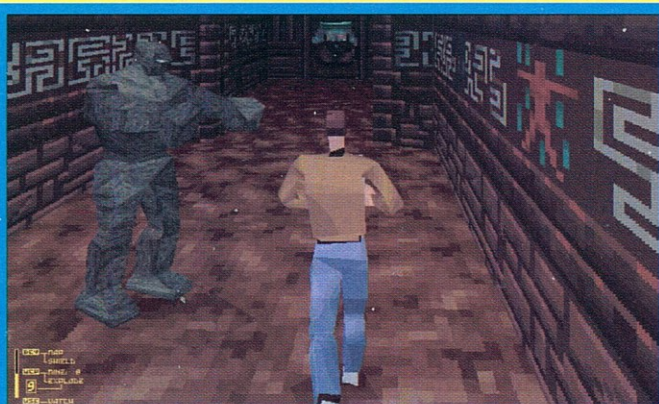
A IV Networks pótlót nyertek: Ötvös Tibor/Dorog, Sáfrán Mihály/Székesfehérvár, Ruzsics Gábor/Nagyatád
Electronic Arts dupla CD-t nyertek: Babák Csaba/Szarvas, Tólas László/Szolnok, Szabó Tamás/Balatonfüred, Vojtarek Gábor/Salgótarján, Hanák Péter/Budapest



5 darab Phantasmagoria pótlót sorsolunk ki azok között, akik tudják a helyes választ arra az egyszerű kérdésre, hogy mi a közös a Csevegő szerzőjében és a játék egyik kulcsfigurájában.



5 darab Destruction Derby poszttert ajánlunk fel azoknak, akik tudják, hogy miben egyedülálló a játék. Segítünk: az egyszerre bekapcsolódható játékosok száma az. Hány gépet köthetünk hálózatba egyszerre? a: 15, b: 20, c: 30.



3 darab Fade to Black óriásposzttertől szeretnénk ha megszabadíthatóknak bennünket. A feladat csupán annyi, hogy az angol cím frappáns magyarra fordítását beküldjétek. A legjobban sikerült 3 magyarítást díjazzuk.

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 és pécsi boltjaiban a részedre megküldött

KLUBKÁRTYÁVAL!

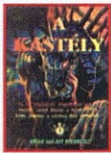
A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk.

Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban meglévő előfizetésük erejéig, amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbséget a részükre küldött csekken befizetik.

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

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

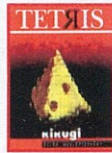
Az **576 KByte** eddig megjelent saját fejlesztésű játékprogramjai



A KASTÉLY

Nézz a halál szemébe!

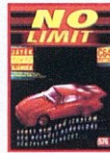
999,- Ft



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, 06-30-510-509

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

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

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



- Típusok: * 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)
- 2x120 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x240 W aktív hangfal (1 pár)

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a

180-8611-es telefonszámot!

(Kód: 1471 # Tone üzemmódban)

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!



Panasonic CD drive + kezelőkártya	9.920,-
Panasonic quadro sebességű CD drive	18.200,-
Epson LQ-400 A/4 24 tű mátrix használt, fél év garancia	20.000,-
Sound Blaster AWE 32 VE	24.600,-
1 pár 100W aktív hangfal	7.800,-
SB 16 IDE + 2x7 W hangfal	11.800,-
SB 16 IDE + 2x100 W hangfal	16.800,-
Panasonic dupla CD + SB 16 IDE OEM	19.200,-
Creative 14400 Modem Blaster	12.600,-

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

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

COMPUTER KARÁCSONY '95

December 9-10-én 9-19 óráig a Községi Szakszervezetek Szövetsége Székházában Budapest, VIII., Puskin u. 4.

A Csokonai Művelődési Ház az idén már 12. alkalommal várja a számítástechnika rajongóit, a számítástechnika iránt érdeklődő amatőr és profi közönséget, **ORSZÁGOS KIÁLLÍTÁSÁRA.**

A Computer Karácsony hagyományainak megfelelően, az idén is a szakma újdonságait kívánjuk bemutatni. Az év slágere a multimédia, a hangsúlyt mi is ezek lehetőségeinek bemutatására helyezzük! Várjuk a cégek, fejlesztők, felhasználók és kereskedők jelentkezését, ötleteit. Lesz programcserebere, ahol saját fejlesztésű programok cseréjéhez biztositunk asztalt, melyet már előzőleg lefoglalhatnak.

Mint minden évben, az 576 KByte idén is világujdonsággal jelentkezik: bemutatja a Nintendo csodamasináját, az **ULTRA 64-et.**

A rendezvény védnökei:

576 KByte, Mixim Kft., Automex Kft.

Ha a rendezvénnyel kapcsolatban bővebb felvilágosítást kér, hívja Tóth Lajost

a Csokonai Művelődési Házban.

Telefon: 169-0495, Fax: 189-2240

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 címemre küldött csekken befizetem.

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



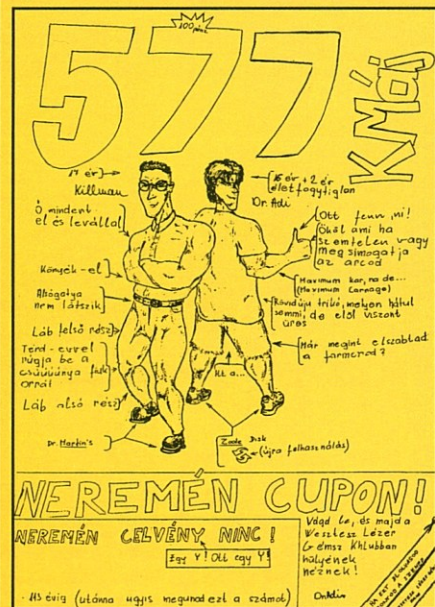
COMGAME GM

1389 Budapest, Postafiók 132.



A HÓNAP DUMÁJA

TOP LISTA



11:30 - erőre kapok és felöltöm magamra az egyenruhám: egy pár REOBEK (ja, nem, ez lengyel)... izé REEBOK (ez már angol) zokni; egy pár bugy... ja, nem, egy darab bugy... (buggyogok) - szóval megint majdnem leírtam, alsógatyó; ultrapempers girl, ja nem, boy, ja nem, póló! Levis póló! Levis farmer!

(- Pfüúúú! Ez tiszta reklám!
- És? Ki kérdezett?!
- Jól van na, csak úgy...
- De ne mondd. Oké?)
Puma "floppy" disc, Campri dzszzseki - Ne löködj! - Miami "echo off" Dolphins sapi. Hülye vagyok, nyár van!

12:00 - Le a Miami Dolphins sapival, dzsekivel. Na, most már indulhatok a Westessz lézer gémsz khlubbba.

12:30 - Odalépek az ajtónkhoz és 30 N erővel + 100 N erővel (az a 30 N kicsit kevés lenne) és 112 J munkával lenyomom a kilincset, de hiába minden. Elvesztünk! Zárva az ajtó! Ááááá! Várjunk csak! Hiszen nekem van kulcsom a lakásunkhoz.

12:40 - Belehelyezem a kulcsot a zárba és elfordítom jobbra, ja nem balra.

12:50 - Kinnvagyok a lakásból, megfordulok, bezárom az ajtót és a zsebembe rejtem a kulcsot. Majd eszembe jut valami: Szombathelyen nincs is Westessz lézer... (kis reklám) - már megint reklám!

13:00 - Megfordulok, kiveszem a zsebemből a kulcsot. A zárba teszem és elfordítom. Mit tudom én "XY" N erővel.

13:30 - Bejutottam - győzelem! - a lakásba. Irány a szoba!

13:40 - Leveszem a cuccokat (tudod, ruha).

13:60 izé 14:00 - Felveszem a pizsit, mert kilótték. Kilukadt! Akkor föl se veszem.

15:00 - Bezúgok az ágyba, hogy kipihenhessem a nap fáradalmait...

Dr. Adi és Killman"

Az ehónapi Duma és Bukás szokatlan lesz olvasóink számára, ugyanis két lökött kicscsávó küldte be saját változatait a témára - s annyira idétlen, hogy nem állhatom meg, hogy közre ne adjam. A két részlet a Dr. Adi + Killman páros által készített 577 KMáj magazinból való, amely nemcsak szöveget, hanem veszett rajzokat is tartalmaz, melyeket a következő számokban folyamatosan leközlünk. A fiúknak nézzétek el a hülyeséget, néha még én sem tudtam követni őket, annyira túlpörgették a dolgot. Tehát idézet következik:

"Helló Skacok!

A mostani számban (mi van a számban?) egy izgalmas napomat olvashatjátok el.

5:34 - alszok

5:35 - még mindig alszok (vagy alszom. De ugyanaz.)

5:36 - képzeld, még mindig alszok. Lépjünk.

10:45 - Felébredtem.

11:00 - FELÁLLok és a bugy... az alsónadrágomért nyúlok, de túl kevés az energiám és elvesztem az egyensúlyom, majd visszazúgok az ágyba.

KEDVES TOPLISTÁSOK!
TOVÁBBRA IS VÁRJUK LEVELEITEKET, AMELYBEN C64, AMIGA, PC, KONZOL KATEGÓRIÁKBAN KÉSZÍTÉTEK EL SAJÁT TOPLISTÁITOKAT. **MINDEN IDŐK LEGJOBBJAIT VÁRJUK.** LISTÁITOKAT A JÖVŐ HÓNAPTÓL KEZDVE ÖSSZESÍTJÜK ÉS AZ ÍGY KAPOTT SORRENDET KÖZZÖLJÜK. **KÉRJÜK, HOGY AKINEK TÖBB GÉPE IS VAN, AZ TÖBB LISTÁT IS KÉSZÍTSSEN - A NAGYOBB MINTAVÉTEL CÉLJÁBÓL.**
CÍM: 1389 BUDAPEST, PF.: 132.
A BORÍTÉKRA ÍRJÁTOK RÁ: TOPLISTA!

Zoolika várja a Codemasters új ug-rálós kalandjátékát, a Dizzy Budapest-t. Hiába, mert Zoolika még nem, de az anyukája már tudja (a tanár-nő mondta neki), hogy Zoolika bu-kásra áll számítástechnikából. Pont ebben a hónapban bukik. A hónap bukásában. A 9. hónap-ban. Most születik Zoolika kistest-vére. Zoolikának jelenleg semmi-lyen gépe nincs, és nem is lesz a közeljövőben sem (szegény gye-rek).



Killman

PIANTÁS

OKTÓBER 19. SZERDA

Dontól lassan már kezdek rettegni... Reggel a fürdőszobában rámtört, majd erőszakoskodni kezdett. Semmit nem tehettem. De a legszörnyűbb az volt, ahogy szeretkezett, ezt nem is lehet annak nevezni - állati módon megerőszkolt, mint egy eszelős örült. Iszonyú volt. Ez valahogy már nem a régi Don. Nem tudom mi történhetett vele. Na mindegy, jobb lesz

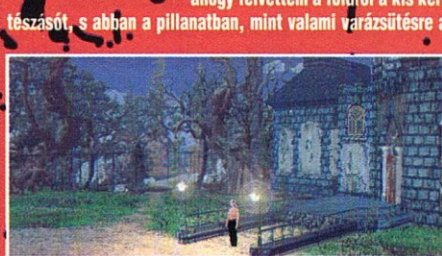


próbálkoztam - persze ő könnyedén átugrik a szakadékon. Most végre hasznát vettem Cyrus erejének: kidöntötte a par-ton álló fát, s könnyedén átsétálhattam rajta. A sziget homokjában egy lencsét találtam, ami a sziget végében álló teleszkópból esett ki. Felcsavartam a lencsét, s így használható lett a távcső, ami mereven a ház egy pontjára nézett; kép-

telenség volt mozogni. Érdekes dolgot fedeztem fel a házon: a toronyszoba mellett kell hogy legyen egy másik szoba is - különben nem lennének ott ablakok. A szigeten egy üvegház van, de régóta nem törődik vele senki, csak cserepek és kiszáradt növények vannak benne. És egy borzalmas eseményt rejt magában ez az üvegház... Egy iszonyatos halálesetet, egy borzalmas gyilkosságot! Még mindig sírva fakadok, ahogy visszaemlékszem, ahogy felvettem a földről a kis kert-



ásztalról a kertészását, s feleségét lelökte a földre és elkezdte földdel teleöntni a száját. Sorra roppantak és törtek ki az asszony fogai, s a kertészásó éles széle pillanatok alatt elvágta a száját, majd a torkát. Földdel kevert vér csordogált ki a szájából - ő ekkor már nem élt. Az üvegházban megtaláltam az asszony hulláját is: egy hatalmas cserépbe volt belepréselve... ma már csak csontok és némi ruhafoszlány tanúskodik róla. Visszasiettem a házba, ahová egy telefonszerelő érkezett. Rendes fiatalembernek látszik, tisztességesen dolgozik. Felmentem a toronyszobához, s megvizsgáltam a faburkolatú falat: csak álfal volt. Kibontottam a kalapáccsal, s beléptem: bent egy padlásszoba fogadott Zoltan feleségeinek képeivel, s egy szörnyű, középkori kínzóeszközzel. Egy ládában találtam egy brossút és egy naplót Hortenica, Zoltan első - a kertészkedő hölgy - feleségének feljegyzésével. Zoltan fura viselkedéséről ír, arról, hogy napjait az üvegházban tölti állandó rettegésben. Felfedező körutam végén lesétáltam a nagyterembe, ahol Dont és a telefonost találtam veszekedés közepette - Don biztos, hogy nem normális: szegény fiút avval vádolta, hogy megcsaltam vele. Teljesen elment az esze. Ha nem küldöm el időben a fiút, lehet, hogy nekimegy a srácnak...



elfelejténi a történeteket. Miután lezuhanyoztam s átöltöztem, lementem a nagyterembe, hátha ad valami jó tanácsot a jósgép. "Tartsd meg titkaid. Ne bízd senkiben" - ez volt a mai útravalóm. Tegnap a toronyszobából láttam egy közeli szigetet valami épülettel. Elsétáltam a par-ton arra, de nem tudtam átugorni a szigetre. A kertben találkoztam Cyrussal, aki a macskámat piszkálta - nem tudom mi baja van a cicával, de hát ettől a kelekótyától mit várhat az ember. Megkérdeztem, nem tud-e valami módot, ahogy átkelhetek a szigetre. Szerencsém volt: Cyrus gyakran járt át a szigetre, s elvezetett oda, ahol át szokott kelni. Pechemre ez ugyanaz a hely volt, ahol én is

ajaj!

OKTÓBER 21. PÉNTEK

mult eseményei megelevenedtek... Zoltan jött be feleségéhez, aki itt kertészkedett. Zoltan egész lényéből feszültség

a kúriába, de sehol senki, csak emberi hangok. Borzalmas emlékek kőnek ehhez a naphoz: a tükrök ma meséltek. Elmesélték, hogyan ölte meg Zoltan feleségeit. A második feleség, aki szeretett inni, az ebédízüben végezte: Zoltan a hajánál fogva beleverte a fejét a borosüvegbe - úgy, hogy az kiszúrta a szemét, s felcsúszott az agyvelőig. A harmadik asszony, aki kicsit többet evett a kelleténél egy kánpadon végezte: Zoltan lekötözte, s a szájába egy tölcserőt dugott. Ezen keresztül tömte meg a legkülönfélébb állati agyvelőkkel és belekkel... Hogy könnyebben le tudja nyelni, egy bottal tömködté be a tölcserébe a véres cafatokat. Negyedik felesége a toronyszobában végezte: a nyaktekerő gépben roppantotta el csigolyáit Zoltan. Nem szenvedett sokat szerencsétlen. Kint a kertben is láttam egy fura jelenést: a kerti padon beszélgetett Marie - Zoltan utolsó felesége - és Carno egyik segéde. Szerették egymást, s egy ördögi tervet dolgoztak ki Zoltan ellen - ami valószínű sikerült, hisz több felesége nem volt Carnonak. Felmentem az emeleti kupolás terembe, ahol a fura üveg-búra a terem közepén álló emelvényre volt állítva. Megnéztem közelebbről, s sikerült bekapcsolnom, mire egy sárkányrajzolatot vetített a falra a szerkezet. Meg-

néztem a falat, s a sárkánykép alatt egy titkos ajtóra leltem. Egy komplett folyosórendszer fut végig a házban, amiből több szobába be lehet lesni vagy menni. Valószínű Don már járt erre, mert egy elszívott marihuánás csikket találtam a földön - Carno szobájából hozhatta el. A kriptába is el lehet jutni innen, ahol az összes Carno sírja található. Erről a folyosóról nyílik egy ajtó az előadóterembe, ahol Carno az előadásait tartotta. Bent egy fura szék áll, mely felett egy inga van bárdal a végén - nyaktőlónak lehetne nevezni. Az öltözőben egy szekrényben találtam fotót Carnoról és Malcolmról. Holnap majd felkeresem az öreget. Az előadót belülről ki tudtam nyitni, s kiértem a nagyterembe, ahol Don feküdt - részegen és jól beszívva. Most is ott alhat.



MAGYORIÁ

OKTÓBER 22. SZOMBAT

Don reggel nagyon ramaty állapotban volt. Másnaposan ébredt, nem lehetett egy szót se szólani hozzá, s iszonyú dühös lett, amikor azt említettem, hogy el kéne hagyni ez a helyet. Nemsokára megérkezett a telefonos is, folytatni a



munkáját. Az előadóterembe találtam egy ősi fekete-fehér vetítógépet: Carno utolsó műsora volt rajta. Ahogy néztem, meglevendek a történetek. Marie és a segéd ördögi terve sikerült: Carno trükkje az lett volna, hogy a "nyaktílós" székéből égő fejjel kiszabadul. Nem sikerült... Marie elron-



totta a széket, s Zoltan hasztalan próbálkozott a meneküléssel. A fején lévő csuhát meggyújtották, s ő bennégett -

nem tudom, hogy sajnáljam-e, vagy örülök-e halálának. A fotóval elhúztam a városba, s nagy nehezen bevergődtem a fénykép bemutatásával Malcolmhoz, aki elmesélte Carno történetét. Carno örökbetegadott gyermeke volt Malcolm. Zoltan fantasztikus tehetséggel megáldott illuzionista volt, hatalmas sikerei voltak, s akkor romlott el minden, amikor megtalálta a Könyvet, mely a fekete mágiával foglalkozik, s Carno teljesen a meg-

szállította lett. Carno utolsó előadásán nem halt meg: két napig kómába feküdt, majd felkelt, hogy bosszút álljon. A rejtett folyosón közlekedett, s elkapta feleségét és szeretőjét, és bevonszolta őket az előadóba. Malcolm minden lépésüket figyelte, követte Carnót. Zoltan ekkor beültette feleségét a székbe, s koponyáját kettéhasította az ingával. A szerető utolsó erőfeszítésével egy rúddal hátulról átszúrta Carnót, majd visszazuhant a földre. Ekkor történt egy érdekes dolog: Carno testéből kiszivárgott a Gonosz zöld füstgomolyagban, s eltűnt valahová. Zoltannak még volt néhány perce az életéből, s utolsó erejével megpróbálta elvinni a kis dobozát a Fekete könyvvel és a démonnal egy biztos helyre. Nem sikerült neki. A kis Malcolm megtette helyette, elvitte a kápolnába, s nehezként rárakott egy könyvet a dobozra - remélve, hogy örökre bezárja a démonot. Ám a démon nekem köszönhetően kiszabadult, s Donba költözött. Ez megmagyarázza fura viselkedését. Egyedüli esé-



lyem, ha valahogy elűzöm a démonot. Ehhez először is a könyvre van szükségem...

Bevallom őszintén, ez engem is váratlanul érintett. Sok furra pletykát hallottam őseimről, de erre nem számítottam.



Nem is nagyon tudom elhinni. Na sebah, most majd jobban körülnézek a kúriában. Á, hisz még itt van a kazetta. Mia-latt autózom a kúriához, meghallgatom:

ADRIENE BÚCSÚJA

"Hello, itt Adriene beszél. Szeretnék már minél messzebb kerülni ettől a helytől, de előbb leadom az ügynöknek a kulcsokat és ezt a kis csomagot naplóm néhány lapjával és ezzel a kazettával, hogy figyelmeztessen előre a leendő tulaját a ház szörnyűségre. Még aznap este elkezdtem bepakolni, de nem tudtam itthagyni Dont. Valaha nagyon szerettem. Az előadó mögötti öltözőben megtaláltam a kis hőembert, amit tőle kaptam első karácsonyunkra. Ezután elindultam megkeresni a könyvet. A labor



ajtaja nyitva volt, így beléptem. Bent szörnyű látvány fogadott: a fal tele volt a szétszabdalt fotóimmal... Ekkor jelent meg Don mögöttem. Megpróbáltam felkapni az asztalról a könyvet és elrohanni, de nem sikerült. Elkezdett folytatni, mire én a sósavas lefolyótisztítót az arcába vágtam. Ettől meghátrált, én felkaptam a könyvet, de kimenekülni nem tudtam. Az előadóba rángattam, s lekötözött az ingás székre. Nem

tudtam mit csinálni, elővettem a hőembert, hátha visszaemlékezik a régi szép időkre. Nem emlékezett... Nem volt más választásom, az utolsó pillanatban meghúztam a kart. Az inga lendült, egyenesen Don hátába! Én is láthattam



a démon kiszabadulását, akárcsak Malcolm: a föld rengeni kezdett, s zöld füst szállt ki Donból. De most a démon életnagyságában jelent meg, s nekem menekülnöm kellett előle. A titkos folyosón



futottam végig, átkelve egy szakadék fölött a vízvezetékcsövön egészen az oltárig. Itt letettem a könyvet az oltárra, felkaptam a hulláról az amulett, ráhelyeztem a könyv azon oldalára, ahol a démonüzés ábrája látható. A bróssal megszúrтам az ujjam, s vért csöpögtettem az amulettre, és a feszületet ráhelyeztem a könyvre. Sikerült... Azt hiszem, ép ésszel ezt ember fel nem foghatja. Hogy mi lesz velem, hova megyek még nem tudom - csak el innen!"

Épp megérkeztem a kúria elé. Meditálok, hogy belépjek vagy sem. Miért születtem Carnowash-nak! Azt hiszem, jobb ha eltűnök. Lehet, hogy az lenne a legjobb, ha lebontatnám a kúriát, vagy múzeumot csinállok be-



lőle, esetleg elmegyek illuzionistának, s itt tartom majd az előadásaimat... Apropó, hol is van az a könyv?!

Gaspar Carnowash

Kiváló tisztelettel köszöntök minden kedves olvasót a tervezettnél némileg hosszabbra nyúló Newcomer leírásunk ötödik, befejező részében. Ez a rész tulajdonképpen már nem a végjátékkal hivatott foglalkozni (ezt szépen mondtam), inkább némi kiegészítéseket, illetve kiigazításokat, valamint egy, a szokásosnál kissé hosszabb értékelést tartalmaz. De talán fogjunk hozzá, mert a Zolee asztal (!) mondta, hogy fogjam rövidre, vele pedig nem lehet ellenkezni (de azért arra büszke vagyok, hogy ha vitatkozunk, mindig az enyém az utolsó szó. Ja, és hogy mi az? Igenis, Zolee...).

SZÓVAL OTT HAGYTUK ABBA A MÚLTKOR...

hogy végre megnyertük a játékot, de magáról a megnyerésről még nem esett szó, mert elfogyott a hely. Hát, most sem fog sok szó esni róla, mert önmagáért beszél, és aki még nem látta az sürgősen nézze meg, mert nagyon megéri. Az alkotók előzetes ígérete, miszerint Amiga szintű lesz a megnyerés, igaznak bizonyult, arról nem is beszélve, hogy valóban kissé kiábrándító lett volna, ha többórás (esetleg több napos, vagy több hónapos) kemény erőfeszítésünket egy THE END felirattal, meg esetleg valami silány képecskével honorálták volna (mint történt az számos korábbi kalandjáték esetében). Sajnos, valószínűleg memóriagondok miatt az endsequence kissé lassúra sikerült, és abban is csatlakoznom kell a korábbi véleményekhez, miszerint hiba volt a zárószöveget magyarra le nem fordítani, de ezzel szerencsére ki is tárgyaltuk a negatívumok című kategóriát. Azoknak a kedvéért, akik nem tudnak angolul, és még nem találkoztak másutt a magyar fordítással, mindenesetre röviden összefoglalnám a zárószöveg tartalmát: *A Földre való visszatérésünk után a saját világméretű botrányt rendezett az ügyel kapcsolatban, és ennek, valamint számos kormányzat erőteljes fellépésének az lett a következménye, hogy a TWM tevékenységét hamarosan letiltották, és a CALDYN nevű sziget-írállomást felszámolták. Monseieur CLAUDE FABIER, a TWM vezérigazgatója (akit mellesleg kollégáknak titulált büntársaival együtt nyugdíjba küldtek), azonban úgy döntött, hogy áldásos működését a Földön*



folytatja tovább, és minden valószínűség szerint e célból elkülönítettett egy jókora területet a cég washingtoni központja körül. Azonban senkinek sem sikerült megdölnie, hogy tulajdonképpen mi is történik ezen a területen, mert a külvilág minden behatolási kísérletét megakadályozták. IAN JOHNSON pe-



Ugye ismerősek a képen szereplő emberek/kreaturák/ro-

dig eltűnt... Hát ezzel most már tényleg vége van a játéknak, de ahogy már említettem volt, van itt még néhány kiegészítés, illetve kiigazítás, amelyek mindenképpen figyelmet érdemelnek.

