

VII. évfolyam 2. szám, 1996. február

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

# 70 Byte



**QKAC**

Szkafander teszi a gilisztát!  
Earthworm Jim . . . 8. oldal



**QLTUSZ**

Foszd meg és uralkodj!  
Warhammer . . . 6. oldal

Nintendo  
**Ultra 64:**  
még az idén?

A Commodore  
igaz története:  
a (h)őskor.



**QNSZT**

A flipperknél is teret hódít a tér.  
Flipper négyesfogat . . . 18. oldal

Ha harc, hát  
legyen harc:  
**This Means War!**



### MD KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad ..... 19999.-

### SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad ..... 17999.-

### GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY COLOR SET: Színes GB alapgép. .... 10999.-

### MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + 2 játék + 1 control pad ..... 9999.-

### GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GG alapgép + 4 vagy 1 játék. .... HÍVJ!

### SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD ..... 69999.-

#### SATURN játékok:

BUG ..... HÍVJ!  
 DAYTONA USA ..... HÍVJ!  
 F1 LIVE FORMATION (JAP) ..... HÍVJ!  
 FIFA '96 ..... HÍVJ!  
 HANG ON GP 95 (JAP) ..... HÍVJ!  
 INT. VICTORY GOAL! ..... HÍVJ!  
 NHL ALL STAR HOCKEY ..... HÍVJ!  
 PANZER DRAGON ..... HÍVJ!

RAYMAN ..... HÍVJ!  
 SEGA RALLY ..... HÍVJ!  
 SHINOBI X ..... HÍVJ!  
 STREET FIGHTER MOVIE ..... HÍVJ!  
 TOH SHIN DEN (JAP) ..... HÍVJ!  
 V OPEN TENNIS (JAP) ..... HÍVJ!  
 VIRTUA FIGHTER 2 ..... HÍVJ!  
 VIRTUA FIGHTER REMIX ..... HÍVJ!  
 VIRTUA RACING (USA) ..... HÍVJ!  
 WING ARMS (JAP) ..... HÍVJ!

### SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD ..... 69999.-

#### PSX játékok:

AIR COMBAT ..... HÍVJ!  
 ASSAULT RIGS ..... HÍVJ!  
 CYBERSLEED ..... HÍVJ!  
 DESTRUCTION DERBY ..... HÍVJ!  
 DOOM ..... HÍVJ!  
 EXTREME GAMES ..... HÍVJ!  
 FIFA '96 ..... HÍVJ!  
 GOALSTORM ..... HÍVJ!  
 HIGH OCTANE ..... HÍVJ!  
 KILEAK THE BLOOD ..... HÍVJ!  
 KRAZY IVAN ..... HÍVJ!  
 LEMMINGS 3D ..... HÍVJ!  
 LOADED ..... HÍVJ!  
 LONE SOLDIER ..... HÍVJ!  
 MORTAL KOMBAT 3 ..... HÍVJ!  
 NBA JAM T.E. .... HÍVJ!

NOVASTORM ..... HÍVJ!  
 OFF WORLD INTERCEPTOR ..... HÍVJ!  
 RAIDEN PROJECT ..... HÍVJ!  
 RAPID RELOAD ..... HÍVJ!  
 RAYMAN ..... HÍVJ!  
 RIDGE RACER ..... HÍVJ!  
 STREET FIGHTER MOVIE ..... HÍVJ!  
 STRIKER ..... HÍVJ!  
 TEKKEN ..... HÍVJ!  
 THUNDERHAWK 2 ..... HÍVJ!  
 TOSHINDEN ..... HÍVJ!  
 TOTAL ECLIPSE TURBO ..... HÍVJ!  
 TWISTED METAL ..... HÍVJ!  
 WARHAWK ..... HÍVJ!  
 WIPE OUT ..... HÍVJ!  
 WORMS ..... HÍVJ!  
 WWF WRESTLE MANIA ..... HÍVJ!

### KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER ..... 1499.-  
 GAME BOY tölthető elem ..... 1999.-  
 MD ACTION REPLAY V2.0 ..... 9999.-  
 MD HI-FI KÁBEL ..... 1999.-  
 MD JOY - ARCADE JOYSTICK ..... 7999.-  
 MD JOY - ACTION PAD (6 gombos) ..... 2499.-  
 MD JOY - SG6 (6 gombos) ..... 3499.-  
 MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos) ..... 2999.-  
 MD SCART KÁBEL ..... 1999.-  
 MS JOY - CONTROL PAD ..... 1999.-  
 NES ACTION REPLAY ..... 5999.-  
 PSX ARCADE STICK ..... 9999.-  
 PSX CONTROL PAD - CONTROL STATION ..... 4999.-  
 PSX CONTROL PAD - P100 ..... 5999.-  
 PSX CONTROL PAD - STATION MASTER ..... 5999.-  
 PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel ..... 1999.-

PSX memória kártya ..... 6999.-  
 PSX összekötő kábel ..... 7999.-  
 SATURN CONTROL PAD - TERMINATOR ..... 4999.-  
 SATURN CONTROL PAD - VOYAGER ..... 4999.-  
 SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel ..... 1999.-  
 SATURN NTSC adapter ..... 7999.-  
 SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER ..... 3999.-  
 SEGA MEGA CD ADAPTER ..... 7999.-  
 SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER ..... 3999.-  
 SNES ACTION REPLAY V2.0 ..... 9999.-  
 SNES CONTROL PAD ..... 3499.-  
 SNES JOY - ACTION PAD ..... 2999.-  
 SNES JOY - SN6 ..... 3499.-  
 SNES SCART KÁBEL ..... 1999.-  
 SUPER GAME BOY ..... 9999.-

### SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL ..... 999.-  
 AMIGA EGÉR ..... 3999.-  
 CD32 JOYPAD ..... 3999.-  
 COMMODORE FOOT PEDAL (pedál) ..... 2999.-  
 COMMODORE JOY - ACTION CONTROL PAD ..... 2999.-  
 COMMODORE JOY - COMPETITION PRO 5000 ..... 2999.-  
 COMMODORE JOY - CRUISER TURBO ..... 2999.-  
 COMMODORE JOY - QJ II TURBO ..... 1999.-  
 COMMODORE JOY - SUPERCHARGER ..... 1999.-  
 DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek ..... 2999.-  
 PC EGÉR (2-3 gombos) ..... 2999.-  
 PC JOY - COMPETITION PRO ..... 3999.-  
 PC JOY - EAGLE CONTROL PAD ..... 2999.-  
 PC JOY - EDGE II ..... 2999.-  
 PC JOY - FLIGHT MAX ..... 5999.-

PC JOY - FX 2000 ..... 2999.-  
 PC JOY - HAWK+ ..... 2999.-  
 PC JOY - NAVIGATOR STICK ..... 6999.-  
 PC JOY - OPTIX ..... 7999.-  
 PC JOY - PC100 CONTROL PAD ..... 3999.-  
 PC JOY - POWER PAD ..... 2999.-  
 PC JOY - SPRINT PAD ..... 3999.-  
 PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS ..... 29999.-  
 PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2 ..... 29999.-  
 PC JOY - THRUSTMASTER RCS ..... 29999.-  
 PC JOY - THRUSTMASTER TQS ..... 29999.-  
 PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION CONTROLLER .. 7999.-  
 PC JOY - TORNADO ..... 2999.-  
 THRUSTMASTER ACM GAME CARD ..... 6999.-

**CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!**

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

#### SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)  
 CD ROM GAMES  
 PC FORMAT  
 MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)  
 EDGE, X-GEN  
 KONZOL:  
 3DO MAGAZINE (3DO) + CD

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)  
 SEGA SATURN OFFICIAL (SATURN) + CD  
 PSX OFFICIAL (PSX) + CD

Gyűjteményem számára vásárolok vagy az 576 KByte-ban hirdetett játékokat adok: papírrégségeikért, részvényekért, kéziratokért, értékebb könyvekért.  
 Tel.: 129-5303 (munkanapokon 9-14-ig)  
 Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.



# EF

## 2000

### EUROFIGHTER 2000



# KNIGHT'S CHASE



## FORMULA ONE GRAND PRIX 2



## WING COMMANDER 4



# MEGJELENT!

## MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

### HAMAROSAN MEGJELENIK!

### MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

Március 2-ig  
a **Wing Commander 4**  
9999,- helyett  
8999,- Ft-ért  
vásárolható,  
vagy rendelhető meg.  
Megrendelésedet a  
Csomagküldő Szolgálat  
címére várjuk. Akciónk csak  
e szelvény bemutatásával  
érvényes.