KEZDJÜK TALÁN A KIEGÉSZÍTÉSEKKEL

Néhányan minden bizonnyal felfigyeltek arra, hogy bizonyos felvett tárgyakat, illetve megszerzett információkat nem használtunk fel a végjátékszás során. Tettük ezt két okból. Az egyik meglehetősen nyilvánvaló: nem sikerült rájárnunk arra, hogy végül is mi a mennykövet kell az illető tárgyakkal csinálni, és ezért hanyagoltuk

MARY love" hibátlan angolságú felirat diszeleg. Tévedés, feladunk nem ennek a szövegnek a kijavítása, hanem a farostlemez eltávolítása, amelyhez eszközök vannak, erről nekem például a MŰSZERÉSZ szaktudás jut eszembe. A programnak meg a MŰSZERÉSZ szaktudásról az jut eszébe, hogy zárlatot csinál az egész Agro Szekecióban, ami természetesen nem kíméli meg a jól ismert futószalagot sem. Az örök odarohannak szerelni, mi pedig most már nyugodtan lemászhatunk a FÉSZER MELLETTI TAKARMÁNYHALOM ALATT LÉVŐ BETONLAP ÁLTAL VÉDETT BARLANGBA (Itt vagytok még?). Ez egy szép körmondat volt, és aki sikeresen kikeveredett belőle, annak nyilván nem okoz gondot az sem, hogy a már ismer-

NEWCOMER 5. RÉSZ

az alkalmazásukat. Ezekre majd később keritünk sort, itt a kiegészítések között viszont olyan fel nem használt tárgyakkal és információkkal fogunk találkozni, amelyeknek tisztában voltunk ugyan a rendeltetésével, de a feladatok, amelyeket segítségükkel megoldhattunk volna, más, egyértelműen egyszerűbb úton is megoldhatónak bizonyultak. Nos, lássuk őket (annál is inkább, mivel Zolee itt áll a hátam mögött, és egy M200-ast szegez a tarkomnak, hogy mit potázok már ennyit feleslegesen):

1. SHEILA kiszabadítása az EZREDES börtönéből lehetséges egy kissé hosszadalmasabb úton is, melynek lényege a következő: az Agro Szekecióban ne támadjuk meg az öröket, hanem egyszerűen menjünk be a fészkerbe, ahol némi nézelődés után egy farostlemez öltik a szemünkbe, amelyen a "PETER és





otok? Velük és még vagy 100 egyéb teremtménnyel hoz össze bennünket a sors.

tett módon behatoljon az EZREDES börtönébe és kiszabadítsa SHEILA-t (meg a többieket). Persze ezzel megkorántsem ért véget a műsor, most ugyanis nem lehet csak úgy visszamaszni az Agro Szekcióba, mert az örök azonnal agyonlőnek bennünket (pozitívum viszont, hogy a futószalagot ezek szerint sikerült megjavítani...), hanem előbb el kell záródokolnunk a barlang délnyugati részébe, ahol egy betömődött üreget találunk. Hamar rá lehet jönni azonban, hogy betömődésről szó sincs, hanem valójában egy ügyesen megszerkesztett átfallal állunk szemben, amely egy kapcsolószekrényt takar. Az eljárás ismerős: egy jól irányított MŰSZERÉSZ szaktudással csináljunk ismét zárlatot, és ez most már lehetővé teszi az Agro Szekcióba való visszatérést.

Megpróbáltatásaink azonban még mindig nem értek véget, mert SHEILA-t, mint nőt a Munkabiztos azonnal lekapcsolja a kijáratról, ezért neki (mármost SHEILA-nak), az Űrban megboldogult PETROVICH testvér csuhájának segítségével (amely egyike azon tárgyainak, amelyeket végül nem használtunk fel) egy rövid időre szerzetessé kell változnia, hogy fennakadás nélkül távozhasunk. Űhm. Hát ez egy szép, ámde roppant körülményes megoldás, és tulajdonképpen nincs is kifejezetten sok értelme, mert előbb-utóbb úgyis tengelyt kell akasztanunk az Agro Szekció személyzetével, miután csak így férhetünk hozzá a szerzetesek értékes dolgokat tartalmazó veremcsapdájához. Szerintem egyszerűbb a kérdést a végigjátszásban leírtak szerint rendezni.

millióra lenne szükségem, amit más nyert meg helyettem a lottón, de jobb híján vegyük fel ezt, aztán pedig köszönjük el újdonsült ismerősüinktől, és távozzunk, mégpedig KARLSON mester Uradalmába. Itt keressük meg a tetoválót, mutassuk meg neki a zsákmányt, és figyeljük, hogy mit mond. Hát azt mondja, hogy ez nem egy közönséges kő, hanem egy vudu minta, amit tenyerén viselnek (BHIUZALI-nak az Ezredes börtönéből kiszabadított figurának a tenyerén már láttunk is ilyesmit), és amit ő némi készpénz ellenében hajlandó a mi tenyerünkre is odavarázsolni. Nos, ha már ilyen kedvesen ajánlgatja, akkor fogadjuk el, és tetováltassuk ki a csapat összes tagját (minusz igen sok kredit), ezután pedig lépünk le az Uradalomból és vegyük az irányt az erdő (azaz az F

COMMER



Az alkohol hatására egy ismerős kép jelenik meg előttünk...

2. Annak idején tettünk egy látogatást a korábban a Telepen élt vudu hívók egykori lakhelyén, ahol azonban nem említettük meg, hogy a falon holmi olvashatatlan szövegek is vannak. A megoldás természetesen a SZÖVEGFELTÉSZ szaktudás, a megfejtés viszont egy határozottan értelmetlen szó: KERYON. Pánikba azért ne essünk, inkább váltsunk színhelyet, és térjünk vissza a Rocker Negyedbe. Itt az Ezredes negyede bejáratának közelében van egy bezárt ajtó, amelyen addig nem tudunk szépszerével áthatolni, amíg fel nem világosítjuk a tulajt arról, hogy ki a Legvégső Hatalom (nem mintha ő nem tudná egészen pontosan). Jobb híján próbálkozunk meg a falról leolvasott szöveggel, és (csodák csodája) az ajtó megnyílik előttünk. Házigazdánk egy színesbőrű úriember, aki ráadásul roppant sértődékeny, de ha elég udvariasak vagyunk vele, sőt kilátásba helyezzünk egy olyan súlyos fenyegetést is, miszerint mi is szeretnénk a Legvégső Hatalom követői, azaz vuduk lenni (még csak az hiányzik, hogy szökési tervek kovácsolása helyett koponyákat zanzásítsunk...), akkor egészen barátságos lesz és azt mondja, hogy a polcon megtaláljuk azt, amire szükségünk van. Igaz, ugyan, hogy ott csak egy darab követ találunk, nekem pedig speciál arra az 579

helyszín) felé. Másszunk le a gyökerek között, és tekeregjünk addig a barlangban, amíg meg nem találjuk a jól ismert kőajtót. Próbáljuk meg kinyitni, mire valaki kiszól bentről, hogy nagyon szívesen beengednek, csak előbb mutassuk meg a tetovált jelet. Helyes, mutassuk meg és így bemehetünk anélkül, hogy a kapunál álldogáló vudukat meg kellene törnünk. A baj csak ott kezdődik, hogy ha végig akarjuk a játékot játszani, akkor kijönni már aligha fogunk verekedés nélkül. Az elején kezdve, van itt ugye valahol egy korbács, amit KARLSON-nak szánunk ajándékkul. A je-



Pataky Attila, mint rocker.

lenlegi tulajdonos azonban nem kíván megválni féltve őrzött vagyontárgyától (Igaz van. Tudjátok ti egyáltalán, hogy mennyiért vesztegetnek ma egy korbácsot?), ezért sajnos lovagias párvialdában (azaz hatan egy ellen) kell eldönteniük, hogy végül is kié lesz a szerszám. Ennek viszont az lesz az eredménye, hogy a kapunál majd nem akarnak kiengedni, és ha nem akarjuk, hogy a mi koponyánkból is zanzát csináljanak, akkor harcolnunk kell (van még egy másik megoldás is, nevezetesen, hogy életünk hátralévő részét a barlangban töltsük el, de azt hiszem, az alkotók nem pont erre gondoltak...), azaz gyakorlatilag semmit nem értünk az egész procedúrával (azt leszámítva, hogy nem befelé, hanem kifelé menet kell verekednünk), sőt a tetováló még egy szép summát le is gombolt rólunk. Igaz ugyan, hogy a korbácsot nem is kell feltétlenül megszerezniük, mert az ezért (meg a kontrollkártyáért) járó jutalmat, azaz a szabad garázdálkodási jogot KARLSON fegyverraktárában úgyis megszerezhetjük, ha az Uradalom egész személyzetét, beleértve KARLSON mester örockerségét is el-tesszük láb alól, de a vudu pappal való összecsapást már semmilyen körülmények között nem lehet megspórolni. Ugyanis ha őt nem bántjuk, akkor természetesen nem tudunk lemenni a börtönbe, hogy kiszabadítsuk GEORGI-t, ami a BIOTECH szaktudásra való tekintettel már önmagában is csődöt jelent a játék befejezését illetően, az errefelé található fontos, sőt nélkülözhetetlen tárgyakról (medál, gyémánt) már nem is beszélve. Ha viszont bántjuk, annak az eredménye megint az lesz, hogy a kapunál akadékoskodni fognak. Következtetés: ez a megoldás lényegesen hosszadalmasabb (és költségesebb) a végjátásban közölnél, ezen kívül pedig tulajdonképpen nem érünk vele semmit, ezért (szerintem) okosabb az eredeti verzió-nál maradni.

3. Végül nem kezdtünk semmit a (SANCHO-tól származó) információval sem, miszerint RENE kártyaszobájának falán érdemes elolvasni a graffitiket. Ez mondjuk ránézésre nem tűnik egy nehéz műveletnek, de a megvalósítása már nem is olyan egyszerű. Ahhoz ugyanis, hogy a falat egyáltalán szemügyre tudjuk venni, először le kell csapnunk RENE-t, aztán meg a ránkítamadó kártyásokat. A falon lévő szöveg pedig természetesen SZÖVEGFÉJTÉS szaktudást igényel (igaz, hogy csak 1-es szintűt, úgyhogy SHEILA már elboldogul vele). Azon gondolom már senki nem csodálkozik, hogy a szöveg totál értelmetlennek tűnik, és valójában csak egyetlen szó (LHANEIA) érdekes belőle. Ez pedig nem más, mint a vadásztábor jelszava, oda viszont már sikerült másképpen bejutnunk (a sztriptíz showban beszerzett térkép segítségével). A két megoldás tulajdonképpen egyenértékű, talán az szól a másik mellett, hogy ha azt választjuk, akkor a kaszinó személyzete életben marad, mi pedig továbbra is kártyázhatunk, ami - főleg a kezdeti időkben - egy komoly bevételi forrást jelent (bár az is igaz, hogy egyszerűen le is lehetett volna közölni a jelszót, és akkor nem kellett volna még külön a Vadásztábor főnökével szórakoznunk). Ja, a térképes megoldásról jut eszembe, hogy a kincs az F helyszínen van elrejtve (ahol a MAKEUP szaktudást oktató hölgy is lakik), sőt ki is lehet ásní, de inkább ne tegyük, mert még valaki el találja vinni, és ha

ennek segítségével akarunk a vadásztáborba bejutni, akkor előfordulhat, hogy a főnök kiküldött emberei esetleg semmit nem találnak, minket pedig ez esetben úgy rúgnak ki a táborból, hogy nagyon.

MOST PEDIG ÁTTÉRNÉK A KIIGAZÍTÁSOKRA

Sajnos a leírás szokatlanul nagy terjedelme, és egyéb, kizárólag "rajtam belül álló" okok miatt becsüszött néhány olyan dolog, ami esetleg zavart okozhat. Ezekért természetesen elnézést kérek mindenkitől, és most, további félreértések elkerülése végett néhány szóban korrigálnám is őket:

1. A képességeink (attól az egy esettől eltekintve, amikor a TOSYKO-val való b*s (beszélgetés) után sav ömlik az arcunkba) nem romlanak, csak javulnak.
2. Harcolásnál a sorrendet nem az életerő, hanem egyrészt az ERŐ nevű képesség, másrészt a védettség függvényében érdemes megválasztani. Az ugye azért mindenki számára egyértelmű, hogy csatát csak akkor szabad kezdeni, ha a csapat összes tagjának az életeréje (AKT) a maximumon van (azaz 100 pont)?



3. A Rock Szalonban társalgó két figura nem egy AXEL nevű emberREL, hanem emberRÖL beszélget, tehát nehogy valaki itt keresse őt (AXEL-t).

4. NATHAN ALLISTER csak azután hozza a nyakunkra a katonaságot, miután elengedtük, tehát nem

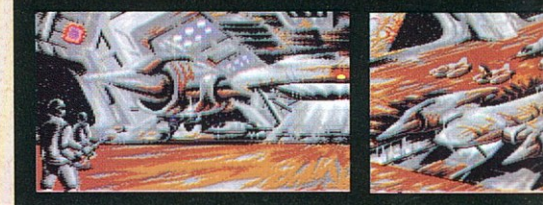
a házába való bejutáskor, hanem az onnan való kijutáskor kell harcolnunk. Ezért kell alaposan felfegyverkezniük, mielőtt lerohanjuk, mert ha nem így teszünk, akkor előfordulhat, hogy nem tudunk kijutni, és kezdetjük az egészet a legutóbbi kimentett játékkállástól.

5. A vadásztáborban a kamra nem az emigráns szerzetes boltjában van, csak kimaradt mintegy másfél mondat, és így a két információ összecusztott. A kamra egyébként a tábor bejáratától közvetlenül balra van, a kimaradt másfél mondat lényege pedig körülbelül az volt, hogy az emigráns szerzetes boltjában üzletelhetünk, egy PAUL nevű fickó hajlandó a MÁSZÁS és a NYOMKÖVETÉS szaktudásunkat trénelni, a kamrában pedig egy újabb pajszer található (egyét már szereztünk a céhben a szobrásztól, mint tudjuk).

6. CHANG a KÁRTYA szaktudásunkat tudja fejleszteni, "KáHá" szaktudás természetesen nem létezik.



Történetünk záróképsor



MOST PEDIG LÁSSUK A "VITÁS KÉRDÉSEK" CIMŰ ROVATOT...

mert hogy ilyenből is van bőven. Azt hiszem, nem túlzok, ha azt mondom, hogy az alkotók kívül aligha van olyan ember, aki a játékot tényleg A-tól Z-ig ismeri, és semmiféle kérdés nem hozza zavarba.

hajómodell DR.SPESICH polcán, fejük felett elhúzó repülőgép az F helyszínen, hulló az őrállomás biokertészetében, balljóslatú kapcsoló a nukleáris erőmű északi kontrollszobájában?

D. A beetlejuice elfogyasztásakor miért pont MCRONALD képe jelenik meg előttünk?

E. Ez már nem kérdés, hanem válasz (csak nem tudtam hova besorolni), mégpedig egy, a hazánk 2. legnépszerűbb PC-s magazinjában feltett kérdésre: EMIA-val a koponyánkban nem távozhatsz a szigetről, pontosabban az őrállomásról, mert a kikötők szintjén, azon a helyen, ahol normális körülmények között egyszerűen "A falon szenzorok vannak" szöveggel jelentkezik a program, azoknak a csapattagoknak, akiknek az agyából nem távolítottuk el az EMIA-t, szétrobban a feje. Ettől persze

ják a fejüket, hogy mi az, hogy csak a kalandjátékok között, amikor a múlt számban még azt írtam, hogy minden idők legjobb C64-es játéka, meg ilyesmi. Való igaz, akkor valami nagyon nagyot akartam mondani, de azóta rájöttem, hogy ilyet, hogy minden idők legjobb játéka, nem lehet megnevezni. Nem lehet összehasonlítani a Pirates-t a Street Roddal, mert egyszerűen más stílusú játékok, és nem azonos szempontok szerint kell értékelni őket. Egy kalandjátéknál például egyáltalán nem baj, ha a zenéjét még a süket sem keveri össze Beethoven IX. szimfóniájával, csak a történet jó legyen. Egy autótversenynél viszont tulajdonképpen lényegtelen, hogy a világbajnoki címért, vagy elhunyt barátunk emlékéért állunk rajthoz, mert ha nincs jó grafikája, akkor a játék nem ér semmit, bármilyen érdekes is a kerettörténet. Szóval a múlt havi zárszót kissé módosítanám valahogy így: szerintem a Newcomer minden idők legjobb C64-es kalandjátéka. Ennyi rizsa után pedig nézzük, hogy ezt a merész állítást tulajdonképpen mi igazolja. Hát először

"No, igen. Elismerem, hogy a Newcomer egy olyan játék, amely több évi kalandozás után is valószínűleg tartogat még meglepetéseket, de őszintén be kell ismernem, hogy ezen a ponton majdnem lefordultam a székről. A várost állítólag sakkban tartó, kegyetlen, zsarnok, gyilkos figura, azaz az Ezredes nem más, mint egy minimum 80 éves aggastyán, akinek ráadásul többől hiányzik mindkét lába."

Jómagam közel fél éve szórakozom a Newcomerrel, végig is játszottam egy párszor, de még mindig kapásból vagy egy tucat olyan dolgot tudnék felsorolni, amelynek a rendeltetésére idáig nem sikerült rájónnom. Ezeket osztanám meg most az olvasók-

a többiek még mehetnek tovább (feltéve természetesen, hogy NEIL nem halt meg), csak - mivel ezután még holmi kromoidok keresztek az utunkat - egy megfoghatott csapat távozási esélyei erősen csökkennek.

is a kód: az, hogy ezt a töméntelen mennyiségű adatot (minimum 30 különféle háttér, több mint száz szereplő, az állóképek, a szövegek, az intro és az endsequence, stb.) mindössze öt lemezen sikerült eltárolniuk. Aztán a grafika: a grafikus valószínűleg több energiát fektetett az intro megajzolásába, mint más cégek az egész játékba (a színvonalak közti különbség legalábbis erre utal). A zene ugyan csak néhány effektre plusz az intro és az endsequence zenéjére korlátozódik (az utóbbi szerintem egyébként kifejezetten jól sikerült), de mint említettem, szerény véleményem szerint egy kalandjátéknál a zene milyensége tizenhetedrangú kérdés. És végül a történet. Hát igen... Nem tudom hányan vannak olyanok, akik egyedül, mindennemű segítség igénybevétele nélkül jutottak el a játék végéig, de egyben biztos vagyok: túlzottan sokan nem lehetnek. És hogy mekkora kihívást is jelent a Newcomer, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy olyanok is leütek mellé, akik már évek óta kizárólag csak minimum 486-os alappépet



A barlanglakók nem túl barátságos egyének, nem szeretik a betolakodókat.



3TPO egy kicsit megváltozott ...

kal, és ha valaki tudja valamelyik kérdésre a választ, akkor írja már meg, mert leközlőnének (nem igaz, Zolee?).

A. Használhatók-e valamire (az üzletelésen illetve ajándékozáson kívül) a következő tárgyak: cateye, IS (?), doboz, rádió, fémlemez, franciakulcs, zanza, 3.5 lemez, bestiárium, spray?

B. Mire használható az ÁSVÁNYTAN szaktudás?

C. Van-e jelentőségük a következő dolgoknak:

VÉGEZETÜL...

és most már (mindenki őszinte öröme) valóban utolsósorban egy rövid értékelés a Newcomerről. Az alkotók közel négy és fél éves fejlesztőmunkájának eredményeként egy olyan játék látott napvilágot 1994 végén, amely minden tekintetben megállja a helyét a kalandjátékok között, sőt nem túlzás azt állítani, hogy (talán az egy Soul Crystal kivételével), magasan veri is őket. Most persze biztos sokan felkap-

és 8 mega RAM-ot igénylő játékokkal hajlandók játszani, sőt, olyanról is hallottam, aki kizárólag a Newcomer kedvéért vásárolt egy új C64-et (miután a régit már jó ideje eladta). Ja, és a lényegét majdnem elfelejtettem: az alkotógárda keres HÁROM főt számlált. Minden elismerésem az övék, és nagyon remélem, hogy még hallatnak magukról...

ai dióhéjban. Megérte a küzdelmet, szép munka volt, gratulálunk!



MORTAL KOMBAT



Amint azt már a SNES-es és MD-os olvasóink tapasztalhatták, a Mortal Kombat harmadik epizódja az előzetes hírekkel ellentétben mégsem csak a Playstation-re jelent meg az idén. A játék minősítésére szinte kár is a szót vesztegetnem, az eladási statisztikák önmagukért beszélnek. A Megadrive és a SNES-es változat grafikája is sokkal színesebb lett, a hátterek

csodálatosak, egy rakás vadonatúj harcos közül választhatunk, a hagyományos karakterek a régi mozdulataik mellett új speckókkal is rendelkeznek, a fatalitok és animalitok során pedig természetesen fröcsög a paradicsomlé. A külsőre tehát minden tekintetben pozitív változások érzékelhetők, ám mi a helyzet a játszhatósággal?

HÁT AKKOR FOGJUNK NEKI!

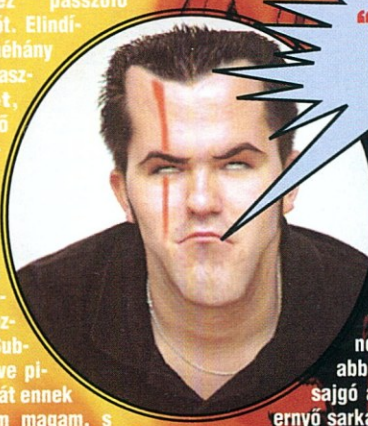
Nos, miután nagy izgalommal helyeztem be a SNES-be a kártyát, először is rögtön az options menübeh léptem, s beállítottam a képességeimhez passzoló very easy funkciót. Elindítottam a játékot, a jönéhány új szereplő ellenére kiválasztom régi kedvencemet, Sub-Zerot, majd a különböző nehézségű tornák közül megelégszem a kezdő szinttel (Novice). Sonya Blade az első ellenfelem, ez bizonyára könnyű lesz. (Mégiscsak egy nő.) Elhangzik a bűvös "Fight" varázsigé, egy fagyaszto varázslattal próbálkoznék, ám mire észbe kapok Sub-Zérumos már a földön elterülve pihen ki az első ütések. No, hát ennek fele se tréfa, megemberelem magam, s vért izzadva végül három menetben legyőzöm Sonyat. Jax a következő versenyző. Amint indul a küzdelem Jax poröly öklei belendülnek, egyfolytá-



Nem a fotós keze remebett meg, hanem Jax lendült támadásba.



A gyengébbik (?) nem küzdelme.



A '95-ös "Mortal Mánia" immár hazánkat is elérte.



Repül a nehéz tűzlabda, ki tudja hol áll meg.

ban védekezek, ám a záporozó ütések hatására így is rohamosan csökken az energiám. Már majdnem teljesen elfogy, most már tényleg csinálnom kell valamit: kiengedek, ám abban a szent minutumban ninjám sajgó állkapoccsal ívelődik be a képernyő sarkába, s mondanom sem kell, többé nem áll talpra. A "tetemes mennyiségű" 5 creditem így pillanatok alatt el is fog, Game Over. Itt valami nincs rendjén - gondolom - bizonyára véletlenül very hardra állítottam a nehézséget, ám újra az options képernyőre váltva ki kell ábrándulnom. Hát ez lenne az a híres technikát igénylő játszhatóság, a kivédhető ütésekkel? A továbbiakban leginkább a következő technikákkal boldogultam: amilyen gyorsan csak tudtam, nyomtam mindent, amit értem, vagy például Sonyat választva szinte kizárólag csak a lábbal átdobást használtam. Összegezve: sokféleképp lehet eredményesen játszani, egy azonban biztos, hogy szép technikás játékkal nem.

TITKOS KÓDOK, CHEATEK

Noha a speckókat és a fatalitoket már a '95/9-es számunk mellékletében leközlöttük, mégis az 576 Shop telefonvonalát mostanában szinte már hűteni kell, mivel mindenki a titkos kódok felől érdeklődik. Mint ismeretes, a VS képernyő alatt bevihető kódokról van szó (két játékos esetén), amikkel titkos cheatek aktivizálhatók. Nos, ha minden igaz, már a mostani mellékletünkben is találhattok néhányat ezek közül. Ez a néhány persze közel sem az összes, tehát a jövőben amint csak megtudunk valamit, ígérjük, le fogjuk közölni. Ebben persze Ti is szervesen részt vehettek, ha tehát rájöttök valamire, ne habozzatok tollat és papírt ragadni...



Itt, a VS képernyő alatt vihetők be a titkos kódok.

MORTAL KOMBAT MOVIE



Goro a legmodernebb technika segítségével szinte életre kel.

Mint arról már beszámoltunk, Amerikában elkészült a verekedős videojátékok koronázatlan királyának, a Mortal Kombatnak a filmváltozata. Hogy valóban "ő" e a király, azt sokan - köztük én is - megkérdőjelezem, az azonban immár tény, hogy a MK sorozat első automatájá-

nak megjelenése, azaz 1992 óta már több mint 1 milliárd \$-os (!) bevételt hozott a forgalmazóinak, s ezzel jelenleg a világ legsikeresebb videojátékának lehet tekinteni. A filmváltozattal a New Line Cinema (Tini Ninja Technócök, True Lies, A Maszk) a nyáron készült el, Amerikában már el is kezdték vetíteni, kis hazánkban való bemutatása pedig az év vége felé, esetleg jövő év elején várható.

A CSELEKMÉNY

A film történetében a három pozitív földi szereplő, **LIU KANG**, **JOHNNY CAGE**, és **SONYA BLADE** személyiségét emelték ki, az ő szemszögükből követhetjük nyomon az eseményeket, az ő kezében van az emberiség sorsa. A három földi halandó útját a hatalmas Vihar Isten, **RAYDEN** egyengeti, megtanítja őket, hogyan kerekedjenek felül a legbelsőbb félelmeiken, s megvilágosítja őket, hogy a Mortal Kombat tornán sokkal több forog kockán, mint a személyes végzetük, s hogy küzdelmüknek nem a halálról, hanem az életéről kell szólnia.

Ennek érdekében mindegyiküknek egy sereg váratlan rendkívüli körülmény között kell helytállnia, s megvédeni emberfeletti tulajdonságokkal rendelkező ellenfeleikkel a sivár párhuzamos asztrálsíkban, a Külvilág birodalmában. A sötét varázsló, **SHANG TSUNG** vezetésével félelmetes ellenfeleik ugyanilyen rendkívüli elszántsággal szállnak harcba, hogy megnyerjék a tizedik Mortal Kombat versenyt. Ebbe a csoportba tartozik a rettenetes négykarú **Shokan Herceg, GORO** is, aki már kilenc generáció óta veretlen, s ha most is sikerül neki győzedelmeskednie, megnyílnak a dimenziós kapuk a Föld felé, s a Sötétség fog uralkodni a Földön az idők végezetéig. Három halandónak azonban van még egy titkos fegyverük, a gyönyörű **KITANA** Hercegnő. Shang Tsung és a Császár tudtán kívül Kitana úgy gondolja, itt az ideje hogy érvényesítse jogos követelését a Külvilág koronájára. Úgy tűnik, a Mortal Kombat játékok és a három mindenre elszánt halandó a legjobb lehetőség, amire már régóta várt, a legjobb alkalom, hogy újra a szépség és a békesség uralkodjon a jelenleg sivár Külvilág birodalmán.

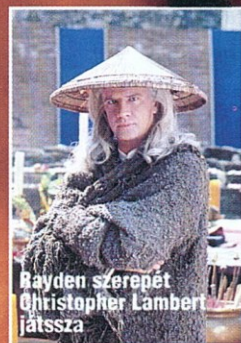
A SZEREP-OSZTÁS

A siker érdekében a New Line Cinema nem bánt szűkmarkúan a büdzsével, tehát futotta a mostan

ság népszerű sztárookra. Lássuk hát a szereposztást. A Föld védelmezőjét, a hatalmas Vihar Istent, azaz **Raydent Christopher Lambert** alakítja, akit a nagyközönség azt hiszem a Hegylakó sorozatból ismer leginkább.

A tízezer éves - bár nem látszik meg rajta - **Kitana** hercegnőt az egzotikus szépség, **Talisa Soto** játssza. Ő a magyar közönség számára nem túl ismer-

rős, bár már egy James Bond filmben, a License To Killben már láthattuk feltűnni. Az öntelt amerikai szupersztárt, **Johnny Cage**t **Linden Ashby** személyesíti meg, akit ta-



Rayden szerepét Christopher Lambert játssza

valy a Wyatt Earpben **Kevin Costner** mellett láthattunk. A gonosz Külvilági varázslót, **Shang Tsungot Cary-Hiroyuki Tagawa** alakítja, akinek tehetségét szintén a License To Killben csodálhattuk meg, de szerepelt már több más ismert sorozatban is, mint pl. a Bay Watchban, vagy a Star Trekben. Az amerikai hadsereg különleges csoportjának tisztjét, **Sonya Blade-et** a gyönyörű **Bridgette Wilson** játssza, őt eddig az Utolsó Akcióhősben láthattuk feltűnni **Arnold Schwarzenegger** oldalán. Az erős és komoly harcost, **Liu Kangot** egy valódi harcművész, **Robin Shou** alakítja. Shou szintén már több filmben is játszott, ám ezeket a filmeket nem igen mutatták be Magyarországon.

EGYÉB NYALÁNKSÁGOK

A parádés szereposztás persze még edeskeves lenne egy ilyen filmhez, tehát természetesen mozgósították a legkeresettebb látványtechnikusokat is. A vizuális effektusokért az az **Alison Savitch** kezeseedik, akinek többek között a Terminator 2, a Dracula, vagy az Árnyék látványosságait köszönhetjük, **Tom Woodruff** és **Alec Gillis** - akik például az Alien sorozat szörnyeit keltették életre - pedig **Goro** megalkotásával állításuk szerint az eddigi legfejlettebb animációs kreatúrát hozták létre, amit valaha mozifilmhez használtak.

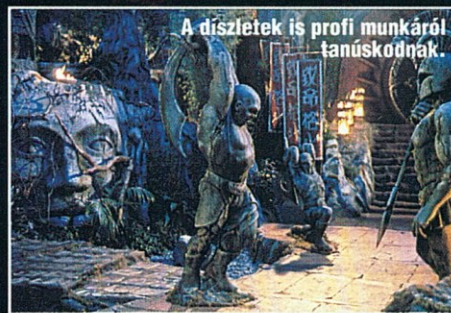


A játékából már jól ismert küzdőtér.



Goro hamarosan újabb trófeát szerez.

Sonya legádázabb ellensége: Kano.



A díszletek is profi munkáról tanúskodnak.



PlayStation

A Playstation egyik legfőbb erőssége a real time-os 3D-s grafika, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy a megjelent játékok legalább fe-



A virtual lemming opcióval elvegyülhetünk a tömegben.

le ilyen megoldással készült. Az is közismert, hogy a Psygnosis csatlakozott a Sony-hoz, tehát minde-

zek alapján szinte magától értetődő, hogy a cég legsikeresebb sorozata, a Lemmings is kilépett a 2 dimenziós világból.

HOGY IS NÉZ KI EZ A GYAKORLATBAN?

A vektort említve, na meg a képeinkre pillantva a grafika minőségét mindenki maga elé képzelheti a játékot, ám mi a helyzet az irányíthatósággal? A pálya átláthatóságához természetesen **egy nézőpont kevés lett volna**, ezt tehát úgy oldották meg, hogy a pályák különböző részein kamerákat helyeztek el, mi pedig ezek között **váltogathatunk**. Persze a hatalmas pályák belátására még ez

Lemmings

a négy kamera is kevés lett volna, ám a kamerákat nem rögzítették, tehát oda vihetjük őket 3D-ben, ahova akarjuk. Némelyik pályán azonban van egy-két hely, ahova a kamerákkal egyszerűen "nem férünk be". Erre az eshetőségre a készítők egy zseniális lehetőséget alkottak: a **virtual lemming** opcióval belebújhatunk az egyik lemming bőrébe, s ott menetelhetünk a többiek között. Maguk a cselekvés ikonok a tapasztalt lemmingeknek már ismerősek lesznek, de a kezdeket sem fogják zavarba hozni, csupán - a 3D-nek köszönhetően - egy új ikont láthatunk, a Turnert, amivel az általunk megjelölt irányba te-
relhetjük a lemmingjeinket.

IRÁNY A KIJÁRAT, LÉPÉS IN-DULJ!

A játék célja egyébként egy jöttányit sem változott: az ikonokkal kiadott parancsokkal lemmingjeinket **minél kisebb veszteséggel** kell adott idő alatt a pályák kijárataihoz elvezetni. A pályákon azonban immár a tereptárgyakat is igénybe veszik lemmingjeink, így például **gumiágyakon szökellnek**, vagy **drótkötélen ereszkednek le**. A középkori várraktól kezdve az egyiptomi piramisokig **10 féle világban**,



Lemmingjeink még mindig nem tanultak meg úszni.

összesen **80 szinten** keresztül caplatnak a kis ráncsálóink, plusz találhatunk **még 20 szint gyakorló pályát**. A Psygnosis tehát ismét remek logikai játékot alkotott, s mivel PS-X-en egyelőre ez az egyetlen a maga nemében, garantált a siker.

novastorm

A Novastorm PC-n már régen megjelent, s talán többen fel is teszik a kérdést, minek kell konverziókra pazarolnunk az értékes oldalakat. A Novastorm esetében azonban **más a helyzet**: a két verzió nagyjából annyiban hasonlít egymásra, hogy a Playstation változatban is ugyanolyan Scavenger 4 űrhajót irányíthatunk, s itt is feltűnnek a PC-s verzióból ismert főellenségek.

GYÖNYÖR A KÖBÖN

Az alapsztori tehát ugyanaz a **robotlázadásos történet**, ám ezen túlmenően mindent új-



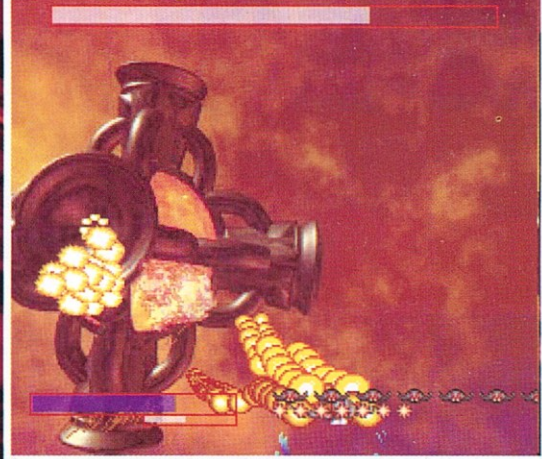
A sok lövedéktől néha azt se lehet látni, mi történik.

ra írtak. A grafika eszméletlenül szépre sikeredett, **pixeleket sehol sem fedezhetünk fel**, a tájak változatosak, s immár **nem csak színes háttérként szolgálnak**, hanem nagyon is oda kell figyelniük, merre akarunk egy-egy sziklát vagy cseppkővet kikerülni. Az ellenfelek is gyönyörűen animáltak, **részletesen kidolgozottak**, s a különböző grafikai effektusok sem mindennapiak. A pályák száma is növekedett, tehát több főellenséggel fogunk találkozni, így hát nem csoda, hogy a **játék csak 2 CD-re fért rá**. A játékmenet sem a régi: a szükséges mennyiségű token felvételével a jobb fegyverek automatikusan aktivizálódnak, s elhalálozás esetén sem veszi el őket a gép. **Apropó elhalálozás**: ráadásul egy-egy élet elvesztésekor mindig ugyanott folytathatjuk a játékot, ahol abbahagytuk.

AZ ÉRTÉKELÉS

Szerencsére egyik főellenség sem túlzottan kemény (igaz a mi hajónk is könnyen sérül), így a játszhatóság, az irányíthatóság és a látvány te-

Ezzel a főgonosszal már PC-n is találkozhattunk.



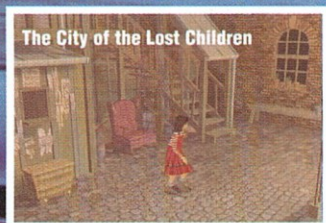
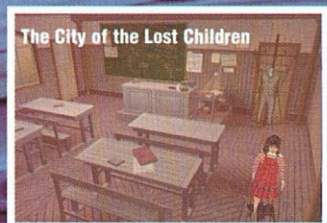
rén tehát **abszolút No.1** az anyag. Ám zeneileg - legalábbis a véleményem szerint - mintha elhanyagolták volna. Eleve a csatazaj túlságosan elnyomja a muzsikát, néhány átvezető résznél pedig egyszerűen nincs is zenei aláfestés. Ennek ellenére persze egy biztos: a műfajában jelenleg a **Novastorm a király**.

PS-X NEWS

CITY OF THE LOST CHILDREN

A cím már bizonyára ismerős sokaknak, hiszen magyarra fordítva annyit tesz: **Az elveszett gyerekek városa**. Igen, arról a filmről van szó, amit már nálunk is régóta játsza-

A városban él azonban **One**, az ártatlanul bárgyú, de bivalyerős és rettenthetetlen erőművész, aki kisöccse, **Denree (Zabás)** megkeresésére indul, akinek szintén nyoma veszett. Útja



nak a mozik, mivel a film rendezője, Marc Caro a játék készítésébe is becsigitt.

A sötét, túliparosodott jövőben játszódik a történet, egy szomorú, de gonosz pasasról, Krankról szól, akinek - mivel klónozással állították elő - nincs lelke, s így nem képes álmodni. Ezért gyerekeket raboltat el, s az olajfúrótornyában az ördögi gépezeteivel **megpróbálja ellopni a gyerekek álmát**, hátha így módon visszanyerheti a fiatalágát.

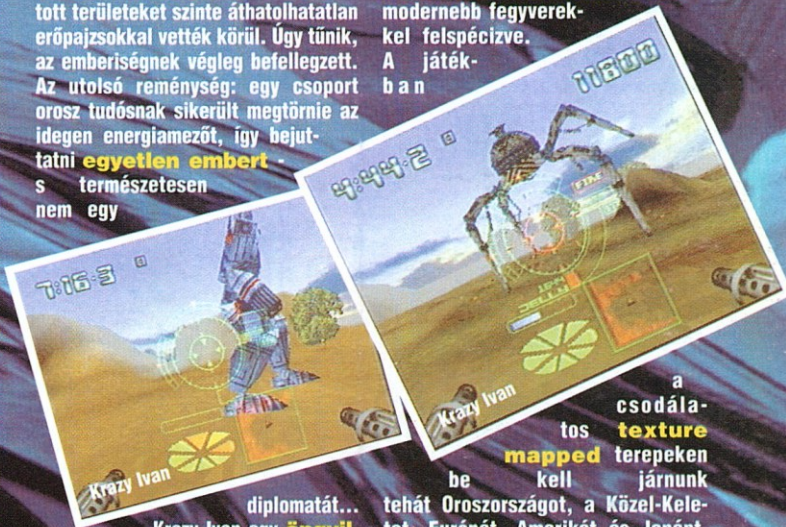
során találkozik egy csapat vadóc árva gyerekekkel, kiknek vezetőjük **Miette (Picur)**, egy kislány. Veszélyes kalandjaik során egyre szorosabb barátság alakul ki a férfi és a lány között.

Az előzmények tehát ezek lennének, maga a játék pedig egy Alone in the Dark stílusú anyag lesz, csaknem **száz helyszínnel**, több mint 50 **motion capture** technikával készült 3D-s szereplővel. **(Várható megjelenés: '96. második negyedében)**

KRAZY IVAN

A változatosság kedvéért a Krazy Ivanban is a jövőben, 2018-ban járunk. A Földet egy idegen civilizáció **brutálisan leigázta**, a meghódított területeket szinte áthatolhatatlan erőpajzsokkal vették körül. Úgy tűnik, az emberiségnek végleg befellegzett. Az utolsó reményesség: egy csoport orosz tudósnak sikerült megtörnie az idegen energiamezőt, így bejutatni **egyetlen embert** s természetesen nem egy

Ennek persze nem pusztá kézzel kell nekivágnia, húséges társa a 40 láb magas hatalmas **mech-warrior páncéltöze** a legmodernebb fegyverekkel felspezícizve. A játékban



diplomátát... Krazy Ivan egy **öngyilkos küldetést** vállalt magára: megsemmisíteni az idegen támadókat, s kiszabadítani az emberi túlélőket.

a csodálatos **texture mapped** terepeken be kell járnunk tehát Oroszországot, a Közép-Keletet, Európát, Amerikát és Japánt, hogy végül teljes sikert arassunk. **(Várható megjelenés: '96. január)**

DEF CON

205-öt írunk. A világot politikailag és gazdaságilag hatalmas **transzgalaktikus vállalatok** irányítják, köztük az egyik legnagyobb a Tyron Corporation. Rengeteg bányát üzemeltet a világegyetem különböző pontjain, melyek védelmét a Tyron Fegyvergyártó Részlege biztosítja. Defcon 5-on már 200 éve nem volt idegen támadás, teljes a béke, ami persze a fegyver

A játékban egy **cybertechnikust alakítunk**, akinek nem is lenne problémája az állomás üzembehelyezésével, ám hirtelen idegen **támadás éri a bázist**. Egy akciójátékkal van dolgunk, ám a feladat mégsem olyan egyszerű, ugyanis a program **stratégiai és kaland elemekkel is fűszerezve van**. Az ellenség irtásán kívül üzembe kell helyeznünk az állomást, s közben bizonyítékokat is kell gyűjtenünk, mivel a támadás mögött egy szabotázsakció húzódik.

A készítőik mindezt káprázatos, **renderelt grafikával és full motion videojelenetekkel** fogják tálalni, ígéreteik szerint maximálisan kihasználva a hardware nyújtotta lehetőségeket. **(Várható megjelenés: '96. január)**



részlegnek nincs inyére. A Tyron főnöksége úgy határoz, kivonják a személyzetet az állomásról, s automatikus védelmet állítanak üzembe.

PARASITE

A Parasite-hoz elég **bizarr történetet agyaltak ki** az alkotói, ami nagyjából a következő: egy kis arkansasi falu bárjában főhősünk, Jack

A programban tehát **Jacket és a kis parazitáját irányítjuk**. A legkülönbözőbb ellenfelekkel kell megküzdenünk, megtalálnunk a földönkívüli gazfickókat, s megszerezni az extrém erőt adó, ám ördögi külsőt nyújtó **mutáció elleni gyógyszert**.

Több mint 300 képernyőt járhatunk be a gyönyörű grafikájú, **3D-ben modellezett épületek** között,



békésen kortyolgatta a sörét. Még nem sejtette mi vár rá: amint lehajtotta az italát, **valami megfertőzte**, az arcán hólyagok jelentek meg, a körülötte állók rémülten bámultak rá, majd fenyegetőleg indultak feléje. Jacknek csak egy lehetősége maradt: **menekülni**.

Szegény Jack nem sejtette, hogy egy földönkívüli rendőr épp azokban a pillanatokban a mi planetánk felett repked, néhány bűnöző után kutatva. Az idegen kis űrhajója felmondta a szolgálatot, s a pilótának is csak annyi ideje maradt, hogy katapultáljon, ám szerencsétlenségére egy pohár sörben kötött ki...

miközben blue-box technikával felvett digitalizált manuskopát püfölnhetünk. **(Várható megjelenés: '96. február)**

Mario, pontosabban Yoshi legújabb kalandjait **négyéves fejlesztői munka** előzte meg, amit ugyanaz a Shigeru Miyamoto vezetett, akinek az összes eddigi Mario-játékot köszönhetjük. Egyes hírek szerint egyébként a játék **már egy éve elkészült**, csupán azért nem dobták piacra, hogy **ne rontsák a Donkey Kong elsőprő sikerét**. Nos, végre a kezünkben tarthatjuk a játékot, s immár nyugodtan megállapíthatjuk: sok 32 bites játékot messze felülmúl **ez a csoda**.

VISSZA A MÚLTBA

Amint behelyezzük a kártyát, s áram alá helyezzük gépünket, egy frankó kis intróban követhetjük végig az előzményeket. A múltban járunk, a még **csecsemő Mariót és Luigi**t éppen kézbesíténé a gálya a szüleihez, amikor a **gonosz varázsló, Kamek** - mivel a jövőbe tekintve észrevette, hogy Mario fogja a sötét Koopa királyságot felszabadítani - megpróbálja elrabolni az ikerpárt. A művelet azonban csak félig sikerül, az egyik bébi a tengerbe esik, pontosabban egy kis szigetre. **Mario a Yoshik szigetén landol**, akik elhatározzák, hogy egymást váltva eljuttatják a gyereket a céljához.

EGYÉB ÚJÍTÁSOK

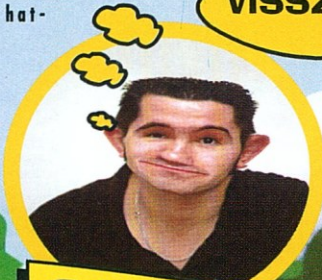
A játék grafikája egyszerűen csodálatos, mintha nem is egy videójátékot néznénk, hanem **egy rajzfilmet**. A megjelenésén kívül azonban a **játékmenet is fantasztikusan eltalált**: minden szint teljesen más, mindegyiknél más-más típusú feladatokkal találkozunk. A **Super-FX chipnek köszönhetően** egyes akadályok kiemelkednek a két dimenzióból: például hatalmas deszkalapok csapódnak ki felénk, s ha éppen ott tartózkodunk, Yoshink szépen felkenődik rájuk. Több pályán **az egész háttér mozgásban van**, s akkor még nem is szoltam a **fél képernyőt betöltő**, nem csak ugrándozó, hanem szépen animált **főlenségek-ről**. Ezt egyszerűen tényleg látni kell. Az ellenségekkel szemben használhat-

keressük a pályákon található kapukhoz a kulcsokat, különböző **extra aljátékokhoz** jutunk, valamint ha a pálya végi rulettkeréknél Fortuna ránk kacsint, még más szerencsejátékokkal is



Az FX chipnek köszönhetően csodálatos 3D-s poligonos akadályokkal találkozhatunk.

MARIO VISSZATÉRT! S MICSODA VISSZATÉRÉS!



SUPER MARIO WORLD 2

YOSHI'S ISLAND

A JÁTÉK MENET

Mint azt már a történetből sejteni lehet, ezúttal nem Mariót irányítjuk, hanem Yoshit. Összesen **hat nagy pályán**, amelyek mindegyike **nyolc kisebb szintre oszlik**, kell keresztülvinnünk a csecsemőt, **A cél**: a pályák végéig eljutni, ahol a Yoshik egymást váltják. Energiánk ezúttal sincs, hanem ha hibázunk, Mario leesik Yoshi hátáról s a gép elkezd visszafelé számlálni. **Ha a számláló nullára ér, Mariót is elrabolják** Kamek csatlósai, azaz egy élet elveszik. Szintén életet veszünk, ha Yoshi **lávába, vagy szakadékba esik**. A már említett számláló egyébként tiztől kezd visszaszámlálni, ha azonban csillagokat veszünk fel, akár 30-ra is növelhetjük.



Ha Yoshi megsérül, az ordító csecsemő egy buborékban kezd repkedni, s gyorsan el kell kapnunk mielőtt a számláló nullára ér.

jud a jól bevált **rúgrásos módszer**t, vagy a kisebbeket fel is falhatjuk. A bekapott ellenséget újra kiköphetjük, vagy a joyt lefele nyomva tojásokat gyárthatunk belőlük, amikkel azután "lövöldözni" lehet. Ezen kívül még lehetőség van **speciális tárgyak** használatára is (a Pause képernyőn választhatók ki), mint például köpködhetünk dinnyemagot, stb... Néhol különböző **buborékokra** bukkanhatunk, amiket felvéve Yoshink különféle járművekké, mint például helikopterre vagy kisautóvá tud átalakulni. Bár egy-egy pályán nyolc szintet találunk, ezeken kívül, ha az összes csillagot, pénzt, virágot begyűjtjük **két extra szint** is megjelenik a térképen, tehát **valójában 60 szintet találunk a kártyán**. S ezzel még mindig nincs vége: ha meg-



A hatalmas "szörnyek" legyőzési módszere nem mindennapi: erről az úrról például a gatyóját kell lefejtenuk.

próbálkozhatunk, s mindezekben különböző **bónuszokat**, életeket nyerhetünk.

A MINŐSÍTÉS

A Yoshi's Island az a játék, **amelyről sok más vetélytársa példát vehetne**. Látjuk, hogy Miyamoto ismeri a közönség igényét, még olyan apró részletekre is ügyelt, hogy például a gurítható köveknél, ha féldalasan állunk rájuk, lassanként elindulnak, amerre a súlyunk kényseríti őket, s ha rajta akarunk maradni, "egyensúlyoznunk" kell. **Igen valószínűnek tartom, hogy a Donkey Kong után ez lesz az a játék, amit minden platformjáték rajongó begyűjt.**



Néhol az egész háttér mozog...



Meddig kell még várunk rá? Megéri türelmesnek lenni?

Az utóbbi időkben valószínűleg sokakban felvetődik a kérdés, melyik következő generációs gépet válasszák. Jelenleg kétségtelen tény, hogy a hardware erőssége és a már megjelent játékok egyelőre a PS-X mellett szólnak, erős a gyanúm azonban, hogy ma Magyarországon csak kevesek engedhetnek meg maguknak egy ilyen csodamasinát, tehát én azon a véleményen vagyok, érdemes még pár hónapot várni az Ultrára. (A gép a legutóbbi hírek szerint Japánban már idén december 1-én megjelenik, Európába azonban csak '96 áprilisára várható.) Hogy tényekkel is igazoljam magam - meg mivel egyébként is sokakat érdekel a téma - most következzen a hardware immár biztos forrásokból származó részletesebb ismertetése.

Mindenek előtt azonban exkuzálnom kell magamat, mivel a múlt számban a 3DO rovatban az Ultrával kapcsolatban egy szám tévesen jelent meg, ám aki figyelmesen olvassa a most következő adatokat, úgymint észreveszi majd.

CPU

64 bites 100MHz-es R4200 RISC chip, műveletvégzési sebessége: 100MIPS (100 millió művelet másodpercenként).

MEMÓRIA

3Mb RAM, ám az igazi erősség a 128 bites buszt használó Rambus DRAM rendszer, amivel a gép adatátviteli sebessége 500 Mb másodpercenként. Memóriabővítésre is van lehetőség, ám erről még nem tudunk részleteket.

GRAFIKA

64 bites DSP chip/100MHz, műveletvégzési sebessége: 100MFLOPS (100 millió lebegőpontos számítás másodpercenként). 16, 24 és 32 bites grafikákat képes kezelni, a képfelbontások: 320x224, 512x448, 640x480, 1024x768, 1280x1024 (ez utóbbi kettőhöz HDTV, azaz nagy felbontású TV szükséges). 100.000 poligont tud generálni full grafikával (texture mapped, árnyékolt stb...) másodpercenként, mindezen effektusok nélkül viszont ez a szám elérheti az 500.000-et, esetleg még többet. Ez a chip egyébként az egyik legfőbb erőssége a gépnek, a fejlesztőknek valószínűleg - mint annak idején a SNES Mode7-je esetében - még évekre lesz szükségük, hogy 100%-ig kihasználják.