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,-
95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-			

**TE VAGY A NÉGYZETEM...**

Röpke hét évfolyamnyi történelmünk alatt folyamatos változáson és fejlődésen mentünk keresztül. Mindig Olvasóink érdekeit szem előtt tartva hoztuk meg reformáló döntéseinket, s ezt most sem szeretnénk másképp. Hivatásos statisztikusunkat és kérdésspecialistánkat, Vic bá-t kértük fel a kérdések összeállítására, amelyek megválaszolása illetve kiértékelése után áprilisban a Ti ízléseitek szerint módosul a lap. Kérünk minden érző szívű olvasót, hogy válaszaival segítse munkánkat - elvégre Ti vagyatok azok, akikért e döntéseket meg kívánjuk hozni.

Tartalmunk ismét színes képet mutat. Szerepjáték és brutalitás egy játékban, a jövő évezred technikája flippereken, a legfrissebb infók a Nintendo fantomjáról, az ULTRA 64-ről, a Commodore cég tündöklése és bukása cikksorozat első része, a Windows 95, mint játékkörnyezet több példával is szemlélítette, meg persze a szokásos rovatok. A változás és feszített ütemű fejlődés a szoftverpiacon is jellemző motívum. Sajnos, a régi szép és nyugodt időknek befellegzett, aki nem tud lépést tartani a többiekkel, az a porba hull. Ez meglátszik a legújabb fejlesztéseken is: mindenki a maximumra törekszik, csillogás, glanc, animáció-hegyek, hifi hangzás. Viszont csak nagyon keveseknek sikerül ezeket a tulajdonságokat olyan ritkán halott, látott dolgokkal párosítani, mint a játékélmény, az érdeklődés szinten tartása, játszhatóság, élvezet. Csak a legnagyobbaknak sikerül az a bravúr, hogy produkciójukra hónapok, évek múlva is emlékszik valaki, esetleg újra előveszi, szeretettel gondol rá, kellemes emlékeket gerjeszt benne. Amikor a régi szép és nyugodt idők említettem, pont ezekre a mára kissé megfakult "csacschaságokra" gondoltam. És hogy a két fenti bekezdést összekösem, még egy gondolat. Mindenkit az emlékei éltetnek, azokból is inkább a kellemesek. Mi is sokat gondolunk az eltelt évekre, a szép emlékekre az újsággal kapcsolatban. A nagy bulizások, szuper hangulatú leírások, pergő ritmusú kiállítások, laza dumák, néha persze pofáraesések is - egyszóval hogy sokat jelentünk egymásnak. Nos, pont ezt a pozitív érzést szeretnénk gerjeszteni mindenkién, aki olvasja lapunkat. A baráti hangnem, a haveri kapcsolat olvasóinkkal, a közvetlenség, jó hangulat, bizalom - ezek mind egy-egy alkotóeleme lapunknak, nemcsak a múltban, hanem a jelenben és a jövőben is.

**Zolee**

**KÖVETKEZŐ SZÁMUNK  
MÁRCIUS KÖZEPÉN  
JELENIK MEG.**



576

KByte

## TARTALOM

Nyomul a Win95, a játékok egyre pengébbek, a hardveréhség elharpódzik, de azért néhánynál még a régi szép idők emléke is felvillan: a játszhatóság egyre fontosabb szemponttá válik.

## WARHAMMER

Vérbeli stratégiai játék Orkokkal, Törpékkel és Elfekkel fűszerezve. Akinek tetszett a Warcraft 2 hangulata, az ebben sem fog csalódn!



## EARTHWORM JIM

Minden idők egyik legbizarabb játékhőse immár a PC-szek szívében is meghódította. Ez bizony szerelem első látásra!



## PINBALL QUARTETT

Az abszolút realitású három dimenziós labirintus a sík táblákat kiszorítja a színről. Vagy mégsem? 4-pro és kontra példa.



## THIS MEANS WAR

Windows '95 környezetbe ágyazott stratégiai játék harcos lelkületűeknek - a már megszokott MicroProse színvonalon.



HÍREK

4-5

WARHAMMER

6-9

EARTHWORM JIM

10-11

A COMMODORE SZTORI

16-17

FLIPPER ÖSSZEÁLLÍTÁS

18-21

DONKEY KONG COUNTRY 2

22-25

SEGA ÚJDONSÁGOK

26

SNES ÚJDONSÁGOK

27

ULTRA 64: MÉG IDÉN?

28

GAMEBOY ÚJDONSÁGOK

29

HOLLYWOOD PICTURES

30-31

TERMINATOR - F.S.

32

LION

33

CSEVEGŐ

34-35

THIS MEANS WAR

36-38

KÖRKÉRDÉS

39

HEXEN

41

3DO ROVAT

42

ÉRKEZÉSI OLDAL

43

RAVEN PROJECT

44-45

ANGEL DEVOID

46-47

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 (96.2543/2-66-22) Felelős vezető: Grasselly István

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

Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

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





## NEW WORLD COMPUTING

Az amerikai székhelyű fejlesztőcég több vonalon is nyomul: számos akció-, RPG- és stratégiai játék szerepel idei útemtervükben. Talán egyik legnagyobb dobásuk a napokban megjelenő **WETLANDS** lesz, amelybe



nemcsak grafikusai, hanem animátorai és zeneszerzőik is beleadtak apait-anyait. A történetben John Cole, a züllött "cy-bérgyilkos" bőrébe bújunk, aki azt a feladatot kapta, hogy eltegye láb alól azt a fogságából kiszabadult örült diktátort, aki fegyvereivel bolygókat radíroz le egy gombnyomással a galaktikus térképekről. Az előlünk menekülő elmeháborodott minden lehetséges fegyvert és haderőt bevet ellenünk, úgyhogy résen kell lennünk és nem nagyon takarékoskodhatunk a lőszerrel. A pályák hátterei előre letöltött animációk, viszont az



előtérben megjelenő ellenséges tengeralattjárók, naszádok, aknazók, avagy kézfegyveres, páncéltörővel felszerelt katonák minden egyes betöltéskor másféleképpen zúdulnak a nyakunkba. Közöttük számos futurisztikus járművel kacskaringózhatunk: space-bike, űrsikló, metró (!), mini tengeralattjáró és így tovább. A jelenetek közötti átvezető képsorok elképesztő munkáról tanuskodnak: a szereplők minden mozdulata kézzel rajzolt (semmi digi!), a megtevésztésig élethűek, s a "kamerakezelés" szintén első osztályú. Megjelenés február/március táján, PC CD-n. Az RPG-s szíveket dobogtatja majd meg az **ANVIL OF DAWN**

című eposz, amely mögött a Ravenloft és a Mezoberranzan fejlesztőgárdája áll. A történet elég lapos, de ez még nem jelent semmit: öt életben maradt bajnok bőrébe bújva kell a világsztító Warlordot a pokol tüzébe taszítanunk. A játék specialitásai közé tartozik a rejtett tárgy- és ikonlista, amely gombnyomásra jelenik meg a képernyő oldalsó részén, de addig teljes képernyős látványban gyönyörködhetünk. A főbb erények közé tartozik a több mint 100 ellenséges és barátságos karakter, a valósidejű háttér-



képzés, a finomscollos mozgolódás a terepen és a sokkoló hangeffektek. Megjelenés március/április magasságában, PC CD-n.

A cég tarsolya elég öblös, még egy stratégiai/akciójáték is belefér. A darab címe **METALLORDS**, a fejlesztők között pedig a Masters of Orion és a Master of Magic alkotógárdáját fedezhetjük fel. A vértestvérséget le sem tagadhatná a játék... Ebben az eposzban ismét egy jól működő és erős birodalom kiépítése a cél, amit kezdetben mint álmodozó "porszem a gépezetben" képzelünk el magunknak. A semmiről kell felküzdenünk magunkat, amihez a legkülönfélébb eszközök állnak rendelkezésünkre (dolgos hétköznapok a hivatalban, vagy



csalás, intrika, bűnözés). Mivel a képről is lerí, hogy grafikaiilag nem fog csúcokat döntögetni, sejtethetik, hogy valami más lesz unikum az anyagban. Valóban kitétek magukért a játék logisztikai részéért felelős kollégák: 150 (!) választható karakter, mindegyik más és más jellemmel, tudásszinttel, erősséggel, illetve 100

féle kutatható és fejleszthető eszköz áll rendelkezésünkre a felemelkedéshez. A stílus szerelmei meg fognak veszni érte. Megjelenés az első félévben, PC-re.