HANG

64 bites DSP chip/44,1KHz, 64 hangcsatorna.

VIDEO

Csak a szabványos RF és RGB kimenetek.

NINTENDO ULTRA 64



ADATHORDOZÓ

Cartridge alapú: 64, 128, 256, és 512 Mbit-es kártyák (512 Mbit = 64 Mbyte). 30:1-es sűrítés, amiből azonban a játékos a Rambus technológiának köszönhetően nem fog érezni semmit, tehát a "Loading" vagy a "Stand by" feliratok ismeretlenek lesznek.

IRÁNYÍTÓ

Az Ultra 64 irányítója valami forradalmian új dolog lesz, amit kifejezetten a 3 dimenziós játékokhoz fejlesztettek ki. A legfrissebb információink szerint külsőre leginkább a Virtual

Boy irányítójához lesz hasonlítható. A jobboldalon hat gombot lehet majd találni, felül a szokásos left-right gombokat, s középen egy Start gombot (Select nincs). A forradalmi újítás azonban a szintén középen található joystick lesz, amelyre így a bal-, és jobbkezések egyaránt kényelmesen ráhelyezhetik a hüvelykujjukat. (Tehát nem egy karra kell gondolni, hanem egy nagyobb gombra, ám az egyszerűség kedvéért maradjunk a joystick elnevezésnél.) Nos, ezzel a joystickkal tulajdonképpen egy második irányító lesz a joystickpaden. Hogy képet alkossunk az ebben rejülő lehetőségekre: képzeljük magunk elé a Doomot, amint a mászkálás közben "fejünkkel" arra tekinthetünk, amerre csak akarunk. Ezekon kívül még lesz egy tizedik gomb is, ami az irányító alján kap helyet, mely valószínűleg a legkényelmesebben elérhető gomb lesz, s egyszerű tűzgombként fog funkcionálni a lövöldözős anyagokhoz.

AZ ULTRA DRIVE

Az Ultra 64 képességeiben kételkedők a legtöbbször a CD-ROM-ot hiányolják. Nos, a Nintendo ebben a tekintetben is már egy lépéssel előbbre jár a vetélytársainál, ugyanis '97-re egy Magneto Optical Storage Drive kiadását tervezi. Erről a rendszerrel tudni kell, hogy az egyik legmodernebb adattárolási módszer, ám ezzel összefüggésben nagyon magas a meghajtó előállítási költsége. Ám ha a Nintendo a 64 bites chip költségeit is minimálisra zsugorította, miért ne járna sikerrel ezen a téren is? Az új drive hihetetlen képességekkel fog rendelkezni: az adatátviteli sebesség 2,44Mb lesz, ami a Playstation vagy a Saturn dupla sebességű drive-jának hatszorosát jelenti. Mindemellet a hozzá való diskek írható/olvashatók (a kalózok szeme most valószínűleg felcsillant), ráadásul magának egy disknek az előállítási költsége jóval kevesebb mint egy CD-é. A gép ára a tervek szerint nem lesz több mint az Ultra ára, s meg nem erősített információk szerint egy disk tárolókapacitása megközelítőleg 1,2 gigabyte (!) lesz.

A KONZEVENCIA

Nagyon úgy néz ki, hogy a 3DO M2-je teljesítményét tekintve ugyan felül fogja múlni az Ultrát, ám ugyanez sajnos az árára is vonatkozik. Az U64, mint azt már korábban említettük, 250\$ alatt lesz, tehát ilyen árfekvésben biztos, hogy nem fogunk találni hasonló képességű gépet. Végül még egy érdekesség: a Silicon Graphics szakértője szerint 10 évvel ezelőtt egy hasonlóan kimagasló hardware-rel rendelkező berendezés darabára 14.000.000 (azaz tizennégymillió) dollár körül lett volna. Jól olvastátok, 1 darab gépről van szó.



A franciák ismét bizonyították, hogy náluk a minőség az elsődleges.



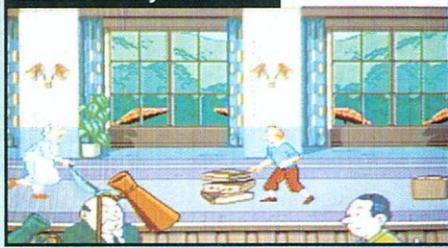
SUPERLAINFOTENDÓ

ENTERTAINMENT SYSTEM

TINTIN

Úgy gondolom, már Magyarországon sem cseng ismeretlenül Tintin neve, hiszen főszereplésével nem csak számos képregény, hanem rajzfilmek és videójátékok is megjelennek.

A szállodában még a takarítónők is veszélyesek.



Tintin fiatalos külseje ellenére már jócskán benne van a korban, hiszen kis fehér fox-terrier kutyájával, Snowyval elsőként 1929. január 10-én a "le Vingtième Siècle" című kis belga napilap mellékletében tűnt fel néhány illusztráció erejéig. Hergé, Tintin szülőatyja hősét a saját valós környezetébe helyezte, ezért van az tehát, hogy Tintin a "le Petit Vingtième" (ez volt a melléklet címe is) riportereként járta be a világot. Kalandjairól az első album 1930-ban jelent meg "Tintin kalandjai, a Petit Vingtième riportere Szovjetunióban" címmel, és nyomban nagy sikert könyvelhetett el. A következő 10 évben 8 "Tintin és Snowy" történet látott napvilágot, melyekben folyamatosan tűntek fel a mára már szintén közhizmertté vált mellékszereplők: a **Thompson testvérek**, **Haddock kapitány**, **Calculus professzor**, **Castafiore Bianca**, **Rastapopoulos**, stb... Tintinnek természetesen állandóan minden hájjal megkent gazfickókkal, banditákkal és hasonlókkal

gyűlik meg a baja, de persze bátor kiskutyájával minden helyzetből kivágja magát. Végülis Hergé összesen 24 epizódot írt meg Tintin kalandjairól, melyek mára már 52 nyelven több mint 100 országban kaphatóak, s mi sem bizonyítja jobban a sikert, mint hogy minden 12 másodpercben a világon elkel egy Tintin album. Sajnos a magyar közönség még nem nagyon ismerheti ezt a kedves figurát, lévén hogy eddig még nem sok magyar nyelvű Tintin képregénnyel találkoztam, bár lehet, hogy sokaknak mégis ismerős hősünk neve, mivel a rajzfilváltozatból már néhány részt a Magyar TV is sugárzott. Na de most már inkább térjünk rá a játékra!

s ha már mindent megtettünk az adott pályán, automatikusan mennek tovább az események. A szereplők az események menete szerint tűnnek fel a pályákon, vagyis egyszerre mindig csak egy dolgot tudunk majd tenni, tehát elakadni azt hiszem nem fog senki.



A játszadozó kölykök elől jobb félreállni.

A TÖRTÉNET

Tintin épp jól kiérdemelt szabadságát tölti Svájcban, amikor levelet kap egy régi barátjától, Changtól, hogy hamarosan Európába látogat, miután egy rövid kitérőt tesz Katmanduba. Nem sokkal később azonban hősünk értesül róla, hogy **Chang gépe lezuhant** nem messze Katmandutól a hegyekben. Tintin a következő éjjelen álmot lát, miszerint **Chang túlélte a katasztrófát**, tehát nyomban összehapok, s Haddock kapitánnyal azonnal Tibetbe indul. Megérkezvén kezdődnek csak az igazi nehézségek: megtalálni a szerencsétlenség helyszínét, ehhez persze rengeteg akadályt kell leküzdeni, miközben ráadásul a hegyekben kószál a félelmetes Yeti is...

MILYEN FÁBÓL FARAGTÁK TINTINT?

Az Infogrames minden tekintetben hozta a tőle megszokott színvonalat: szépen scrollozódó csodálatos színes, változatos hátterek, remek grafikájú és animációjú szereplők, s tökéletesen a helyükre illő hanghatások. Ha tehát valaki csak nézi a játékot, minden tekintetben elégedett lehet. Ha azonban játszani is akar vele, akkor **mindenképp készítsen ki a gép mellé egy pohár vizet néhány nyugtató társaságában**. Az Infogrames ugyanis nehézségleg sem adta lejjeb a tőle megszokott mércét, sőt... A játéka valószínűleg nem véletlenül tették be az újítást, hogy bizonyos időként a gép figyelmeztet minket, hogy **már túl régóta bámuljuk a képernyőt, most már pihenjünk egy kicsit**. A tanácsot pedig érdemes megfogadni, s ezt saját tapasztalatból mondom: én köztudottan birka türelmű ember vagyok, de a játékmenettől sokszor nálam is már az epilepszia kezdeti jelei voltak **bámuljuk a képernyőt, most már pihenjünk egy kicsit**. A tanácsot pedig érdemes megfogadni, s ezt saját tapasztalatból mondom: én köztudottan birka türelmű ember vagyok, de a játékmenettől sokszor nálam is már az epilepszia kezdeti jelei voltak tapasztalhatók. Azt ugyanis még természetesnek vettem, hogy a vonaton az összes hordár azt lesi, mikor vághat kupán egy természetes csomaggal, s még azt is elhittem, hogy a házak ablakából pont akkor fáradoznak le a virágserepek, amikor alattuk tartózkodok, ám azt már egyszerűen képtelen voltam felfogni, hogy a Katmandu utcáin szállingózó szemét hogyan tudja halálra sebezni szerencsétlen Tintinemet.

AZ AKCIÓ MENETE

Tintin irányítását akkor vehetjük át, amikor Kinában megismerkedik Changgel: vonata egy kis kényerszerpihenőt tart a Jangtze mellett, mikor is hősünk **egy fiatal srácot vesz észre a folyóban fuldokolni**. A teendők tehát: eljutni a mozdony előtti kömöláshoz, s ott a vízbe vetni magunkat. Hogy ezt véghez vigyük, az akadályokat kétféleképp kerülhetjük ki: átgorhajtuk őket, vagy a 3D-s térben - magunk felé húzva a jöjt - félrehúzódnunk a veszélyek elől. Ezekon kívül minden pályán találhatunk majd különböző használható tárgyakat, mint például a vonatnál a ládákat, amiből a leomlott hidra rádobva egyet, azon keresztül tovább tudunk jutni. **A játékmenet egyébként minden pályán azonos**: minden helyszínen meg kell keresni a mellékszereplőket, akikkel beszélgetnünk kell,



Katmanduba érkezvén a "szágu-do-zó" bringásokra kell ügyelnünk.

Miközben a Mortal Kombatnak már a negyedik részét fontolgatják, úgy tűnik, a Capcom üdvöskéje a **Street Fighter II** nem akar tovább lépni ennél a kettesnél. Már számtalan update, turbo változat jelent meg, mára szinte már minden gépre létezik SF2, ezúttal pedig a Gameboy következett a sorban. A maga idejében, a játéktérmi SF2 kétség kívül a legjobb volt a maga nemében, de hát **hogyan sikerült ezt átvinni egy hordozható kis gépre?**

KÜLÖNÖS VERZIÓ

A Gameboy változat minden tekintetben elég furcsára sikeredett, ám **sajnos inkább hátrányára változott.** Ezúttal mindössze csak kilenc harcos közül választhatunk:

Ken, Ryu, Chun Li, Guile, Blanka, Zangief, Balrog, Sagat és M.Bison közül. Mint látható, ebben a kilencben maguk a nagymesterek is, és még az örült diktátor, Bison is benne van, tehát mind a hagyományos, mind az újabb szereplők közül jónéhány hanyagolva lett.

STREET FIGHTER II

sú, csak pillanatokkal később reagálnak a figurák a gombokra, de ami még lényegesebb, az **animáció szörnyen darabos.**

Az irányítás a gombok hiányának köszönhetően eléggé leegyszerűsödött (vagy inkább úgy fogalmaznék, hogy visszatért a kezdetekhez), de legalább szerencsére a **meglévő karakterek speciális mozdulatainak nagy része megtalálható ebben a verzióban is.** Ezek egyébként is le pontosan vannak írva a kézikönyvben, tehát ezekkel most nem foglalkozom.

azért egy kicsit töltődik előtte. A játéknak akkor van vége, ha elfogy az energiánk, ilyenkor nincs continue se. A főmenüben végül az **OPTIONS**-szel a nehézségi szintet állíthatjuk be, az idő limitet kapcsolhatjuk ki/be, s a zenét és effektet hallgathatjuk meg.

ÉRTÉKELÉS

Mára a Street Fighter sorozat már egyébként is **erősen idejétmúttá vált** - manapság ugyanis egy verekedős anyagból sem hiányozhatnak a különböző kivégzések és egyéb

GAME BOY



Bison jellegzetes levitáló támadása.



Blankában túlteng a feszültség.



Ken tűzlabdás speckója kellemetlenül érinti Balrogot.

HA BUNYÓZNI AKARSZ, MENJ KI AZ UTCÁRA! - MONDJA ANYUCI A KISFIÁNAK, HISZEN MÁR Ő IS TUDJA, HOGY MEGJELENT AZ SF2 GAMEBOY VERZIÓJA

Mivel Bison is választható karakter, így azt hiszem mondanom sem kell, hogy **nincs végső küzdelem, s a megnyerés is csak egy gratulációból áll.**

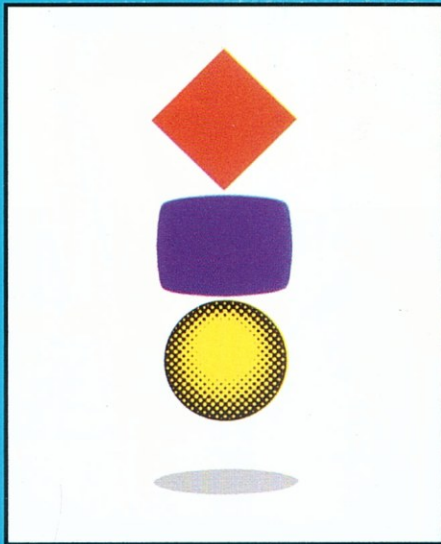
A grafika nagyon szép lett, a Gameboy négy színéből a **16 bites konzolokat megközelítő minőségű háttérket sikerült kihozni, s a figurák is szép nagyok, és jól megrajzoltak.** Am amint elindul a játék, láthatjuk, hogy ennek mi lett az ára: **az akció elég las-**

A LEHETŐSÉGEK

A játékban indulhatunk **NORMAL** módban, így hagyományosan végig kell küzdenünk magunkat a többi karakteren, s mint már mondtam, a jutalmunk csak egy gratuláció lesz. A **VERSUS** opció talán a legértékesebb az egész játékból, hiszen azt hiszem minden verekedős anyag egy haver ellen a legélvezetesebb. A kétjátékos üzemmód két gépet linkelve és Super Game Boy-on keresztül is lehetséges. A **SURVIVAL** mód egy érdekes lehetőség, ilyenkor csak egy menetben kell győznünk, ám a következő ellenfél ellen ugyanazzal az energiával kell majd kiállnunk, igaz

Van még egyáltalán olyan játékgép, amire nincs SF2?

nyalánkságok - s ráadásul most egy ilyen konverzióval álltak elő. De ha már nem lehet 100%-osan átírni valamit erre a kis gépre, akkor inkább az extra grafikai effektusokat kéne elhagyni, mint ahogy azt a Primal Rage-ben tették, de semmiképp sem a sebességet, s ezzel összefüggésben a játszhatóságot csökkenteni, hiszen a pergő játékmélet a minimum, ami mostanában egy ilyen anyaggal szemben alapvető elvárás. Egyszerűen nem is érteni, mit akar még a Capcom ettől a második résztől, mely idestova már több mint három éves múltira tekint vissza, vajon **hány bőrt akarnak még róla lehúzni?**



3DO

R O V A T

Sokan hajlamosak lebecsülni a 3DO képességeit: főleg a PC-sek előszeretettel nevezik kávézóasztalnak a formájára utalva, ám nekem mégis meggyőződésem, hogy ez egy egyedülálló képességű gép, mely noha már többéves múltra tekint vissza, még mindig versenybe tud szállni a PC-vel, sőt még a legújabb konzol csodákkal is. (Ráadásul még

texture mapped grafika segítségével minden kiemelkedik a síkból, s a kamera a járművünk sebességétől és irányától függően automatikusan zoomolgat a csataterre. Mindez már önmagában is megáé-
vezetet biz-
tosítana, ám a hangulatot még a tökéletes

MAXIMÁLIS BELEÉLÉS

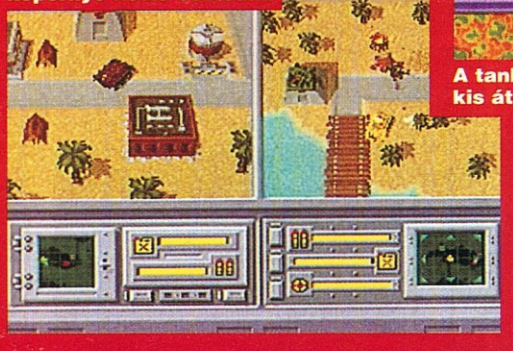
A program készítésekor a már felvázolt bombasztikus hangulat mellett ráadásul minden apró részletre ügyeltek: a felrobbant házakból túlélők csoportjai rohannak szanaszét, s némelyik még néhány gránáttal is kedveskedik nekünk. Ezt persze mi is viszonzhatjuk: a tankkal keresztülmenve rajtuk szép kis piros pacákkal díszíthetjük a terepet. Ugyanezt megtehetjük mellesleg a sátrakkal is, de hasonlóképp cselekedhetünk minden más tereptárggyal is: a fák egy-egy jól irányzott lövéssel kidönthetők, s ha nem sajnáljuk a munióit, még a legnagyobb épületek is porig rombolhatóak.

EGY KIS SEGÍTSÉG

Az akció tehát nem túl bonyolult, csupán egyre figyelmeztetnék mindenkit: a szigeteket összekötő pontonhidakon ne robbantsunk, és mi se robbanjunk fel, mert ugyebár a következő életünkkel is valószínűleg arra kell mennünk, s a mélyvizet egyik földi járművünk sem kedveli.

Végül aki esetleg mégis nehezen boldogul a küldetésekkel, az próbálkozzon a következő cheatekkel: írjuk be kódszónak, hogy "WOLF" s máris az összes sziget bejárható. Ennek az "inverze" egyébként a "ZZZZ" kódszó. Ezen kívül csalhatunk még úgy is, hogy a játék közben lenyomjuk az "L", "R" és "P" gombokat egyszerre, mire egy menü jön be egy rakás technikai részlettel, valamint beállítha-

Kétjátékos módban a képernyő ketté osztozik.



A tankunk hatására a sátrak egy kis átalakuláson mennek át.

hangeffektek is fokozzák, s ami valóban páratlanná teszi a játékot, az a csodálatosan szóló klasszikus zene, ami a Dolby Surround technikának köszönhetően teljesen betölti a szobát, s a játékos tényleg megfelelnek minden egyébről. Gondoljunk csak bele, amint Wagner dinamikus muzsikája, a "Valkűrök Lovaglása" alatt bombázzuk helikopterünkkel az ellenséges területet: teljesen más élmény, mintha csak pár lövést meg robbanást hallanánk.

MIT KELL KERESNÜNK?

A játékban indulhatunk a gép ellen, de akár ketten, osztott képernyőn, egymás ellen is, mindez a lényegesen nem változtat: a feladatunk - a már említett Desert Strike agyonbonyolított küldetéseivel szemben - mindössze annyi, hogy a szigeten teljes pusztítást végezzünk az összes ellenséges bázison, melyek egyikén valamelyik épületben megtalálhatjuk az ellenség elzászmányoladó zászlaját. Eddig a pontig a páncélos nehézfegyverzeté a szó, ám a zászlóért a dzsippel kell kimenünk, aminek utasai csak gránátot tudnak hajtani. A lőszer egyébként mindegyik járműhöz csak korlátozott számban áll rendelkezésre, s ha elfogy, minél hamarabb vissza kell menni a bázisra. Ezt persze ne várjuk meg, hanem már hamarabb forduljunk vissza, mert a visszaúton még biztos hogy néhány drone-t likvidálnunk kell. Ezek egyébként akkor akaszknak ránk, ha megállunk, tehát lehetőleg soha se hagyjuk abba a mozgást.

mire lesz képes a 64 bites upgrade-del!) A becsmérlők legtöbbször a kevés szoftvert vetik a 3DO szemére - ebben még lehet, hogy van is valami, ám csak vessünk egy pillantást a megjelent játékokra, s azok minőségére, melyek szinte egytől-egyig utánozhatatlan, a 3DO-ra jellemző egyedi hangulatot árasztanak. Kiváló példa erre a most ismertetésre kerülő Return Fire, mely már önmagában is olyan profi játék, hogy sokan szinte csak miatta vették meg a gépet.

FRENETIKUS ÉLMÉNY

A játék valóban mély benyomást gyakorol az emberre: egy Desert Strike stílusú játékot kell magunk elé képzelni, csak hogy itt nem kizárólag helikopterrel, hanem akár tankkal, vagy rakétavetővel is indulhatunk, sőt, még dzsippel is. Nos, a Desert Strike csodálatos terepéhez most képzeljük hozzá, hogy a

A dzsip képes még a vizen is átkelni.



Ha megtaláljuk a zászlót, minél gyorsabban térjünk vissza a bázisra.

tunk egy cheat-et, amivel az első kilőtt épületben lesz a zászló. Ugyanitt még bekapcsolhatunk egy számlát is, mely érdekességképpen a játék közben mindig mutatja, hogy hogyan esik le, illetve gyorsul a képernyőfrissítés. Egy régebbi számunkban mellesleg már találhattatok ehhez az anyaghoz egy sérthetlenség cheatet is, ennél több tehát azt hiszem már nem is kell az élvezetekhez.

ERKEZESI OLDAL

PANIC IN THE PARK

PC

Azt már megszokhattuk, hogy a játékok dobozaiban található CD-k száma nem mindig áll egyenes arányban a rajtuk lévő programok minőségével. Főleg az amerikai kontinensen egyre divatosabb, hogy vesznek egy kis sztárocskát, akivel telenyomják a CD-tet full motion videoval, s ezzel úgy gondolják minden fontosat meg is tettek, csupán egy dologról feledkeznek meg: hogy a játék szőljön is valamiről. A minap kaptuk kézbe a Time Warner Interactive legújabb remekét, a Panic in the Parkot, melynek dobozáról Erika Eleniak, a Baywatch - inkább kebleiről mint tehetségéről híres - sztárja pillantott ránk csábosan. A program Windows alatt fut, s csak 3db CD-re fért rá, tehát mondanom sem kell, egy interaktív kalandról van szó, full motion videóval alaposan megspékelve. A nem túl érdekfeszítő történet egy vidámparkról szól, ami a tulajdonos nemrég bekövetkezett halálával, úgy tűnik, pusztulásra van ítélve. A megboldogultnak azonban van két ikerlánya (Erika Eleniak), az egyik a rosszat, a másik a

közelíti meg leginkább a játéktérmi automatát. Már az intronál tapasztalhatjuk, hogy semmit se vágtek ki, s a karakterválasztásnál is ugyanúgy megcsodálhatjuk a már ismerős animációt. A játékban a figurák maradtak az



eredeti nagyságúak, ugyanez elmondható a kis rohángáló emberkékről is, s persze a pályákon az összes grafikai effektus is a helyén maradt, tehát például az erdős pályán a távolban ugyanúgy szállodgálnak a pterodactylusok, s ugyanúgy csörgedezik a patak. Természetesen ebben a verzióban is előcsalhatjuk a különböző speciális mozdulatokat és fatalityket is, tehát az egész csak annyiban tér el az arcade verziótól, hogy egy kicsit durvább lett a felbontás, s mintha egy pár fázist kihagytak volna az animációkból.

MORTAL KOMBAT 3

PC

A Midway az idén kitett magáért, valóban mindent megtett, hogy ez az év a Mortal Kombat éve legyen. Még alighogy letesztelhetjük a harmadik epizód konzolos változatait, pár héttel később, még a lapzártánk előtt megérkezett a PC-s verzió is. Maga a Mortal sorozat atyja, Ed Boon is úgy nyilatkozott, hogy ez a változat fogja a leginkább megközelíteni az eredeti automata színvonalát, s most, hogy immár magunk is láttuk, mi is meg tudjuk erősíteni az előzetes híreket: a Playstation változattal együtt valóban ez a best. Erről a konverzióról is szinte ugyanazokat lehet elmondani, mint amiket a Primal Rage-nél említettem: a VGA felbontás következtében a grafika ugyan kicsit pixelesebb lett, ám ezen kívül minden tökéletes - a figurák maradtak az eredeti nagyságúak, s ráadásul az animációban sem tapasztaltam romlást, a háttérgrafikákon ugyanúgy



megvan minden effektus, s még a temetős helyszín is megvan, amit ugye a 16 bites verziókból kihagytak, s a hangeffektek is egészen kifinomultan szólnak. A konfigurálás barátságos menüjétől kezdve a legapróbb részletig a játékban minden meglátszik, hogy egy profi fejlesztői munka eredménye, s nem pedig csak egy tesseklássék konverzió. Végül egy jó hír: a konzolokhoz közölt kódok és speckók ennél a változatnál is használhatók.