## CORE DESIGN

A **BLAM: MACHINEHEAD** cím alatt futó projektjük a génebeszetest, génmanipulációt és a vírusokkal való kísérletezéseket, mint az emberiségre halálos veszélyt jelentő foglalatosságot dolgozza fel. A sztori szokványos sci-fi: degenerált génmanipulátor Isten helyébe akar lépni, kipusztítva az emberiséget az általa kifejlesztett vírussal. Már majdnem eléri célját, mikor megjelenik a színen a nagy Ő (jelen esetben egy doktor-nő), aki a cybertér is felhasználja az akkora már mutanizálódott vírusok és teremtmények ellen, akiket már nem is az ösztöneik, hanem maga az örült génebesz és DNS-ei irányítanak. Fura. A játék maga az akció kategóriába sorolható. Specialitása a 360 fokos



szabad mozgást biztosító játéktér, az óriás méretű animált ellenfelek, és a 15 pályás játékmenet megváltoztathatósága, felcserélhetősége menet közben. Megjelenését május végére datálják, PC CD-re.

## PSYGNOSIS

Már több, mint egy éve napvilágot láttak az első képek az **ASSAULT RIGS**-ről, de azóta sűrű homály fedte a megjelenés dátumát. Mostanra tisztulni látszik a helyzet, hamarosan a boltokba kerül tehát a jövő évezredet idéző hálózati tankcsata. A valójában csak jó reflexeket igénylő kill 'em all játékban egy ZamCam Assault Rig fedőnevű harci járművet irányítunk több mint 40 pályán és irtjuk az ellent. A mai kor vívmánya, azaz a texture mapped és light sourced 3D-s grafika itt is fő-





szerephez jut, kiegészülve a Psygnosisra oly jellemző precíz animációkkal, amelyek az ugratók, liftek, mozgólépcsők és zsillipek használatakor "lépnek a színre". A helyszínek valójában futurisztikus arénák, ahol technogладиátorok mérik össze harci tu-



dásukat és gyorsaságukat. A játék hálózatba kötve, vagy két gépet linkelve egymás ellen az igazi. A megjelenés a napokban várható PC CD-n.

Nagy kaszálásra készül a mult cég a **CHRONICLES OF THE SWORD** című eposzával, amely a történelem egyik legviharosabb időszakát, a lovagkort, egészen pontosan Arthur király uralkodásának időszakát dolgozza fel. Az akció/kalandjáték kategóriába besorolt produkcióban Morganát, Arthur király hataloméhes féltestvérét kell a trónfosztásban megakadályoznunk. A legenda szerint Morgana varázserővel rendelkezett, így az őt szolgáló teremtmények között nem ritkán bukkannak fel csontvázak, csúszómászók, túlvilági alakok. A játékot belengi a középkor enyhén áporodott le-



vegője és misztikus hangulata. A karakterek (van belőlük bőven!) mindegyikének eredetije egy-egy gyurmafigura, amely egy 3D-s scanner segítségével lett a játékba beépítve, majd ott a legmodernebb renderelési technikáknak köszönhetően mozgatva. A játéknak van még egy specialitása: a harcok a Space Ace-ből megismert megoldással folynak le. Ellenfelünk mozgólatai előre letárolt filmen peregnek, mi a védekező/támadó manővereinket megfelelően időzítve tehetjük meg - attól függően, hogy milyen mozgólatait végeztünk, úgy változik az ellenfél reakciója. Érdekes megol-

dás, majd meglátjuk, milyen lesz élőben. A hátterek igazi Excalibur hangulatot árasztanak, a hanghatások hallatán pedig földbe gyökerezik az ember lába, annyira élethűek. Megjelenés március végén PC CD-n.

## MIRAGE

Köztudott tény, hogy a Bullfrog Syndicate-je az egyik legereditebb és legnépszerűbb akciójátéka a számítógépes szórakoztatásnak. Erre a tényre épített a Mirage is, amikor **MAYHEM!** címmel egy hasonló, de talán még brutálisabb és akciódúsabb projectbe fogott. A sztori a jövőben játszódik, helyszín a Föld. Az emberek által készített biomechanikus robotok "eszméletükhöz térnek" és fellázadnak: minden előtt elpusztítanak, ami az útjukba kerül. Egy három tagú akciócsoporthal indu-



lunk ellenük, 5 helyszín (reptér, vegyi üzem, kikötő, város, üzleti negyed) 5 zónáján keresztül. Több mint 20 féle humán, félhumanoid és droid karakter található a játékban, ellenük 7 féle különböző pusztítóerejű fegyverrel vehetjük fel a harcot. Hálózaton kooperatív és deathmatch változatokban játszható. Mivel bevallottan ez lesz a cég idejének legnagyobb dobása, minden bizonnyal nem fogják a véletlenre bízni a dolgot: pazar öldöklésre számíthatunk. Megjelenés ősszel, PC CD-n.

## HÍRMORZSÁK - KÉP NÉLKÜL

A **21ST CENTURY ENTERTAINMENT** ismét magára talált és egy újabb flipperrel jelentkezik az amigás tábor nagy örömeire. A **SLAMTILT** név egy négy táblás, villámgyors scrollrutinnal felszerelt flippert rejt magában, amelyben a már megszokott aljátékok és háromgolyós multball mellett a pontkijelzőre kihelyezett bónuszjátékok és akció-kísérő

animációk is helyet kapnak majd. (Várható megjelenés: '96 nyara)

A **MEGARACE** sem kerülheti el a duplikálást: második része már előrehaladott állapotban van a **MINDSCAPE** fejlesztőinek munkasztalán. Az új epizódban inkább a manőverezési és autóvezetési képességek kapnak főszerepet, szemben az első rész erőfítogtatásával. Néhány fegyver ugyan marad (rakéták, aknák és olajfoltok), de ezek csak kiegészítőnek használhatók a kerülgetések, precízen végrehajtott ugratások és lökdösések mellett. A háttér mozgató rutinja alapjaiban nem változik, de sokat csiszolnak majd az összhatásán. A pályák közötti interaktív részek nagyobb jelentőségűek lesznek, bónuszok szerezhetők vagy a játékmenet módosítható lesz majd ezeken a helyszíneken. ('96 júniusban várható)

A **SIERRA ON LINE** idén tarolni akar - legalábbis a MicroProse kisé megbillent helyzete miatt beállt űrt szeretné szimulátor-fronton betölteni. Két bombájuk is szunnyad és csak arra vár, hogy a cég meggyűjtsa a gyutacsot... A legendás első világháborús hősnek állít emléket immáron másodízben a **RED BARON 2**, amely különlegessége, hogy akár 35 féle repülő közül is válogathatunk, amelyek a legapróbb részletig hasonlítanak történelmi másaikra. Egy forradalmian új felületképző technikának köszönhetően a tájak és az ellenséges repülőgépek kiképzése minden eddig látott megoldást kenterbe ver és lenyűgöző realitást ígér. A beépített misszió-generátor pedig a történelmi helyzettől függően folyamatosan alakítja a légtér gépeinek és a földi légelhárításnak a viselkedését, ami állandóan változó harci viszonyokat teremt. Mint a valóságban! ('96 őszére várható) Második sikervárományosuk a **FAST ATTACK**, amely egy szuper-realisztikus tengeralattjáró szimulátor lesz. Jelen esetben is a kidolgozottság és a technikai adathúség a legfőbb erény: a legfrissebb katonai berendezések, fegyverek, radarok és egyéb mérőműszerek is megtalálhatók a játékban. Néhány éve még maga a program is COCOM-listás lett volna! A játék a mai háborús övezetekben játszódik majd, ahol az amerikai tengereszet felderítő és támadó tengeralattjáróinak fedélzetén kell a kijelölt feladatokat végrehajtanunk, szám szerint 60-at. ('96 márciusra ígérik)





Alig hiszem, hogy kis hazánkban sokan ismernék a Games Workshopot. Szerke Európában mindenestre terjed a Warhammer-örület, amit ez a kódös Albiönban tanyázó cég indított útjára. A Warhammer Fantasy Battles voltaképp egy táblás stratégiai játék, ami reális szabályaival, sajátos hangulatával és gyönyörű ólomfiguráival fiatalok ezreit hódította meg szerke a világon. Ezek után már aligha lehet azon csodálkozni, hogy a Mindscape elkészítette e méltán nagyszerű játék számítógépes változatát is, Warhammer - Shadow of the Horned Rat címmel.

A program Óregvilágon, egy középkori Európára kísértetiesen emlékeztető kontinensen játszódik, ahol az Emberek, Törpék, Féliszervek és Elfek már hosszú évezredek óta vívják reménytelen harcukat a Káosz ösörög démonjai ellen. A játékban egy zsoldosvezér bőrébe bújhatunk, aki az emberek uralta Birodalom egyik határszéli kis hercegségéből indul hódító útjára, mely végén a dicsőség vagy a halál vár rá.