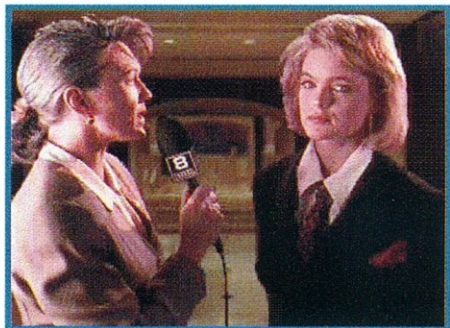
NHL HOCKEY 96

PC

Még emlékszem arra az időre, amikor a PC-sek sóvárogva nézték a Megadrive-on futó NHL Hockey-t, s találgatták, vajon mikor készül az ő gépükre is valami hasonló. Aztán egyszer csak átírták PC-re is az említett programot, ami nem is maradt el a Megadrive-ostól, s most '96-ban pedig immár ott tartunk, hogy az NHL legújabb része már csak PC-n az igazi, s a MD a közelébe sem ér. A játék 3D-s pályája egyszerűen magával ragadja a szemlélőt, a különböző kameranézeteknek köszönhetően az ember teljesen beleéli magát a játékba, s még az is kedvet kap egy meccshez, akit azelett esetleg nem is érdekelt a jégkorong. A gyorsabb processzonnal rendelkezők a játékot akár SVGA-ban is élvezhetik, sőt még extra effektusok, mint például hirdetésszövegek, vagy a jégen a tükröződés is bekapcsolhatók. Mindemellett a program hihetetlenül tökéletes audio-élményt nyújt, ha valaki egy másik szobából hallja a hango-



kat, egészen biztos, hogy azt hiszi, hogy valódi meccs közvetítését nézzük, legfeljebb az ébreszt benne gyanút, hogy nincs kommentátor. Maga a játékmenet is - noha az ellenfelek néha elég ostobán viselkednek - ritka élvezetes, ami nem utolsósorban annak is köszönhető, hogy ebbe a részbe végre ismét visszahozták az erőszakot, azaz éppúgy, mint a valóságban, itt is csépelhetik egymást a játékosok. Ezen kívül megerősítették a védelmet is, minek következtében sokkal nehezebb a kapuba találni, mint az előző részekben, szinte csak passzolással lehet gólt löni. Egy tehát biztos: ha hokizni akarsz a számítógépen, ezt a játékot kell megvenned!

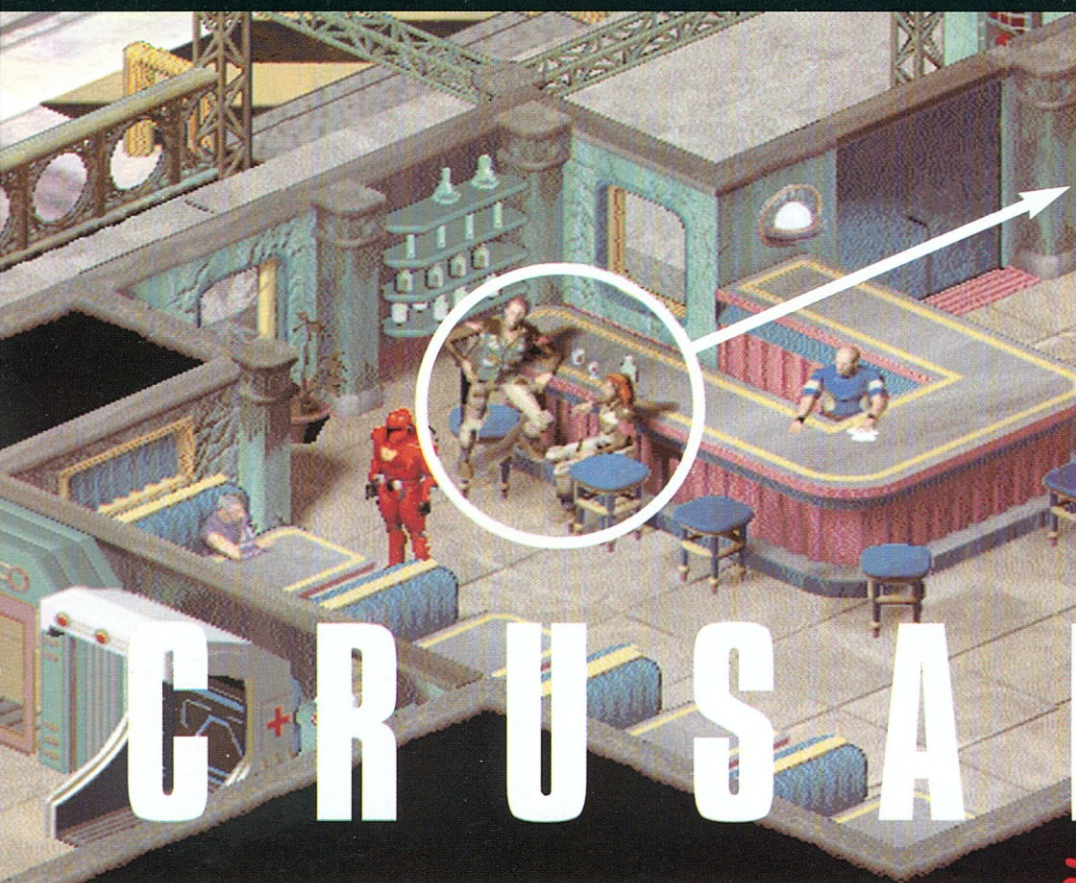


jót testesíti meg. Nekünk természetesen a jót kell megsegítenünk, hogy a parkból előkerítsük az ellopott, és elrejtett adományozási okiratot, mely megmentené a parkot az eladástól, s így a tervbe vett lerombolástól. Be kell tehát jutnunk a parkba, s ott nyomozásunk során játszanunk kell a különféle játékokon, amelyeken pénzt nyerhetünk, az alkalmazottakkal beszélgetve pedig egyre több nyomra bukkanhatunk. Maga a kalandozás egyébként szép SVGA állóképeken zajlik, s a videojelenetek is a jó minőségű kategóriába sorolhatók, tehát aki lát fantáziát a történetben, az nyugodtan nekivághat.

PRIMAL RAGE

PC

A múltkori számunkban már írtunk a Primal Rage konzolos változatairól, ami akkor elég jó kritikát kapott. Nos, azóta megjött az első számítógépes, vagyis a PC-s változat, s minthogy a Playstation verzió még nem jelent meg, nyugodtan kijelenthetjük: eddig ez



CRUSADER

**HA PACIFISTA VAGY,
INKÁBB HAGYD KI
EZT A JÁTÉKOT!**

hő: a komputereket **tropára vághatjuk**, vagy ha például a veszélyes anyagokat tartalmazó hordókba pörkölünk, azok hatalmas detonációval felrobbannak, körülöttük szinte mindent elpusztítva. A robbanástól a vastag korlátok elhajlanak, ha pedig valami szerencsétlen a közelben tartózkodott, élő fákllyaként **kinkeservesen üvöltve** rohan néhány másodpercig, majd erőtlenségűen rogyik össze, s pár pillanat múlva csak egy elszenesedett holttest marad belőle. Nemhiú-

ba ajánlják a játékot **csak 15 éven felülieknek**. Az SVGA felbontású hátterekhez **tökéletesen kidolgozott szereplőket** kell elképzelnünk: még olyan apró részletekre is ügyeltek, mint hogy például a fegyverünk visszaüssön, vagy hogy a torkolattűz tükröződjen a katonánk sisakján. Ha előveszünk egy fegyvert, az nem csak úgy ott terem a kezünkben, hanem hősiünk a pisztolytáskájához vagy a hátizsákjához nyúl. Ráadásul a fegyver futás közben is a kezünkben marad, magyarul minden fegyverrel hősiünk másképp viselkedik, azaz **mindegyikre külön animációt készítették**. Persze nem csak a mi emberünk van a legmesszebbmenőkig kidolgozva, hanem az ellenséges katonák is. Más játékokban például megszokhattuk, hogy a hullák egyszerűen "elporladnak". Itt erről szó sincs, sőt attól függően, hogy honnan találjuk el őket, a hasukhoz kapnak, vagy előre vágódnak, majd miután elterültek a padlón, kis vértöcsa keletkezik alattuk. Mindezekhez **tökéletes hanghatások** párosulnak: hallhatjuk a pattogó lövedékeket, de szinte még azt is, ahogy a húsbá fúródnak. Az élethűséggel sincs gond: a röpködő golyók mindenkire veszélyesek, tehát előfordul, hogy a biztonságiak egymást lövik le, néhány helyen pedig még a robotjaikat is ellenük fordíthatjuk.

AZ INDULÁS

A játék kezdetekor először is nehézséget kell választanunk: az **anyuci fiacskájától** egészen a **könyör-**



Hősiünk persze mindent tud, amit egy diverzánsnak tudnia kell: minden testhelyzetből tüzelni, vetődni, no meg hullákat fosztogatni.

Jó borknak nem kell a cégér. Valószínűleg így gondolkodhatnak az EOA-nál, hiszen míg más cégek hatalmas összegeket költenek silány játékaik reklámozására, addig az EOA az Originel karöltve szinte semmilyen nagyobb hírverés nélkül egy újabb remekbe szabott akció-jelent meg. Ráadásul tette ezt akkor, amikor már azt hittük, hogy a Need for Speeddel és a Fade to Blackkel már kijátszotta az ászait.

NINCS KEGYELEM

A játék alcíme (No Remorse) nagyjából így fordítható: **lelkifurdalás nélkül**. Ezen nem csodálkozhatunk, hiszen egy profi gerillát alakítunk, akinek eléggé problematikus lenne, ha a gyilkolással kapcsolatban erkölcsi aggályai merülnének fel.

A történet 200 év múlva a jövőben játszódik, a Földön egy World Economic Consortium (WEC) nevű vállalat kezében összpontosul minden hatalom. A **korrupt és zsarnoki rezsim** demagóg ígéretei az egyenlőségről és a jólétről csak a társadalom csekély elit rétege számára váltak valóra. Az olyan dolgok, mint emberi jogok és szabad vállalkozás ismeretlen fogalmakká váltak. Az állambiztonsági szolgálat, másnéven a Security Cartel minden polgárról nyilvántartást vezet, a veszélyes elemeket azonnal kiszűrik, ám még így is maradtak, akik **ellenzszegűlnek** - köztük a legveszélyesebb mozgalom az **Ellenállás**.

A játék introjából láthatjuk, hogy hősiünk is a Security Cartel különlegesen jól

kiképzett Silencer csoportjában kezdte a pályafutását, ám miután társaival szabadon engedett néhány lázadót, **parancsnokai megpróbálták likvidálni őt**. Ezek után természetesen nem térhetett többé haza, tehát kapcsolatba lépett az Ellenállással. Az Ellenállás azonban érthető okokból csak a legszigorúbb biztonsági intézkedések mellett vesz fel új tagokat, így kezdetben az a feltételezésük, hogy hősiünk kém. Az Ellenállás vezetője, Maxis viszont a rólunk kapott információk alapján úgy határoz, hogy **tesz velünk egy próbát...**

ILYEN MÉG NEM VOLT!

Maga **a játék egyszerűen döbbenetes**. A Syndicate-hez hasonló izometrikus pályákon folyik az akció, de valami elképesztő grafikával. Az már a képeinken is látszik, hogy az SVGA terep nem mindennapi részletességgel van kidolgozva, ehhez azonban még hozzá kell tennem, hogy szinte minden szanaszét lö-

Egyre inkább úgy tűnik, hogy míg a kalandjátékok kiadásában a

LucasArts

az EGYEDURALKODÓ, az akciójátékok terén az EOA a császár.

Még alig hogy

DIADALMASKODTUNK

a Morphok felett, most egy újabb **SZÉDÜLETES AKCIÓBA**

foghatunk a CRUSADER-ben.

A kerettörténet szerint galaktikus szakszervezetek csapnak össze egymással, hogy melyikük nagysancija legyen a világegyetem ura. Ez mind semmi, de a harcba idegen lények egész hada is belefolyik, akik persze mindig ellenünk szállnak síkra (érdekes, én még soha nem láttam olyan programot, amelyben eme lényeket békésnek, netán barátságosnak mutatják volna be). Vannak közöttük kígyók, békák, homok-, illetve habtestű lények is, akik persze kiegészülnek emberszabású ellenfele-



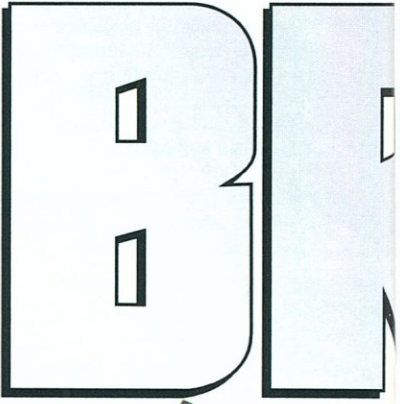
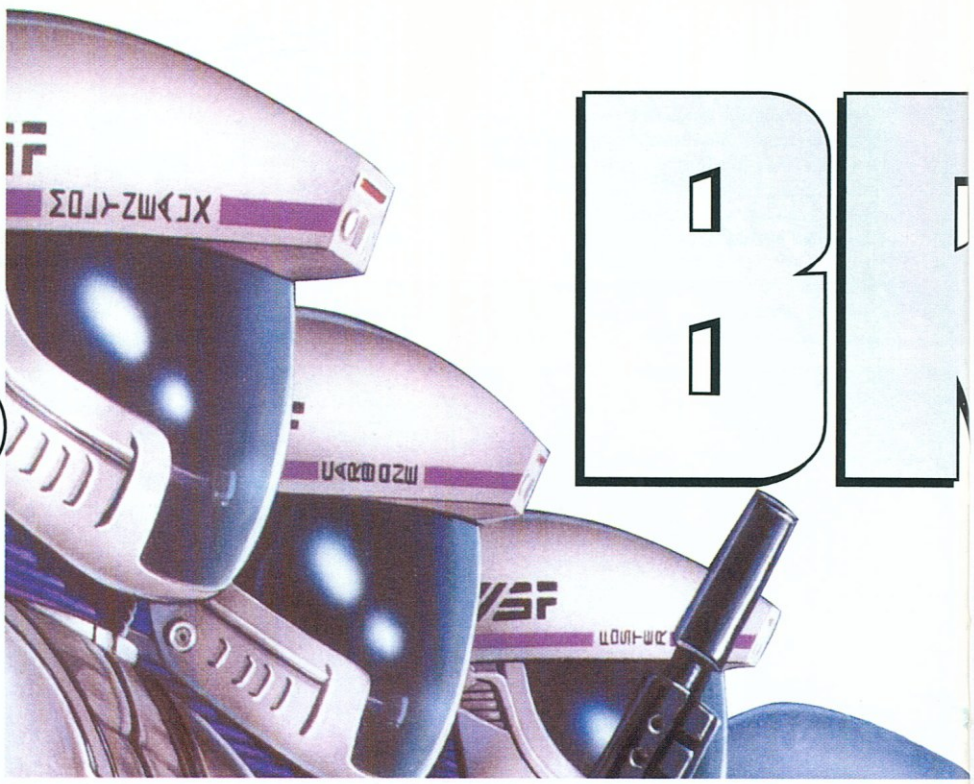
Az ősrégi Laser Squad újkori reinkarnációi egyre jobban tért hódítanak napjainkban, ezek egyike a Breach 3 is.

inkkel is. A harc igen nagy erővel folyik, egyes összecsapásokban

megfigyelők még nyolcfős tömegek heves harcát is feljegyzték. Eme átláthatatlan tömegek irányítása természetesen ránk vár, lássuk is talán, mi módon.

KEZDJÜK A KEZELÉSEL

Először is a **csapatvezetőt**, tehát saját magunkat kell generálnunk. Mindenféle undorító fotó közül kell egy megfelelő kiválasztanunk (ezzel nem sértek meg senkit, mert a képeken látszik, hogy direkt lettek elcsúfítva), majd a gép által generált tulajdonságok következnek. Itt sajnos nem arra a jól megszokott módszerre találunk, hogy minden tulajdonság kap egy minimális értéket, amelyeket az-



AZ IMPRESSIONS TÖBB ÉVES FEJLESZTÉSE NAPVILÁGOT LÁTOTT. SAJNOS VALAMI TÉR/IDŐ VIHARBA KERÜLHETEK A FEJLESZTŐK, MERT TÖBB ÉVVEL ELMARADOTT GRAFIKAI ÉS TECHNIKAI MEGOLDÁSOKKAL PRÓBÁLNAK OPERÁLNI. MA EZ MÁR ÉDESKEVÉS...

Vigyázzunk, az ajtót lézer védi!



Gyerekek, itt az idő egy kis lazításra. Málnázzunk egyet!



tán egy meghatározott mennyiséggel saját tetszésünk szerint növelhetünk. Ehelyett a gép már a végeredményeket adja ki, amely azért bosszantó, mert percekig kell kapcsolgatnunk, mire valamilyen a személyiségünknek megfelelő összeállítást kapunk. Ezek a tulajdonságok természetesen fejlődnek majd az idő múlásával, de addig valahogy túl kellene élni az összecsapásokat. Ha ezekkel a beállításokkal megvagyunk, a hadjárat kiválasztása után **csapatunkat** kell összeállítanunk. Minden emberről olvashatunk egy kis jellemzést, amelyből kikövetkeztethetjük legfontosabb tulajdonságait. Ezután a **felszereléseken** a sor. Lézerfegyverek, gránátok, rakéták közül választhatjuk fegyvereinket, valamint oxigénpalackokat, pajzsokat és alázóberendezéseket,



azonban minden eszköznek van egy bizonyos tömege, embereinknek pedig teherbírása, így nagyon gondosan kell összeállítanunk a felszerelést. Ha elolvastuk az eligazítást, már mehetünk is.

AZ UTASÍTÁSOK KIADÁSA

Utasításainkat kiadhatjuk **real timeban** illetve úgy is, hogy az **akciót leállítjuk**, kiadjuk az ukázt, majd újra elindítjuk az időt. Az irányítás teljes egészében az egérrel történik, amelynek három formája van (ezek között a jobb egérgombbal

váltogathatunk). A leggyakrabban használt forma a **nyíl** lesz, amellyel embereinket jelölhetjük ki, az útirányt adhatjuk meg, valamint az oldalsó ikonsorok kapcsolgathatunk. A második a **kéz**, amellyel a játéktéren látható tereptárgyakat vizsgálhatjuk meg, a harmadikkal pedig (amely egy **célkereszt**) a megátamandó célpontot adhatjuk meg. Az oldalsó ikonsorokon legfeljebb az embereink **egészségét és fáradságát** mutató oszlopok, valamint a kijelölésüket szolgáló **sorszámok** láthatók. Az **EKG** csak azt mutatja, hogy emberünk él-e vagy meghalt. A mellette levő narancssárga oszlop az egészséget jelzi, amelyet csak **elsősegélycsomagokkal** állíthatunk vissza a kezdeti értékre, míg a fölé jobbra levő lilafáradságmutatót pihenéssel is. A **sorszámoknak** há-

BREACH 3

Az irányítóközpontban találkozhatunk az igazán nagy fejekkel.



rom megjelenési formája van, amelyek attól függenek, hogy a katonát kiválasztottuk-e, és ő-e kiválasztottak közül ő-e az, akinek adatai és inventoryja aktív. Ennek megfelelően a három forma:

- **nincs kiválasztva:** az ikonon sor-száma fekete, a játéktéren a feje feletti "dögcédula" narancssárga, fekete számmal.

- **kiválasztott és aktív:** az ikonon sorszáma piros, dögcédulája sárga, piros számmal.

- **kiválasztott, de nem aktív:** sorszáma sárga, cédu-lója sárga, fekete számmal.

Mindezek azért fontosak, mert a kiadott utasításokat az összes kiválasztott katona végrehajtja, de csak az aktív harcos inventoryja jelenik meg alul. Az **ALL** illetve **NONE** ikonokkal adhatunk parancsokat mindenkinek, illetve deaktiválhatunk mindenkit, amely után sorszá-mára kattintva választhatunk ki valakit (valakiket) egy mű-velet végrehajtására. A **TRACK** ikonnal az aktív ka-tonát követi a képernyő, ami akkor fontos, ha embereink szétszóródnak. Az **ASSIGN**-ra kattintva az A, B, C, és a D alegységbe oszthatjuk be embereinket úgy, hogy először kiválasztjuk az embereket, majd erre az ikonra kattintunk,



Úgy látszik, a négyszeres túlerő is kevés volt. Egy-null oda.



végül pedig arra a betűre, amelyek csapatba be akarjuk osz-tani. Ezután a betűre kattintva váltogathatunk a szaka-szok között. Az **ORA** az akciódő elindítására és megállít-ására szolgál. A **SENSOR** a térképet kapcsolja be, ame-lyen attól függően, hogy az opcióknál "unlimited"-e a beál-lított látótávolság, vagy az eddig felterkepezett területet láthatjuk, vagy az egész hadszínteret. Az **OBJ** ponttal a küldetés céljait olvashatjuk el. A **DOCKET** az aktív ember adatait mutatja be, a **HALT** pedig minden kiadott paran-csot töröl, embereink megállnak. Az **OPERATE** segítsé-gével valamely berendezést használhatunk (például a hely-színeket úgy kell elhagynunk, hogy a csapatvezető kivéte-lével mindenki "operálhatjuk" a kijárat mezőjét, majd ez-után ugyanezt tesszük a vezérrel is. Ez azért fontos, mert ha a vezér elhagyja a terepet, akkor az utána még ott ma-radt embereink elvesznek). A **SUPPORT** segítségével tü-zérségi segítséget kérhetünk. Ezután azt állíthatjuk be,

hogy embereink milyen sebes-séggel mozogjanak, illetve mi-lyen tűzparancs van érvényben (nem lehetnek, csak "vissza-lőhetnek" vagy minden mozgó-ra tüzet nyithatnak). Ezalatt az éppen aktív katona nevét és kapott utasítását olvashatjuk el, valamint itt látható inventa-ryja is, ahol bekapcsolhatjuk pajzsait (egyszerre többet is lehet), kiválaszthatjuk fegyve-rét (rakéták esetében a raké-tát, mert a rakétavető minde-gyikhez ugyanaz), ellőhetünk egy elsősegélycsomagot, és így tovább. Itt további három ikon láthatuk, amelyekkel egymás között adogathatjuk a tárgya-kat, eldobhatjuk vagy felvehet-jük azokat.

VÉGÜL EGY SPECIÁLIS OPCÍÓ: A PÁLYAÉPÍTÉS

A pályaeépítés lehetőségén belül természetesen egész hadjárato-kat is összeállíthatunk, összesen több mint ötszáz pályával. Meg-adhatunk különböző pályákat arra az esetre, ha egy küldetést megnyerünk vagy elveszítünk. Beállíthatjuk a választható katoná-kat, azok tulajdonságait, rangját, a rendelkezésre álló fegyvere-ket, megírhatjuk az eligazításokat, valamint állóképeket és animá-ciókat is rendelhetünk az egyes küldetésekhez. Magukat a pályá-kat is magunk tervezhetjük meg, akár teljesen előlről, akár a félig kész alapokat kibővívve.

Öreg, még egyszer meghőmérőzől, és kinyírlak.



576 KByte ÉRTÉKELŐ KÍADJA: IMPRESSION

BREACH 3

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS 68%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM:4MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386

CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

AMIRŐL A MESE SZÓL, AZ AH-64D LONGBOW APACHE

Éjjel és bonyolult időben is bevethető félelmetes gépezet. Túléli a 12,7 mm (egy részén 23 mm) űrméretű lövedékek becsapódásait. A másodpilóta/lövész a pilótánál 480 mm-rel magasabban, a hátsó kabinban ül. Az ülést a be nem húzható, rögzített főfutókkal együtt úgy tervezték, hogy a 12,8 m/s sebességgel történő földhöz csapódás ellenére is 95%-os túlélési esélyt nyújt. A helikopter orr-részében van a pilóta egyesített éjjellátó rendszere, a hőpelengátor, valamint a célfelderítő és megjelölő célzókészülék, egy nappali tv-kamera két fókusz távolsággal, egy a célról visszaverődő lézerekörvet követő, és egy lézeres távolságmérő/célmegjelölő berendezés. A személyzet mindkét tagja sisakba szerelt, egyesített célzó rendszerrel rendelkezik, amely repülési- és céladatokat, vagy kívánságra más fontos információkat jelez ki. A nyolcvanas években a típus iránt - magas ára miatt - alig volt érdeklődés, de az Öböl-háborúban nyújtott teljesítménye minden reklámnál meggyőzőbb volt. Jelenleg a világ nyolc országában áll rendszerben.

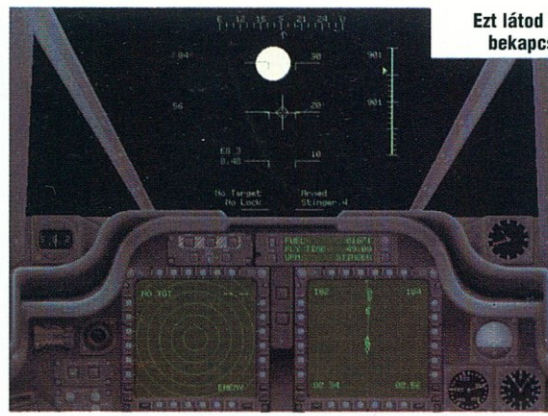
A PROGRAMMAL KAPCSOLATOS ELSŐ BENYOMÁSOK

A feladat "kézhezvétele és a gépbe szállás" után nem egyszerű kápráztat el a repülőtéren megboldult forgataga. Bevetésről visszaterülő helikopternek le mellett, miközben kötelek tagjai már lifteznek felfelé. Mozgásuk kötetlen, éles fordulókkananyarodnak navigációs irányra. Vigyáznom kell, nehogy összeakadjunk (volt rá példa többször is)! Kapaszkodom utánuk, gépem (ez csak később derül ki) a cipelt fegyvertől, és a környező hőmérséklettől függően függőbb, vagy méltóságteljesebb. A gép "libbenései" még SVGA felbontásban is érezhető, minimális grafika szaggatása. A vízszintes sebesség gyűjtéshez nyomom az orrát, egy keresztben mozgó kamion tetejét majdnem megsturcolom. Alattam A10-esek sorolnak be a gurulóúton, miközben a kifutópályán egy Hercules végzi felszállását. Nem sokkal később, már valamivel magasabbról egy vonat szerelvényre csodálkozom rá. (Tényleg szédületes mi minden mozog itt!) Kezdetben a többieket követem, azután a műszerekkel megbarátkozva már magam is elnavigálgatok. A harc-

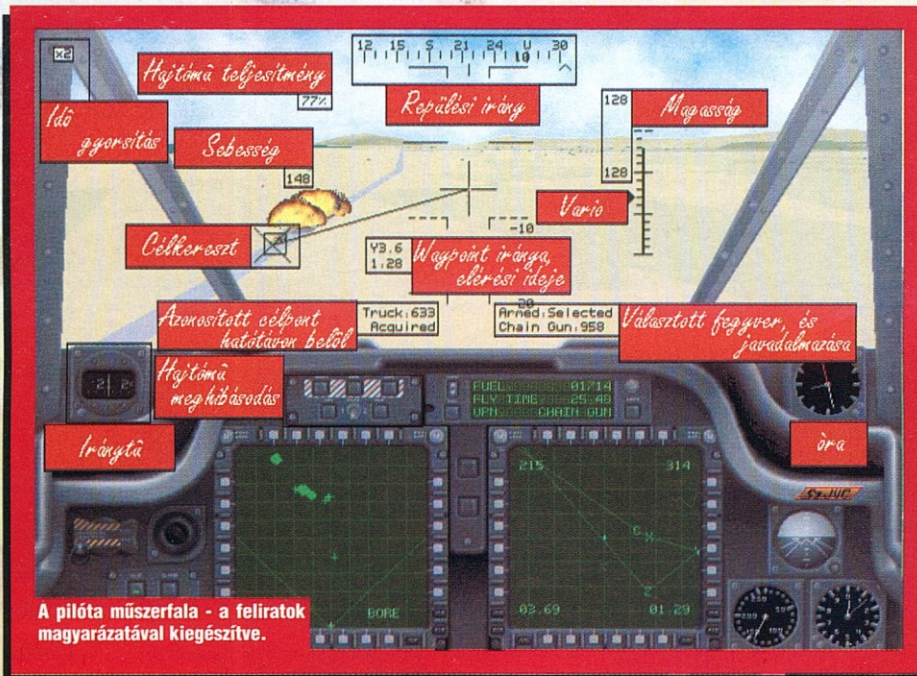
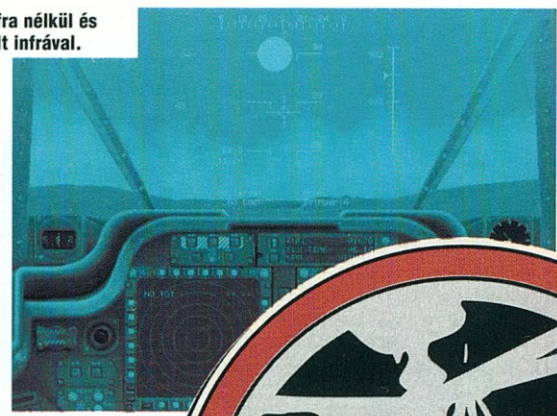
mezőhöz közeledve látom a robbanások felvilágosításait, majd hallom a durranásokat is (mintha egy kicsit több is lenne a kelleténél). A rádióban is tisztességes a forgalom, lövészem hangja hangosabb, a másik gépekről érkező jelek halkabbak.

A fejem felett lehangnak az időközben felszállt A10-esek. Ha nem lennének tökéletes célazonosító műszereim, sokasodnának gondjaim: ebben a nagy nyűzsiben nehéz lenne eldönteni, hogy ki kicsoda. Vizuális azonosításra éles helyzetben sem időm, sem alkalma! Ha az ellenség légvédelmét nézegeted, nem lesz lehetőség tüzelni rá! Célmegjelölés, azonosítás, tűz - a helyes recept! Mindezt, még látótávon (pontosabban a felismerhetőség határán) túl. "Mire fölérsz, csak az ég roncokat láthatod." A saját erő pusztítását a program szigorúan bünteti, ezért pár bevetés után a tüzelés előtti célazonosítás már kötelezően természetes dolog. Az alacsony láthatóság mellett (KÖZBEN!, esti szürkületben, holdfényes éjszakán) végrehajtott feladatoknál majd kigúvadt a

ugye nem indítunk - figyelni kell! A koncentráció képességünket ez a program egyébként is a végletekig hegyezi. A billentyűzetet ha közben akarjuk tartani az eseményeket, olykor-olykor virtuóz módon szükséges "nyomkorászunk". A sok-sok tennivaló, a csaták izgalma okozta stressz, a helikopter kevésbé megszokott irányítási módja, valamint az alacsony repülési magasság szinte kötelező érvénnyel hozza magával, hogy nagyon könnyű repüléstechnikai hibákat elkövetni. Magyarul: anélkül, hogy bárki is bántana, magadtól vered oda a ládát. Nincs annál bosszantóbb, amikor egy sikeres feladatot tesz tönkre egy balsikerű leszállás! Aprópó leszállás: külön fejezetet érdemel, majd még lesz róla szó...

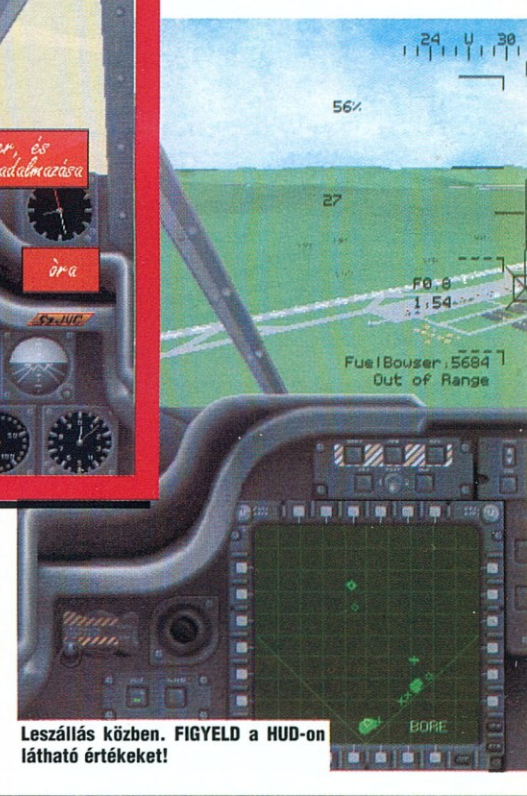


Ezt látod infra nélkül és bekapcsolt infrával.



A pilóta műszerfala - a feliratok magyarázatával kiegészítve.

szemem, ettől függetlenül ÓRIÁSI a hangulatuk. Az ellenséges erők légelhárításán kívül Koreában például Mi-24-esek, Szu-25-ösök, MiG-27-esek és MiG-29-esek (ez utóbbi rajza remekül eltalált, nagyon tetszik!) is támadnak, az embernek olykor-olykor sikítani lenne kedve halálfélelmében. A lézer- és radar vezérlésű rakéták találati pontossága kiváló, nincs velük sok gond, de a helyes fegyverzet kiválasztására, és a minimum elvárásokra - hatótávon kívüli (out of range) céltárgyra



Leszállás közben. FIGYELD a HUD-on látható értékeket!

**Gyönyörű grafika, szuper hanghatások,
remek repülhetőség, nyüzsgés,
minden együtt, ami egy szimulációtól elvárható!**

APACHE LONGBOW

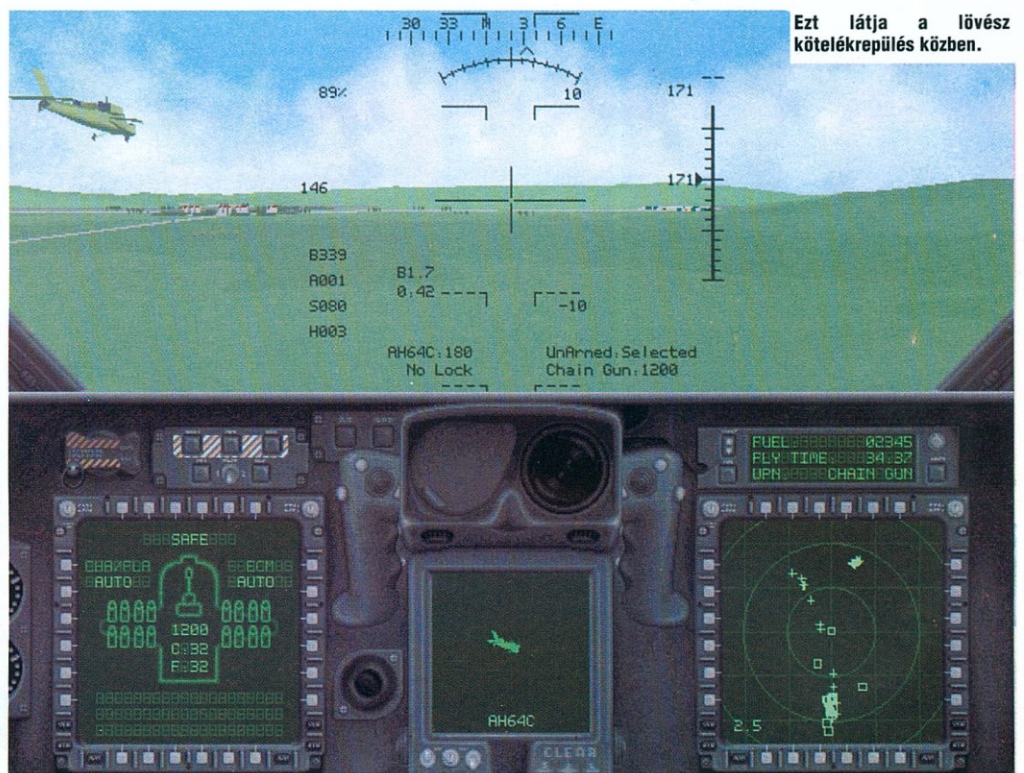
A PROGRAM MENÜI

A főmenü részei: **Quickstart** - **Flight Preferences** - **Pilot's Log**. Kezdjük ez utóbbival, a hajónaplóval! Bal oldalon a főbb adatok: **-Legfelül:** a pilóta neve, és rendfokozata látható. **-Status:** aktív, vagy elhalálozott. **-Total time:** adott pilóta eddig repült összideje. **-Combat time:** a harci bevetésben töltött idő. **-Total mission:** a bevetések száma. **-Outstanding mission:** átlagon felüli teljesítmények száma. **Suc-**

-cessful mission: szorgalmi kitérők nélkül teljesített (átlagos szinten végrehajtott) küldetések száma. **-Failed mission:** Be nem fejezett (rontott) feladatok. **-**

PREFERENCES

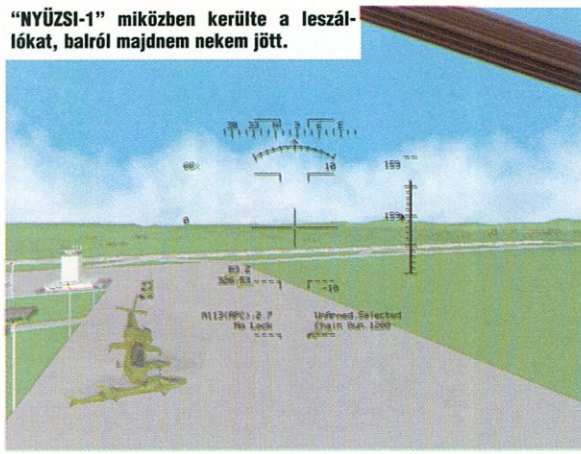
-Visual Detail: (toló-potméter) állítja a táj, és a tereptárgyak részletgazdagságát. **-Screen Mode:** 320x240, vagy 640x480.



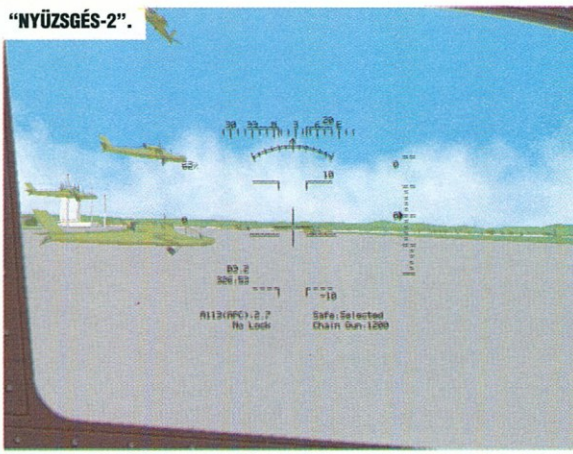
Current campaign: a győzelemhez vezető út hány %-nál járunk. **-Campaign Won:** Megnyert csaták. A programot egyszerre tízen használhatják anélkül, hogy egymás eredményeibe belerondítanának. A tíz felhasználó "user" gombjai találhatók jobb oldalon fent. A Rename user gomb bökése után tudjuk a gombokat feliratozni. A Rename pilot, Create illetve Delete gombjával iratkozhatunk fel, vagy törölhetünk le.

-Flight Model: Arcade v. Realistic. **-Enemy:** az ellenség erőssége (toló-poti). **-Mission Planner:** és **-Animations:** tiltva, vagy engedélyezve. **-Sound:** Speech és Music on/off. **-Effects:** Off/Minimal/Full (nagy kár lenne kikapcsolni!). **-Volume:** hangerő (toló-poti). **-Card:** hangkártya beállításai. **-Controls:** Collective: Keyboard/Throttle Stick; Tail Rotor: Keyboard/Pedals; Cyclic: Keyboard/Joy-stick.

"NYÜZSI-1" miközben került a leszállókat, balról majdnem nekem jött.



"NYÜZSGÉS-2".



A három helyszín már első látásra kevésnek tűnt, (scenarió diszkek tervéről nem tudok) a későbbiekben lehet, hogy ez fogja jelenteni a program legnagyobb hátrányát?!

-Campaign: a helyzet hasonló, mint az előző pontban, azaz a megjegyzéssel, hogy a cikk megírásáig csak kábé 25%-át teljesítettem a koreai küldetésnek. Okozhat

FLIGHT

Részei: Training - Single Mission - Campaign - Network - Two Player.

-Two Player: két játékos két gépet összekötvén "Direct"-ben, "Modem"-en, vagy hálózaton. A "Game Mode" lehetőségei nagyon IZGALMASAK: -Combat: géppárban kötetlenül, -Pilot/Gunner: egy gépben, de az első és második kabinban külön (!), és -Leader/Wingman: két géppel alárendeltségi viszonyban.

-Training: részei: -Apache Conversion: szoktató repülés a ráhangolódáshoz; -Weapons Training: gyakorlatok a különböző fegyverekre komponálva (a Stinger Air Combat-ban például rádió távirányítású modellekre kell tüzelni! Le is hidaltam tőle egyből!); -Precision Landing: útvonal repülés, leszállás egy közbülső reptéren majd vissza (a szeles időben, előre haladó hajón leszálláshoz - van ilyen is! - képest gyerekjáték);

-Formation Flying/Escort: repülés kötelékben. -Low Visibility Flying: műszeres repü-



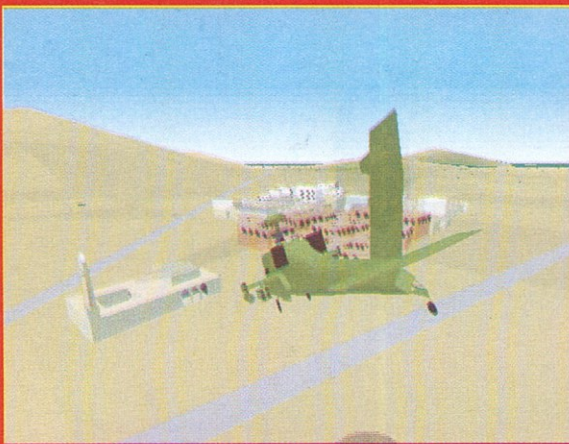
Yemen és Korea területén válogathatunk 10-10 küldetés közül. A feladatok változatosak, különösebb értelmét nem látom a részletezésüknek.

Hosszúra nyúlt kényszerszünet után végre egy szimulátor! De mit is beszélnek, hiszen ez nem "egy" szimulátor, hanem A LEGJOBB szimulátor, amit valaha láttam! Megemelem kalapom a Digital Integration programozói előtt, mert sikerült összeötvözniük mindazt, amit eddig egy-egy "kísérletnél" csak részleteiben dicsértünk. Találjátok és ETALON az Apache Longbow!

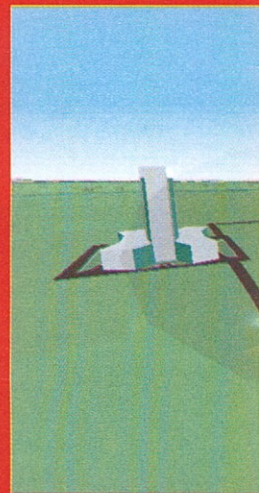
és (kód-
ben!).

-Single Mission: Cyprus,

tehát még meglepetést a program jócskán. Kezdetben furcsálltam az azonos terep ismétlődését, és a feladatok hasonlóságát, de a sikeres küldetések után "megmozdult az arcvonal", és elkezdtek visszafelé nyomni a támadókat. Ez abban is megmutatkozott, hogy visszatérni már nem a bázis-reptérre, hanem egy előretolt "mezei" gyülekező helyre kellett (és ez sem egy utolsó dolog ám!).



Igényesen kidolgozott grafika, amit helikopterünk külsőnézeti részletgazdagsága is igazol. A táj is olyan, mintha egy órákig kreált állókép lenne.



BILLYENTYŰZETKIOSZTÁS

F1: Help
Home v. F2: pilóta előre nézet
Page Up v. F3: Lövész előre nézet
End v. F4: fejfördítés balra (2x)
Page Down v. F5: fejfördítés jobbra (2x)
F6: Apach külső nézete (forgatható és nagyítható)
F7: Kilőtt fegyver nézete (forgatható)
F8: Kilőtt fegyver a célpont felől (fogatható)

F9: "Célpont által befogva" nézet
F10: Távolabbi nézet
F11: "Néző" nézet
Alt kurzor mozgatók: forgatás
>: Nagyítás be
<: Nagyítás ki
1-0: hajtómű telj. (10-100%)
Tab: időgyorsító
Ctrl Tab: időgyorsító ki
Q-A: gáz fel/le (+, - is)
W: Hydra-konténer fel
S: Hydra-k. le
E: elektronikai zavarás be/ki

(ECM on/off)
R: radar be/ki
T: tv kép x28; DVO x3.5; FLIR x2 (TADS view)
Y: célpont választó (TADS/radar target view)
U: (Hold/resume radar update)
I: HUD kontraszt (színválasztó)
P: pause
[: bal display üzemmód választó
Shift []: előző ü.mód

Ctrl[]: MFD ki
]: jobb display ü.mód választó
D: (Transmit reconnaissance data)
Enter: fegyverzet választó
Ctrl Enter: Fegyver kibiztosítása
SPACE: tűzgomb
F: flare
G: radar felbontás
H: SISAK nézet (mint a HUD, műszerfal nélkül) (fogatható)
K: taktikai display felbontás

Ctrl J: Jostick be/ki
Alt J: Joystick kalibrálás
L: célpont befogva (locked)
Z-X: láborkormány (Ins-Del is)
Alt X: Küldetés vége
C: chaff
Ctrl C: auto-chaff/auto-flare be/ki
V: kabin "világítás" infra (PNVS on/off)
B: kerékkék
N: következő waypoint
Shift N: előző waypoint
M: földi célpont választó

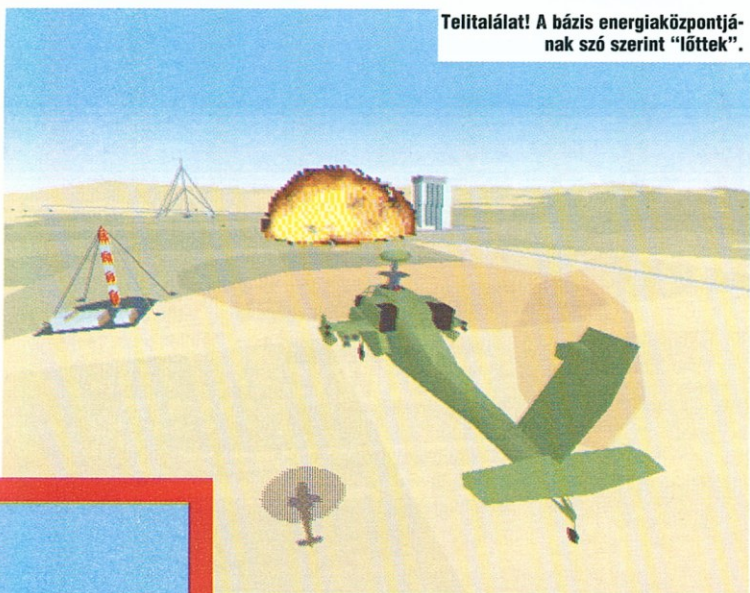
A TÉRKÉP MENÜ PONTJAI

-**Briefing:** a feladatok szöveges megfogalmazása; -**Take Off:** felszállás; -**Map Tool Box** (eltolható a képernyőn bárhová) feliratai: -**Zoom:** a nagyító szimbólummal a térképre bökve felnagyítja annak környezetét; -**Rotate:** elforgatja a térképet; -**Way:** navigációs pontokat lehet áthelyezni; -**Disable:** demilitarizáló; -**Back:** lépték váltó (kicsinyít); -**Fit:** re-back; -**Key:** (egy újabb ablakot nyit); -**Grid lines:** térkép-rács ki/be; -**Waypoints:** ki/be; -**Compass:** ki/be; -**Allied AAA:** saját légvédelmi ágyú; -**Allied SAM:** saját légvédelmi rakéták; -**Enemy AAA:** ellenséges légvédelmi ágyú; -**Enemy SAM:** ellenséges légvédelmi rakéták; -**Sides:** szemben álló felek területeinek

A cél nélkül ellőtt rakéta komoly anyagi kárt okozhat...



Telitalálat! A bázis energiaközpontjának szó szerint "lőttek".



gyan tudod stabilizálni a magasságot és a sebességet. Ezek a heli-vezetés alapjai! Ha nem tudod, sűrűn fogod műsoron kívüli tűzijáték effektussal (minden irányba durransz) befejezni a miszsiót.

A gép a tehetetlenségénél fogva még lehet, hogy emelkedik, aztán egyszer csak kiver a veríték, mert észreveszed, hogy mint egy darab kő, zúgysz lefelé... Ha szerencséd van, időben kapsz és a gázt tökig nyomod, mire hiphopp megszólal a buzi vészjelző, elvonva figyelmed egyébként is bokros teendőidről! Ha megúsod a becsapódás kellemetlen következményeit, bakkecske módjára rugózik ismét felfelé. A kámban estére a fél reptér azon röhög, hogyan szenvedted le magad az égről, és nem érted, miért szólítanak mostanában YO-YO-BOY-nak a haverok...

További gondok közvetlen letétel előtt: ekkora sebességnél már nem igazán érvényesülnek a megszokott kormányozdulatok, hiába lépsz be, előfordul, hogy az orra ugyan elfordul a gépnek, de a mozgási iránya változatlan marad (a szél!). Lehetséges, hogy nagyban oldalazol a tér olyan pontja felé, amely már foglalt, ráadásul egy óriási "kasza" forog annak a "fogalónak" a tetején. Ilyenkor kell gépedet határozottan megdönteni az ellenkező irányba, bátran használd a csűrőket is!

REPÜLÉS

Nem könnyű vezetni, de baromi élvezetes! Kellő gyakorlás után megcsináltam vele a mezőgazdasági helikopterektől elcsúszt - és oly jellegzetes - fordulózást. Kevésbé érnye (kifejezett hibája) a programnak, hogy simán lehet "bukfencet vetni" és "orsózni". Amikor először írt a szaksajtó arról, hogy "már helikopterrel is csináltak bukfencet", óva intették a magyar pilótákat, hogy ezt bárki is kipróbálja brahiból! (Higgyük el, tisztában voltak vele miért!)

LESZÁLLÁS

Fentebb már utaltam rá: képes megizzasztani a kezdő pilótát! Ha hajóra szálltok, fokozza az élvezetet, hogy a teknő mintegy 25-28 mp/h-s sebességgel próbál kiszökni alólatok, a szél pedig oldalirányokba is tologat... A recept: amikor feltűnik a leszállóhely, és belépsz a repülőter "közel" körzetébe, kezd el csökkenteni a sebességed kábé 20 mp/h-ig, és a hatómű teljesítményt úgy 50%-ra (bot hátra, gáz le). Lassú süllyedéssel ("A"-val és "Q"-val folyamatos korrekciók) beúszol a leszálló-hely fölé, kibegtetsz (a sebességed megpróbálsz 0-n tartani), majd lehetőleg egy-két osztásos variálással leteszed. Ugye milyen egyszerű? (Elmondani!)

Mik okozzák a nehézségeket leszállásnál: két ellentétes hatás kezd arra játszani, hogy rövid úton kivégezz! A botot hátra húztad, tehát elkezdsz liftezni felfelé, pedig te lefelé akarnál... A következő reakciód, hogy a gázt mégjobban leveszed.

szín (kék - piros-sárga) jelölése. -**Met:** meteorológiai adatok; -**3D:** (változtatható méretű - mint a Windows - ablakot nyit, melyen:) -**Sat:** felülnézetű satelit képet mutat; -**Point:** egy, a térképen kijelölt adott pont körül forgó, mozgó képet mutat; -**Fly:** a térképen megjelenik, esetleg az ablak takarásában "úszik" a 3D-szimbólum, mely mindig arra indul el, ahová rábökünk a térképen. Az ablakban pedig a "felderítő gépünk videó felvételében" gyönyörködhetünk; -**Pay:** fegyverzet választó.

FELSZÁLLÁS

Nyomod a "Q", vagy a "szürke +" billentyűt, és figyeled a hajtómű teljesítmény jelzőt, hogy 75-80%-nál ne pörgesz feljebb. Fel lehet durálni akár 120% fölé is, de ha a megszólaló vészjelre süket vagy és nem veszed vissza, rövidesen tapasztalni fogod, hogy a Föld mágneses... Ha már úgy 50 lábára felemelkedtél, finoman nyomd meg a gép orrát, és figyeld a sebességmérődet, milyen szépen megindul felfelé. Kancsalíts azért néha át az ellenkező oldalra is, figyelve a variódat illetve a magasságmérő műszered! A szoktató repüléseket használd ki arra, hogy kikapasztd, ho-

576 KByte ÉRTÉKELŐ KIJADJA: APECHE LONGBOW DIGITAL INTEGRATION

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

ÖSSZEHATÁS 99%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM:8MB	HD:26MB VIDEO:SVGA CPU:486dx4 CD:1 ZENE:SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

MEGJELENT!

Burago rally



MEGVÁSÁROLHATÓ és postal utánvétellel MEGRENDELHETŐ!

Az év C64-es futama megjelent
lemezen,
díszdobozban,
kezelési útmutatóval!

Megvásárolható valamennyi
576 shopban
és megrendelhető a
COMGAME GM
1389 Budapest,
Postafiók 132. címen.

ÁRA CSAK 999,-ft



GYEREKSZÁJ

"Szia Zolee! Éppen leckét csinállok. Én Gerencsér András vagyok Szetgotthárdról, de nehogy azt hidd, hogy itt lakom. Székesfehérvári vagyok. ÉPPEM A LEGFŐBB VÁGYAMON (AMI AZ, HOGY A LEVELEM BEKERÜLJÖN A CSEVEGŐBE) ÁLLMODOZOM. Szabadidőmben kiolvastam a legújabb szám csevegőjét (a többit még régebben olvastam). Életemben ilyen jó újságot nem olvastam, mint az 576. Az ára? Hasonlítsuk össze az autó újságokéval, és mennyik kérnek azokért is, pedig szerintem jobb náluk az 576. Egy IBM PC 486 DX2 66-es gépem van, és sokat könhetek nektek. Ennyi programban segített már rajtam: Mortal Kombat 2, Doom 2, Colonization, stb, stb. Na nekem befellegzett, jön az anyukám és nincs készen a leckém. Szia Zolee! Aláírás: Gelencsér András" Andrisom! Leveled nagy derűtséget okozott, girbegurba betűid és fogalmazásmódod lenyűgözőek. Főleg a "szóróviditsid" és "állmaid" tetszetek. Hálából leközlöm leveled, de aztán a lecajt nem hanyagolni. Anyukádnak igaza van, előbb a munka, aztán az újsásolsaság. Ugye így mondják Szentfehérvárott?! (Nincs harag, ugye? Tényleg aranyos srác vagy, de ezeket a poénokat nem hagyhattam ki...)

MURPHYLOGIA

Astronaut fedőnevű kollegától kaptam a minap néhány aranyköpést, afféle Murphy törvénykönyve stílusban. Közéteszek néhány nemesfémcsulát (nem szeretem a szóismétlést, szerintem aranyköpésnek megteszi ez is):
"Példa azon esetekre, amikor nem játszhsztsz:

Példa PC-re

Szüleid dolgozni akarnak a géppel, pont akkor, amikor először sikerül átverekedned magad egy eddig lehetetlennek tűnő pályarészen. Password vagy elmentési lehetőség nincs.

Példa konzolokra

Szüleid tévézni vagy videózni akarnak, másik tévé pedig nincs.

Példa akár PC-d, akár konzolod van, avagy a rettegett felzólító mondat "Mars tanulni!"

576 KByte-törvény

Kedvenc újságodat, az 576 KByte magazint az újságosnál az orrod előtt viszik el, és persze erre a hónapra is 576 nélkül maradtál. Ha megrendelted? A postás elviszi a saját kölykeinek.

Audio-törvény

Környezeted megunja kedvenc játékaid zenéjét, illetve a lövöldözés, kardvívás, ütés-rúgás hangját. Szüleid tehát megtiltják a hang bekapcsolását.

Password-törvény

Felismerhető tulajdonsága: sose működik.

Gépkönyv-szabály

A valóságban mindent másképp kell csinálni, mint ahogy le van írva. Folyománya: el ne olvasd a gépkönyvet, mert csak megzavar!"

MORPHOLÓGIA

Gondolom sokaknak feltűnt, azaz aki nem vak, az észlelte, hogy aláírások helyett az előző szám óta torzszülött fejek díszelnek a cikkek mellett - ezzel jelezve, hogy ki követte el az adott prózai művet. Bevallom, az ötlet nem új, de idehaza még nemigen találkoztunk efféle tréfával, úgyhogy megpróbáltuk divatba hozni. Visszajelzéseitek alapján sikeresnek érezzük, a siker pedig újabb erőfeszítésekre sarkall bennünket. Mostantól még randábbak, torzabbak, blódebbek leszünk, sőt néhol megpróbáljuk a játékokhoz/főszereplőkhöz is közeledni.

jéhez igazítani a morphopofázmányunkat. Jut eszembe, Gazi kifogásolta, hogy az előző számban túlságosan kesztyűs kézzel bántunk az ábrázatával, s alig lett eltorzítva - még a végén felismerik az utcán és összesúgnak mögöttem, hogy "néddmá, az a csávó az 576-ból való, tudod, az az üregi pocok képű". Na, a mostani számban kapott a képébe rendesen... Nekem meg azt rótták fel a szerkesztőség tagjai, hogy hiúságból nem facsartam ki eléggé a pofázmányomat. Vári Zotyesznek sem kellett több, készített rólam vagy 10 olyan görény képet, hogy majd az asztal alá görbültem, mikor megláttam őket. Az egyik remekművet fel is használtam a Csevegőhöz - valahol itt kukkerezek a lap közepén.

ÜZENŐFÜZET

The Best Drimók Kidnek Budapestről üzenem, hogy nem annyira best, ha hosszas tételődés után arra jutott, hogy Vic Bácsi egyenlő Rác Gyulával. Janzseó Tibi, aki egyszer már volt negatív főszereplőnk (zérus IQ-ról tanúszkodott korábbi levele) egész megembe-relte magát és csak amolyan langyos

lecsesző levelében legyintett lépen, hogy miért nem foglalkozunk már az ULTRA 64-gyel, mikor már rég meg kellett volna jelenni a gépnek - miért nem birja tartani magát a Nintendo az 576-ban leirtakhoz. Válaszom két epizódos: egyrészt elírás történt a legutóbbi Ultrára cikkben, amiért már egyszer exkuzáltuk magunkat. A helyes megjelenési dátum december 1-je (Japánban). Másodszor pedig ime, a 27. oldalon teljes technikai képet kaphat minden érdeklődő a jövő játkgépéről.

S z a b ó

Rolandnál

Egerből azt üzenem, hogy költözön el ebből az átkos városból, ahol a többszörösen hátrányos helyzetű dakoták a kopaszra nyírt nemzeti ifjakkal sorozatosan összecsapnak, mert az irományából azt szűrtem le, hogy nem tesz neki

jót a hely szelleme. Idézek négy oldalas önéletrajzi ihletésű novellájából: "Hófehér ágyban feküdtem, tagjaimból még mindig szívárgott a vér. A vér fekete volt, a Gonosz vére...". Arról meg aztán szó sem lehet, hogy 666-ra változtassuk az 576-t.

Karsai László alias Anonymushoz meg csak annyi megjegyzésem lenne, hogy hiába küldesz 8-10 levelet, NEM TUDOK ÚGY VÁLASZOLNI LEVÉLBE, HA NEM ÍROD MEG A CÍMED. Ez a válaszom a "Nem válaszolsz értelmetlen soraimra? Legalább azt, hogy totál sötét vagyok! Jó?" kezdetű legutóbbi leveledre.

Löki Levente egyik sorától majdnem berosáltam: "Az újság árával nem lenne gond, ha adnának hozzá ingyen sült pulykát is, mert így nincs mit enni!". Nem is rossz ötlet, képzeljétek el az újság címlapját: mellékletünkben brassói aprópecsenye rizibizivel és dinsztelt Eartworm Jimmel, extra meglepetésként parfétorta Shang Tsung marcipánnal.

Zolee

csevegő



**A legendás King's Bounty alkotógárdája
ismét nagyot alkotott.
Nem mondom, hogy **trónkövetelő** a stratégiai
játékok élvonalában,
de **mindenképp megér egy misét!****



*A lovagvárban ilyen építményeket
húzhatunk fel - persze borsos áron.*

HOVÁ IS TEGYÜK?

Ha azt mondom **New World Computing**, sokaknak ugrik be a jó öreg King's Bounty, a 64-es idők talán legsikeresebb stratégiai játéka. Nemrég volt egy hasonló dobása a cégnek a Hammer of Gods személyében, akkor a vikingek oldalán szálltunk hadba. Most átutazunk Fantáziaországba, egészen pontosan oda, ahol a sikeres **Might and Magic szerepjáték-sorozat** játszódik. A táj és a szörnyek visszaköszönnének azoknak, akik a sorozatot ismerik, a játék irányítása pedig a Hammer of Gods és King's Bounty rajongóknak fog feküdni. Egyszóval **egy igazán klassz stratégiai anyag** született.

NÉHÁNY ÁLTALÁNOS JELLEMZŐ

A grafikára **sem lehet panasz**: 256 színű, SVGA grafikában köborolhatunk, hihetetlenül finoman kidolgozott tájakon. A zenék **önmagunkban is megállnák a helyüket**: igaz



Kellemes kikapcsolódás. Ráadásul a zenéket mintha színpónikusok adnák elő.

nem audio track-eket játszik be a program, de

szinte CD minőségű muzsikák csendülnek fel játék közben. A játékból az intro valahogy elmarad: a kiadó logója, egy színes címképernyő és máris lehet

válogatni a menük közül. A játékban egy uralkodó színeiben lépünk fel, s a cél: legjobb tudásunk szerint **elfoglalni a kontinens bányáit, fatelepeit, s ezzel egyre nagyobb bevételre szert tenni**. A befolyt összegből természetesen **épületeket húzhatunk, fejleszthetünk, zsoldosokat toborozhatunk**. Kalandozásaink során óhatatlanul találkozunk **ellenséges csapatokkal**, akik általában az életünkre törnek - ekkor győzőn a jobbik. Találkozhatunk **semleges csapatokkal**, akik esetenként csatlakoznak hozzánk, de legtöbbször valamilyen kincset őriznek, s le kell győzni őket.



Biztos a győzelem részünkről. Most éppen lovagunkat láthatjuk, amint felnyársal egy egyszarvút.

Családi várunkon kívül szert tehetünk újabb várakra - ha elhódítjuk őket, vagy ha **egy falut kemény tallérokkért városá fejlesztünk**. A négy uralkodó négy különféle törzs képviselője: **Lovagok, Barbárok, Varázslók, Boszorkányok** - természetesen minden törzsnek más-más zsoldosokból áll a hadserege. Ez egyébként a játékhoz mellélt karakterlapon kitéően fel van tüntetve.

KEZDJÜK AZ ELEJÉN

A **címképernyőn** a szokásos menük fogadnak: **új játék kezdése, régi betöltése, kilépés, pontszámok, készítő**. Új kezdésekor illetve a régi folytatásakor ki kell választani, **milyen játékot játszunk: normál, hadjárat vagy modemes játékok**. Hadjárat esetén választanunk kell egy törzset, s el kell döntenünk, melyik törzzsel játszunk. Normál játék esetén kedvünkre állíthatjuk ellenfeleink tudásszintjét, a játék nehézségi fokát (ettől

He

Might



Azt hiszem senikinek nem lehet kifogása a kidolgozottságot tekintve. A térkép aprólékos SVGA-ban készült.

függ, mennyi kezdő készlettel indulunk) stb. Amint beállítottuk a paramétereket rögtön a **játéktéren** találjuk magunkat: a **térkép és annak kicsinyített mása, csapataink, váraink ikonjai, néhány egyéb ikon, és az aktuális csapatunk részletes felállása**.



A Sierra cég újra nagyot alkotott. A régi, igen sikeres Caesar című játék továbbfejlesztésével olyan szimulációt hozott létre, mely hátrakötött kézzel megverheti akármelyik Sim-részt, már ha a hangulatot, a történelmi hűséget és az általa nyújtott nagy mennyiségű ismeretanyagot is figyelembe vesszük. A C2-ben feladatunk az lesz, hogy Rómából indulva újabb és újabb provinciákat foglaljunk

CAESAR

SIM CITY, ÓKOR



el, virágzó fővárosokat építsünk, illetve kifejlesztjük a terület kereskedelmét és ipari termelését, nem hagyva figyelmen kívül a lakosság biztonságát sem. A játék két szintéren fog zajlani, magában a fővárosban, illetve a teljes provinciában.

A FŐVÁROSBAN

A város felépítését ikonokkal irányíthatjuk. Hasznos tudni, hogy ha valamiben nem vagyunk biztosak, az egér bal gomb-



AVE CÉZÁR!

jalval rákattintva az ikonra, kimerítő leírást olvashatunk róla, hasznos tippeket kaphatunk róla, sőt a legtöbb épület esetében a történetét is elolvashatjuk. Ugyancsak ezzel a módszerrel vizsgálhatjuk meg épületeinket is, megnézve az ott lakók vagy dolgozók igényeit, a létesítmény fejlődésének vagy hanyatlásának okait, és így tovább. Az utcákon mozgó emberek véleményét is így kérdezhetjük meg, amiből azok közérzetéről, rólunk alkotott véleményéről tudhatunk meg igen fontos dolgokat. A játéktér tetején egy sor lehetőség közül választhatunk, lássuk ezeket:

FILE: itt a szokásos lemezműveleteket végezhetjük el, valamint kiléphetünk a játékból.

OPTIONS: a zenét, a hangokat és azok összetételét, az animációkat szabályozhatjuk, beállíthatjuk, hogy kapjunk-e év végén kimutatót, a CENSUS pontban megnézhetjük a lakosság számát és munkával való ellátottságát.

SPEED: beállíthatjuk a játék és a scroll sebességét.

HELP: valamint segítséget kérhetünk a kezelésről.

Az oldalt található ikonok segítségével irányíthatjuk magát a játékot. Legfelül egy kis térképet láthatunk, amelyen a fölötté látható nyílal állíthatjuk be, hogy mit lássunk. Itt a várost foglalkoztató összes kérdést megvizsgálhatjuk, a szórakozástól a közbiztonságon keresztül az egészségügyig és a vízszolgáltatásig. A két legfontosabb pont a **TAX COVERAGE** és az **UNREST**, amelyek közül az előbbi azt mutatja, hogy a fórumok mennyire tudják begyűjteni az adót, míg a második azt, hogy mekkora az elégedetlenség a városban. Ez nagyon fontos, mert ha valahol fellázadnak a lakosok, akkor a környéken minden épületet elpusztítanak, és a rombolást csak a rendfenn-



tartó szerveink közbeavatkozása állíthatja meg, ami sokáig tart. Ezért ha valahol ez a mutató a maximális, piros értékre ér, ne habozzunk lerombolni azt a lakótömböt. A kis térkép néha nem elég az eligazodáshoz, ilyenkor nyomjuk meg a felül található kis színes ikont, melynek hatására a nagy játéktéren is megjelennek a színekkel jelölt értékek.

A következő sorban a nézetet elforgató nyilakat találjuk, valamint nyilakat tehetünk ki a városunkban vagy a provinciában azokra a helyekre, amelyeket valami miatt fontosnak tartunk. A második és a harmadik zászlós ikon segítségével nézhetjük ezeket végig, míg az utolsóval oda ugorhatunk, ahonnan a legutóbbi, veszélyre figyelmeztető jelzést kaptuk. Ezek alatt a városi és területi nézet között váltó gombokat találjuk, valamint itt léphetünk be a fórumba is (a részletek majd később).

A VÁROSI IKONOK

ZOOM IN: egy célkereszttel jelölhetjük ki, hogy a játéktér mely részére akarunk ráközelíteni.

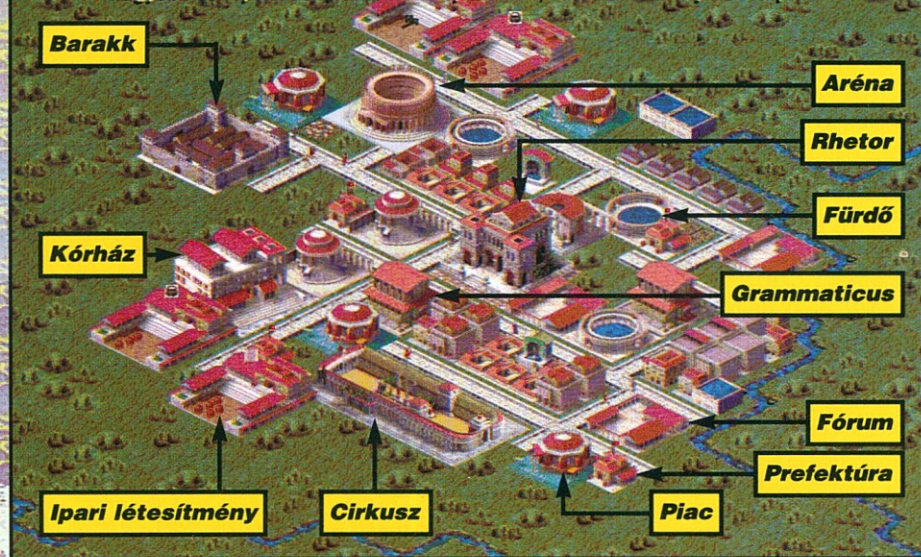
CLEAR AREA: a területen található építményeket, utakat, falakat bonthatjuk le. Egy nagy, több kockányi épületre bárhol rámutatva értelemszerűen az egész leomlik. Az egér bal gombját nyomva tartva nagyobb területeket is kijelölhetünk.

HOUSING: itt a lakókörzeteket jelölhetjük ki. A házak a konyhától egészen a palotáig fejlődhetnek (összesen 20 szinten keresztül), attól függően, hogy mekkora a terület értéke. Ezt a házra az egér bal gombjával kattintva nézhetjük meg, ahol bal oldalon az értéket növelő tényezők állnak (pirossal azok, amelyek még hiányoznak), a jobb oldalon pedig a csökkentők (pirossal azok, amelyek sajnós tényleg befolyásolók). Ha a fejlődés valamiért megáll, annak okát szintén itt olvashatjuk el.

ROADS: utak építése. A fürdők, szórakozóhelyek, vallási intézmények, iskolák nem kell, hogy érintkezzenek az úttal, a többinél ez elengedhetetlen a működés-

FŐVÁROSUNK KÉPE NÉHÁNY FONTOSABB KÖZÉPÜLETTEL

*Nincs a térképen: többfajta szórakozóhely, Circus Maximus, könyvtár, nagyobb és fejlettebb fórumok és objektumok, városfal toronnyal és kapuval



BARRII

KÖRNYEZETBEN

hez. A falakon átvezetett útból kapu lesz, a folyón pedig híd. Ezenkívül útjaink keresztezhetik a vízvezetékeket is.

- **FORUMS:** ezek az adószedést szolgálják. Három nagyságú léteznek, amelyeket csak fokozatosan tudunk építeni, mérnökeink fejlődése (vagyis végeredményben a lakosság számának alakulása) eredményeként. Minél nagyobb szintű és méretű egy fórum, annál nagyobb területen tudja behajtani az adót.

- **ZOOM OUT:** egyértelmű.

- **WATER:** a vízellátást szervezhetjük itt meg. Először is építsünk a folyók mellé víztárolókat (**Reservoir**), ame-

lyeket vízvezetékkel (**Aqueduct**) összekötvé a vizet a folyótól távolabbi területekre is eljuttathatjuk. A tárolók egy bizonyos körzetben godoskodnak a vízellátásról, de eme területek peremére "forrásokat" (**Fountain**) telepítve a lefedett terület növelhető. Ahol nem arra törekszünk, hogy villanegyedeket alakítsunk ki, elegendőek lehetnek az ásott kutak (**Well**) is, amelyek primitívségük miatt erősen korlátozzák a földterületek maximális értékét, de ha ezek a házak direkt az ipar közelébe, annak kiszolgálása céljából lettek telepítve, akkor ez úgyis mindegy. A víztárolók felelősek a környező közfürdők vízellátásáért is. Ha a fürdőkben nincs víz, lehet hogy egy másik tároló építésével megoldható a helyzet.

- **SECURITY:** a külső támadókkal és belső rendbontókkal szembeni védekezésünket építhetjük itt ki. A falak (**Walls**) emelésével lelassíthatjuk a támadásokat, de csak akkor, ha a falak teljesen körülérik a várost. Fontos, hogy a folyók is feltartják a barbárokat, így ide nem kellene falak. A falakon elhelyezett tornyokból (**Towers**) elinduló katonáink elébe tudnak menni az élenségnek. Kapukat (**Gates**) azért kell emelnünk, hogy a falakon belül állomásozó katonáink is el tudjanak jutni az ellenfélhez. Ők nagy barakkokban (**Barrack**) állomásoznak, és a város belső fegyelméért is felelnek. Azonban mivel ezek nagyon nagyok, és a lakosok utáinak



Katonáink észveszejtő írmban üldözik az ellenséget.

a katonai létesítmények közelében lakni (a falak mellett is), építhetünk kis állomásokat is (**Praefecture**), amelyek szintén a belső biztonságot, valamint a tűzoltáért felelnek.

- **INDUSTRY:** piacokat (**Market**) telepíthetünk, amelyeket imádják a lakosok (bár nem szeretnek a közeliükben lakni). Szerepük azért fontos, mert ők közvetítik a helyi vállalkozások (**Business**) és a lakosság között. Vállalkozásokat csak akkor érdemes telepíteni, ha a provinciában termelünk hozzá alapanyagot, vagy kereskedelem útján jutunk a nyersanyagokhoz (ilyenkor az adott vállalkozás neve fehér lesz). A vállalkozás hatékonyságát az udvarán látható hordók száma jelzi, a maximum hét lehet.

- **SANITATION:** fürdőket illetve kórházakat építhetünk. A fürdőnél csak a vízellátás fontos, míg a kórháznál az, hogy egy fórum közelében legyen, és csatlakozzon az úthoz. A kórház az egész várost, illetve adott létszámú embert lát el, tehát vonzáskörzete az egész város, nem kell a lakónegyedekhez telepíteni.

- **QUERY:** funkciója ugyanaz, mint a jobb kattintásnak, tehát információkat és tippet kérhetünk.

- **ENTERTAINMENT:** A "Cirkuszt és kenyeret" bölcsesség egyik alappillére az, hogy az emberek szórakozásra vágyanak. Minél tartalmasabban, sokrétűbben foglalkozunk velük, annál jobb lesz közérzetük. A szórakozásnak három formája van, mindegyiket kétféle épület szolgálja: a színelőadások (**Theater, Odeum**), a gladiátorharok (**Arena, Coliseum**), és a kocsiversenyek (**Circus, Circus Maximus**). Az általuk nyújtott "szórakozási szint" is ebben a sorrendben nő, tehát hiába zsúfolunk tele egy területet színházzal, nem lesz akkora a hatékonyság növekedése, mint egy kolosseum elhelyezésével. Természetesen a fejlettebb létesítmények kifejlesztéséhez nagyobb népesség szükséges.

- **WORSHIP:** vallási központokat hozhatunk létre (**Shrine, Temple, Basilica**), amelyeknek kincstárszerepük is van, mivel pénzüket itt tárolják. Nem árt tehát minél többet emelni, minél közelebb a "rendőrséghez". A lakónegyedek is örülnek, ha közelükben van egy ilyen hely.

- **EDUCATION:** általános iskolákat (**Grammaticus**), középiskolákat (**Rhetor**) és könyvtárakat (**Library**) emelhetünk, melyek elengedhetetlenek a lakónegyedek közelében. A könyvtárakra ugyanazok vonatkoznak, mint a kórházra.

- **AMERITIES:** apró kerteket (**Garden**) és tereket (**Plaza**) telepíthetünk, melyek kicsit javítják a lakosság hangulatát. A terek útként is funkcionálnak, hátrányuk csak az, hogy a lakosok fagyizás közben néha eltévednek bennük.

A PROVINCIÁK I KONJAI

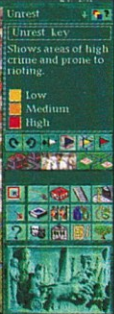
- **ZOOM IN:** lásd följebb.

- **CLEAR AREA:** szintén ismertette van fentebb.

- **ROADS:** utakkal kell összekötnünk a területen levő kisvárosokat és a fővárost, hogy azok fejlődjenek, illetve idővel ne lázadjanak fel. Szintén utakat kell húznunk a farmokhoz és a bányákhoz is.

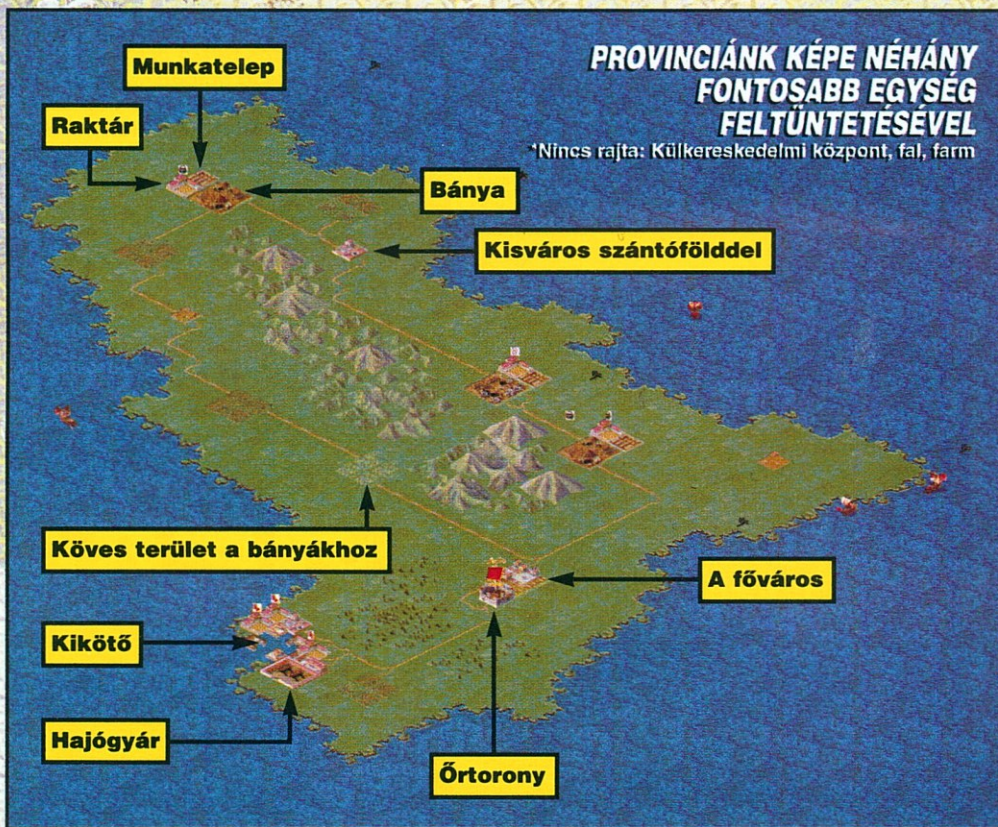


A sárgával jelzett területen kicsit nyugtalan a lakosság.



PROVINCIÁNK KÉPE NÉHÁNY FONTOSABB EGYSÉG FELTÜNTETÉSÉVEL

*Nincs rajta: Külkereskedelmi központ, fal, farm



WEST LASER GAME CLUB

Minap lenéztem a West Laser Game-be, s összefutottam a Megazone managerrel. Rövid beszélgetésünk során rengeteg ötletet zúdított rám a srác, melyek közül néhányat mindenképp szeretne rövid távon megvalósítani, egyéb ötleteket pedig a közeljövőben. Első helyen szerepel a beszerelendő cuccok között néhány stroboszkóp, melyek vizuális hatását azt hiszem nem kell ecsetelnem (természetesen vihetitek saját kazetáitokat, s nemsokára CD-iteket is, hogy arra tomboljatok). Emellett túl sötétnek találja az arénát: új fények, reflektorok, UV-k felszerelését szorgalmazza és emellett a fekete falakat kicsit feldobná színes graffitykkel. A tervek között szerepel egy tükrös lézer-szóró is, mely a mai fénytechnikai berendezések krémjéből való - ám ez egyelőre a távlati tervek közé tartozik.

Ha sikerül beindítani a klubéletet, s egy napra összegyűlik bizonyos számú csapat játszani, akkor a legjobbak között nyereményeket sorsolnak ki. Lesznek Megazone sapkák, kitűzők, s ha minden jól megy, polók is. Ha valakinek nagyon fáj a foga egy ilyen Megazone cuccra, az meg is veheti a helyszínen. Külön ki lett hangsúlyozva az aréna biztonságossá tételére: a fémfelületeket levédik, nehogy valaki nagyot koppanjon a játék hevében (igaz, a Megazone fennállása óta nem történt baleset). A Megazone manager talán legtöbb idejét a különféle cégek megkeresése veszi el: a sok beosztottat foglalkoztató cégéknél lehetőség van a dolgozók részére venni egy éves belépőt, amivel a munka után leléphetnek játszani egyet a Westbe (ezért érdemes megkeresni a főnököt!).

MEGAZONE

THE ULTIMATE LASER ADVENTURE

Nyitva: minden nap 14h-05h-ig.

Kedvezményes áraink

Vasárnap:

290/fő; 250/fő 10 főtől

Hétfő:

290/fő; 250/fő 10 főtől

Kedd:

290/fő; 250/fő 10 főtől

Szerda:

290/fő; 250/fő 10 főtől

Csütörtök:

390/fő; 350/fő 10 főtől

Péntek:

390/fő; 350/fő 10 főtől

Szombat:

390/fő; 350/fő 10 főtől

Tagsági díja egy évre: **3000,- Ft**
Ez a mágneskártya játékonként **100,- Ft** kedvezményt jelent Neked!

A játékra jelentkezni, információt kérni a **06/30-40-33-51-es telefonszámon** lehet.

TISZTA JÁTÉKIDŐ
20 PERC

Világsikerű
könyvsorozat
CD-ROM-on!

Alfred Brehm:
**Az állatok
világa**

A Kossuth Könyvkiadó új vállalkozása igazi mérföldkő a néhány éves hazai "multimédia-történelemben". A CD-ROM a múlt századi tudomány kiemelkedő teljesítményét, Alfred Brehm híres állatrendszertanát ülteti át a XX. század vége vagy már a XXI. század technikai "nyelvére". Az interaktív lemezen megtalálható a teljes 18 kötetnyi anyag, faksimile jellegű megjelenítésben, az összes eredeti színes és fekete-fehér kép, videótárral, állathang-gyűjteménnyel és különböző keresőfunkciókkal kiegészítve. Rádöb-benünk: az állatok 130 éve szinte "arra várnak", hogy ily módon életre kelhessenek. Alfred Brehm életművét és multimédia-kiadás jelentőségét Balogh János akadémikus, a nemzetközi híru zoológus és ökológus méltatja.



MPC, W (Windows 95-kompatibilis), magyar



Megjelenik novemberben.
Ára: 8.900,- Ft (áfával)

Klubtagoknak: 7.500,- Ft, klubtagsággal kapcsolatos információkat az alábbi telefonszámon lehet kapni.

A lemez megrendelhető a Kossuth Könyvkiadónál:
1054 Bp., Steindl Imre u. 6.

Telefon: 111-74-40

Telefax: 111-36-70

PÉLDÁTLAN!

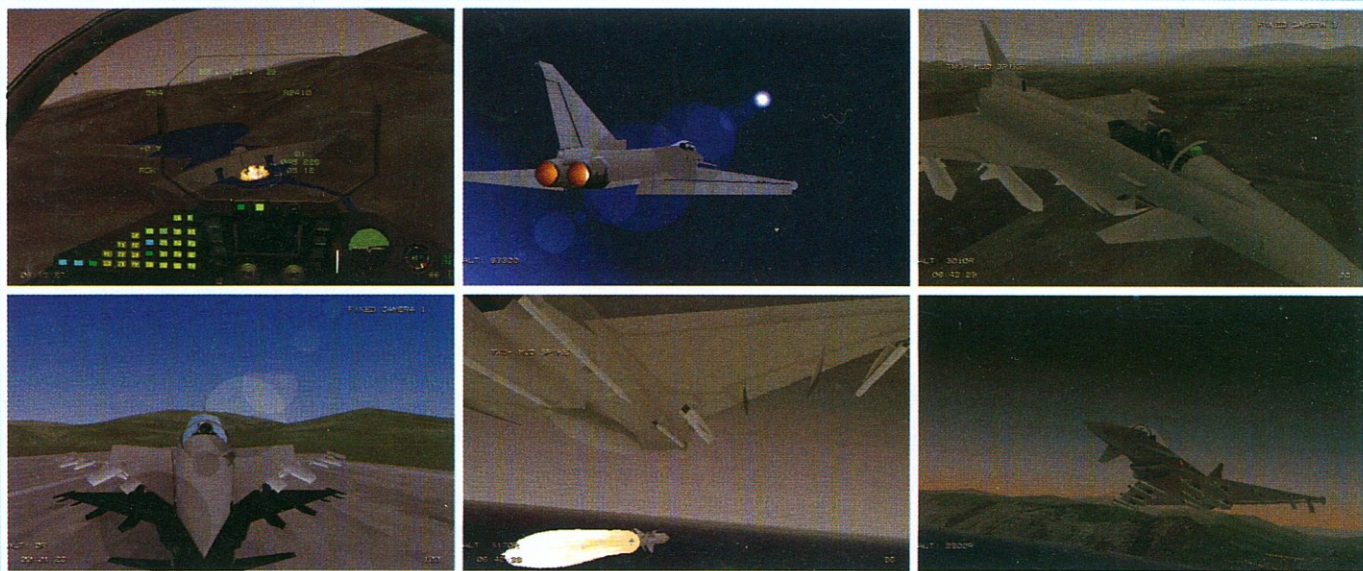
AZ 576 KBYTE BEMUTATJA AZ

EF 2000

SZIMULÁTORT MAGYAR GEPKÖNYVVEL!

A **TFX** második részének beharangozott és minden idők legjátszhatóbb akció-szimulátorának kikiáltott játék a több mint **280 oldalas** gépkönyvének magyar kiadásával együtt kapható!

Ez az első, de nem utolsó olyan játék, amely végre mindenki számára érthető formában, minden apró részletre kiterjedő **magyar nyelvű kézikönyvvel** jelenik meg. Kezdeményezésünk **EGYEDÜLÁLLÓ** a maga nemében!



Várható megjelenés december eleje.

Győződj meg róla személyesen is a Computer Karácsonyon, december 9-10-én.

MINDENEK ELŐTT - 576 KBYTE

DRAGON	5900
DYNAMITE H.	5900
ECCO THE DOLPHIN 2	6900
F1 CHAMPIONSHIP EDITION	8900
FIFA SOCCER	6900
GEARWORKS	4900
GLOBAL GLADIATORS	3900
JAMES BOND 007	5900
MICKEY MOUSE 3	7500
NHL HOCKEY	6900
PETE SAMPRAS TENNIS	3900
PRIMAL RAGE	7900
PRINCE OF PERSIA	3900
RISTAR	5900
ROAD RUNNER	3900
SHINOBI 2	4900
SMURFS (HUPIKÉK TÖRPOK)	5900
SONIC 2	3900
SONIC CHAOS	3900
SONIC DRAFT RACE	7500
SONIC SPINBALL	4900
SONIC TRIPLE TROUBLE	6900
SPEEDY GONZALES	7500
STARGATE	5900
SUPER MONACO GP 2	3900
TAZ MANIA	6900
USHRA MONSTER TRUCKS	5900
WIZARD PINBALL	8900

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

BATMAN RETURNS	3900
CALIFORNIA GAMES 2	3900
CHAMPIONSHIP HOCKEY	5900
CHUCK ROCK 2	4900
COOL SPOT	4900
DAFFY DUCK	5900
DONALD DUCK 2	3900
DONALD DUCK BOX SET	5900
DONALD DUCK LUCKY DIME	4900
DRAGON	5900
ECCO	5900
FLASH	3900
GOLDEN AXE WARRIOR	3900
IMPOSSIBLE MISSION	3900
INCREDIBLE HULK	4900
MICKEY MOUSE 2	3900
MICRO MACHINES	5900
MORTAL KOMBAT	5900
NEW ZEALAND STORY	3900
RC GRAND PRIX	3900
SEGA CHESS	3900
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK)	5900
SONIC SPINBALL	5900
STREETS OF RAGE 2	4900
TERMINATOR 2	3900
WONDER BOY	2900

MEGA CD PROGRAMOK

BRUTAL	9900	5900
HEART OF ALIEN	9900	5900
-ANOTHER WORLD.2		
PRINCE OF PERSIA	6900	5900
RACING ACES	7900	5900
ROAD AVENGER	6900	5900
ROBO ALESTE	7900	5900
SONIC	7900	5900
SPIDERMAN	7900	5900
THUNDER STRIKE	7900	5900
TIME GAL	6900	5900

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	6999
1942 PACIFIC AIR WAR	6999
ALADDIN	5999
ALIEN BREED TOWER ASS.	4999
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES	4999
ARCADE POOL	2999
ARCHER MACLEAN S POOL	2999
ARNIE 2	1499
BATTLE ISLE DATA	3999
BIG RED ADVENTURE	6999
BLACK HAWK	3999
BREAKTHRU	3999
BUDOKAN	2999
CADAVER + PAYOFF	2999
CANNON FODDER 2	5999
CAR AND DRIVER	2999
CHESS MASTER 3000	2999
CHUCK YEAGER FLIGHT TR.	2999
COLONIZATION	6999
COMANCHE	7999
CRUISE FOR A CORPSE	2499
CYBER RACE	3999
DAEMONSGATE	3999
DARKER	HIVJ
DAWN PATROL	6999
DEFENDER OF EMPIRE	3999
DELTA V	6999
DESCENT	6999
DISCWORLD	7999
DREAMWEB	6999
DUNE	2999
DUNGEON MASTER II	8999
EARTH SIEGE	6999
ECSTATIC	6999
EL FISH	3999
ELITE II	5999
EPIC	2999
EYE OF THE BEHOLDER	3999
EYE OF THE BEHOLDER 2	3999
EYE OF THE BEHOLDER 3	6999
F14 FLEET DEFENDER	6999

F14 FLEET DEFENDER SCEN.	3999
FATAL RACING	HIVJ
FLASHBACK	3999
FLIGHT SIM.TOOLKIT	2999
FREE DC	4499
GRAND PRIX UNLIMITED	2999
GUILTY	5999
HAND OF FATE -KYRANBIA 2	3999
HEROES OF THE 357TH	2999
HEXX	4999
HOKUM KA50	5999
HOOK	2999
INDIANAPOLIS 500	2999
INFERNO	7999
INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999
ISHAR 3	3999
JAGGED ALLIANCE	8999
JUNGLE BOOK	HIVJ
JUNGLE STRIKE	5999
JURASSIC PARK	2999
LEGEND OF KYRANBIA	2999
LHX ATTACK CHOPPER	2999
LION KING	5999
LOMBARD RAC RALLY	1999
LOW BOW	2999
MAGIC WORLDS	2999
MARIO ANDRETTI RACING CH.	2999
MASTERS OF MAGIC	5999
METAL MARINES	7999
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	2999
MIDWINTER	1999
MIDWINTER II	2499
MIG 29	2999
MORTAL KOMBAT 2	6999
NASCAR TRACK PACK	2999
NHL HOCKEY	6999
NOMAD	3999
OBITUS	1999
OPERATION STEALTH	1999
OVERLORD	6999
PACIFIC STRIKE	6999
PANZER GENERAL	9999
PEPPER S ADVENTURE	5999
PINBALL DREAMS 2-DATA	3999
PINBALL FANTASIES	5999
PIZZA TYCOON	7999
PLAYER MANGER 2	5999
PLAYER MANGER 2EXTRA	HIVJ
POPULOUS + PROMISED L.	2999
POPULOUS 2	2999
POWERMONGER	2999
PRINCE OF PERSIA	2999
PRINCE OF PERSIA 2	6999
PROJECT X	3999
PUSH OVER	2999
PYROTECHNICA	5999
QUARANTINE	6999
RAMPART	2999
REACH FOR THE SKIES	2999
REALMS	2999
RETRIBUTION	5999
RETURN OF THE PHANTOM	5999
REX NEBULAR	3999
RINGWORLD	3999
RISKY WOODS	2999
ROBOCOP 3	2999
SEAL TEAM	2999
SECRET WEAPONS OF LW.	3999
SHADOW CASTER	2999
SHADOW LANDS	2999
SHUTTLE	4999
SIMPSONS	1999
SLIPSTREAM 5000	7999
SPACE FEDERATION	5999
SPACE QUEST III	2499
SPECTRE VR	8999
STAR CONTROLL II	4999
STARLORD	5999
STEEL THUNDER	2999
STRIKEFLEET	2999
SUMMER CHALLENGE	2999
SUPER FROG	3999
SUPERKARTS	6999
SUPER SPACE INVADERS	1999
SYSTEM SHOCK	6999
TEST DRIVE 2	2999
TEST DRIVE 3	2999
THE CYCLES	2999
THE GAMES	2999
TIE FIGHTER	7999
TRANSPORT TYC.WORLD EDIT	3999
UFO 2 X-COM TERROR FROM D.	7999
ULTIMA VI	2999
ULTIMA UNDERWORLD	2999
ULTIMATE BODY BLOWS	4999
UNIVERSE	3999
WARCRAFT	7999
WARRIORS	7999
WING COMMANDER	2999
WING COMMANDER 2	3999
WING COMMANDER ACADEMY	2999
WING COMMANDER SEC. MISS.	2999
WORMS	HIVJ
ZEPPELIN	6999

IBM PC 5.25 PROGRAMOK

KGB	3999
LES MANLEY LOST IN LA	1999
SPACE 1889	2499

JÁTÉK GYŰJTEMÉNYEK

DELPHINE COLLECTION	4999
---------------------	------

-ANOTHER WORLD	
-CRUISE FOR CORPSE	
-FLASHBACK	
-FUTURE WARS	
-OPERATION STEALTH	
LUCAS ART COLLECTION	4999
-INDIANA JONES 3 ADV.	
-LOOM	
-MANIAC MANSION	
-MONKEY ISLAND	
-ZAK MCKRACKEN	
THE GREATEST	4999
-DUNE	
-LURE OF THE TEMPTRESS	
-SHUTTLE	

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	7999	4999
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	7999	4999
3D ATLAS	14999	9999
3D LEMMINGS		HIVJ
ACROSS THE RHINE		9999
ACTUA SOCCER		HIVJ
ALIEN BREED TOWER ASS.		5999
ALIENS COMIC BOOK ADV.		HIVJ
ALONE IN THE DARK 3		7999
APACHE LONGBOW		HIVJ
ARMORED FIST		7999
ASCENDANCY		HIVJ
ASTERIX		6999
ATTACK STACK COLLECTION		7999
BATTLE ISLE 3		9999
BENEATH A STEEL SKY		6999
BIG RED ADVENTURE		3999
BLOODNET		6999
BLOODWING		9999
BRICKS,BLOCKS & CLOCKS		5999
BUREAU 13		6999
BUZZ ALDRIN RACE		3999
CAMPAIGN		5999
CAESAR II		HIVJ
CENTRAL INTELLIGENCE		4999
CHAOS CONTROL		7999
CHESSMASTER 3000		3999
COLONIZATION		7999
COMBAT CLASSICS 3		7999
COMMAND & CONQUER		9999
COMMANDER BLOOD		6999
CREATURE SHOCK		9999
CRUISE FOR A CORPSE		2999
CRUSADER NO REMORSE		10999
CYBERIA		9999
CYCLEMANIA		7999
D GENERATION		1999
DAEDALLUS ENCOUNTER		9999
DARKER		HIVJ
DARK FORCES		9999
DARK LEGIONS		6999
DAY OF THE TENTACLE		7999
DAWN PATROL		6999
DESCENT		7999
DESERT STRIKE		4999
DESTRUCTION DERBY		HIVJ
DID S VIRTUAL WORLDS		4999
DIGITAL LOVE		3999
DISCOVERIES OF THE DEEP		6999
DISCWORLD		9999
DOGFIGHT		2999
DOOM 2		9999
DRAGON LORE		8999
DRAGONSPHERE		8999
DREAMWEB		6999
DUNGEON MASTER II		9999
EARTH SIEGE		8999
ECSTATIC		8999
ELDER SCROLLS ARENA		9999
ELITE II		6999
EXTRACTORS		HIVJ
F15 STRIKE EAGLE + 50 GAMES		3999
F19 + 50 GAMES		3999
F117 A		2999
FATAL RACING		HIVJ
FADE TO BLACK		9999
FLASHBACK		6999
FLIGHT UNLIMITED		10999
FREDDY PHARKAS		4999
FULL THROTTLE		9999
FX FIGHTER		9999
GRAT NAVAL BATTLES 2		6999
GREMLIN COMPILATION		4999
GUILTY		7999
GUNSHIP + 50 GAMES		3999
GUNSHIP 2000+SCENARIO		4999
HARPOON		1999
HARRIER JUMP JET		3999
HEXEN		HIVJ
HI OCTANE		11999
HIDDEN WORLDS -		4999
M.CARPET DATA		
INCA		4999
INFERNO		6999
INHERIT OF THE EARTH		7999
INTERACTIVE COLLECTION		4999
IRON ASSAULT		7999
ISHAR		2999
ISHAR 2		2999
ISHAR 3		4999
JAGGED ALLIANCE		7999
JORDAN IN FLIGHT		2999
JUNGLE BOOK		8999
JUNGLE STRIKE		6999
JURASSIC PARK		5999

KASPAROV / BRIDGE II	2999
KINGS TABLE	6999
KINGS QUEST 6	4999
KINGS QUEST 7	8999
KNIGHTS OF SKY + 50 GAMES	3999
LABYRINTH OF TIME	6999
LANDS OF LORE	3999
LAST DINASTY	9999
LAURA BOW 2	4999
LEMMINGS 3	5999
LOADSTAR	9999
LODERUNNER	6999
LOST EDEN	7999
LOST IN TIME	4999
M1 TANK PLAT.+ 50 GAMES	3999
MACHIAVELLI THE PRINCE	8999
MAGIC CARPET	9999
MAGIC CARPET 2	9999
MANIAC SPORTS	6999
MARINE FIGHTERS	9999
MASTER PIECE COLLECTION	9999
MECHWARRIOR 2	9999
MEGA RACE	4999
MICROCOSM	8999
MICROPROSE GOLF ÉS F-1	4999
MISSION CRITICAL	HIVJ
MORTAL KOMBAT 3	9999
MYST	8999
NASCAR TRACK PACK	4999
NEED FOR SPEED	HIVJ
NETWORKS AIV	9999
NHL HOCKEY 96	9999
NOCTROPOLIS	8999
NOMAD	6999
NOVASTORM	8999
ONE IN A MILLION SEX	4999
OVERLORD	2999
PANZER GENERAL	9999
PEPPER SADV.IN TIME	5999
PHANTASMGORIA	9999
PIZZA TYCOON	7999
PLAYER MANGER 2	7999
POWER DRIVE	6999
PRIMAL RAGE	9999
PRISONER OF ICE	9999
PRIVATEER	2999
PYROTECHNICA	6999
RAILROAD TYC.+ 50 GAMES	3999
RETRIBUTION	5999
RISE OF ROBOTS	5999
SCREAMER	HIVJ
SEAL TEAM	2999
SHADOW CASTER	7999
SHADOW CASTER	2999
SILVERLOAD	HIVJ
SIM CITY	2999
SIM ISLE	9999
SIM TOWER	9999
SIM TOWN	9999
SLIPSTREAM 5000	7999
SPACE HULK	6999
SPACE HULK	HIVJ
SPACE QUEST 6	9999
SPECIAL FORCES + 50 GAMES	3999
SPECTRE VR	9999
SPELLCASTING PARTY PAK	6999
STAR CRUSADER	7999
STARLORD	6999
STAR TREK 25TH ANIVERSARY	2999
STAR TREK THE NEXT GEN.	9999
STRIKE COMMANDER	HIVJ
SU 27 FLANKER	HIVJ
SUBWAR 2050 AND SCENARIO	7999
SUMMER GAMES SEX	4999
SUPER KARTS	9999
SUP. STREET FIGHTER 2 TURBO	8999
SUPER TETRIS + 50 GAMES	3999
SUPERSKI PRO	6999
SYNDICATE PLUS	7999
SYSTEM SHOCK	HIVJ
SVGA HARRIER	3999
TASK FORCE 1942	3999
TEMPATION COLLECTION	8999
-7TH GUEST	
-HAND OF FATE	
-INDY CAR RACING	
-LANDS OF LORE	
TERMINAL VELOCITY	8999
THE HORDE	6999
TORNADO + FALCON 3.0	5999
TRANSPORT TYCOON	6999
UFO	6999
UFO + MASTERS OF ORION	6999
ULTIMA I-VI	6999
ULTIMA VII-SAPS	9999
ULTIMA UNDERWORLD 1-2	HIVJ
ULTIMATE DOOM	6999
UNIVERSE	4999
US NAVY FIGHTERS	HIVJ
US NAVY FIGHTERS GOLD	HIVJ
VIRTUAL POOL	9999
VOYEUR	6999
WARCRAFT	8999
WARLORDS II DELUXE	HIVJ
WARRIORS	7999
WARPLANES VOL.1	7999
WEREWOLF VS COMANCHE	9999
WINGS OF GLORY	8999
WOLFPACK	6999
WORLD ATLAS V4	8999
WORMS	HIVJ
WRATH OF GODS	6999
XANTH	6999
X WING COLLECTORS CD	9999
ZEPPELIN	6999
ZORRO	6999

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

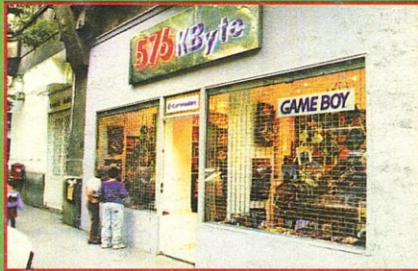
576 KByte shop

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.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

DEBRECEN
Hatvan u. 70.

SZEGED,
Vadász u. 5.

**DECEMBER 1-ÉN ÚJ ÜZLETÜNK NYÍLIK
A PASARÉTI TÉRNÉL
(II., Kelemen László u. 14/a)!**