### HOZSÁNNA NÉKED, BILL GATES

Az első, igen komoly megrázkódtatás akkor ért a programmal kapcsolatban, mikor megláttam a készítőik által ideálisnak ítélt



# SHADOW OF THE

konfigurációt. A 486DX2 66-os alaplap és SVGA monitor még nem zökkentett ki nyugalmamból, de a RAM igény már megfektüdte a gyomromat. Hogyászongya 8 Mega a minimum, de inkább 16-ot ajánlanak. Húha, ez már gyanús... A vé-



én 8MB RAM-mal szerénykedő gépem is egész simán futott a program. A grafikát azért néhol le kellett butítanom, de összességében semmi problémám nem akadt a Warhammer hardware-kihasználásával.

### DIETRICH KAMARÁS KARAVÁNJA

Dietrich kincstárnokunk, ügynökünk és tanácsadónk egy személyben. Mord patrónusunkat mindenestre a legnagyobb jószándékkal se lehet böbeszédűnek nevezni, hisz csak a legindokoltabb esetben hajlandó beszédbe elegendni egy magunkfajta zsoldosvezérrel. Ha valami fontos mondanója lenne, szeméit ránk szegezi, ilyenkor a fejére cikkeelve faggathatjuk ki. Elegánsan berendezett utazókocsija amúgy kicsiny táborunk lelke, itt köttetnek az üzletek és itt toborozhatunk új embereket is. A Dietrich asztalán lévő aranykupacot



Balszerencsés ellenfelünk egészen közélről is megismerkedik a mágia hatalmával.

Sleaquit:Die die!  
Cmdr. Wolffe:Engage!  
Cpl. Fletcher:Engage!  
Lt. Schepke:Engage!

Grudgebringer

gén még kiderül, hogy Pentium alaplap és 4x-es CD-ROM alatt dög a játék. Az igazi mélyütés persze az alábbi, igen tömör mondat volt: "A játék kizárólag Windows'95 alatt fut". Puff, hát kellett ez nekem? Nem tudom ki hogy van vele, de én személy szerint mély ellenszennvel viseltetek mindentéle Windows-installálás iránt (egyik ismerősöm szerint ez nem egyéb, mint egy ravaszul álcázott és roppant nehéz logikai játék, amit rendszeren végigcsinálni jóformán lehetetlen). Meg egyébként is, a Norton Commander és Dos Navigatoron kívül eddig nem sok felhasználóbarát operációs rendszerrel hozott össze a sors. Aztán megérkezett a Shadow of the Horned Rat, s én pénzt és fáradságot nem kímélve csak felinstalláltam azt a fránya Windows'95-öt. Hát mit mondjak, nagyon kellemes csalódás ért. És kellemes csalódás ért akkor is, midőn az



**IGAZI STRATÉGIAI JÁTÉK ORKOKKAL, TÖRPÉKKEL, ÉS ELFEKKEL FÜSZEREZVE. AKINEK TETSZETT A WARCRAFT 2 HANGULATA, AZ A WARHAMMERBEN SEM FOG CSALÓDNI.**



# WARHAMMER

## THE HORNED RAT



közelebről szemügyre véve tájékoztatást kapunk **anya-gi helyzetünkről**, míg a baloldalt tornyosuló **könyveket lapozgatva se-regünkről** illetve **ellenfeleinkről olvashatunk** részletesebben. A **Book of Magic** nevet

viselő, különösen vaskos kötetben találjuk a birtokunkban lévő varázstárgyak (**Items**) illetve varázslatok (**Spells**) részletes leírását. Eleinte túl sok nézegetnivalónak nem lesz érrefelé, de az idő múlásával tiszteletre méltó arzenált gyűjthetünk össze. A második kötetben (**Troop Roster**) a zsoldunkban álló csapatok, karakterek illetve harci gépek listáját nézhetjük át. Az épp aktuális egységet a Fire gombbal rugathatjuk ki, míg a Stat paranccsal kérhetjük le harci értékeit. Kilenc tulajdonság jellemzi embereinket, úgymint **közelharci érték (WS)**, **lőfegyverek ismerete (BS)**, **erő (S)**, **állóképesség (T)**, **sebespontok (W)**, **gyorsaság (I)**, **támadások száma (A)** és **akaraterő (Ld)**. A lap alján láthatjuk, hogy az adott egységből **hány katonánk fogható harcra (Active)** és **sebesült (Wounded)**, mennyire **harcedzettek (Experience)**, valamint **ennyibe kerül a bevetésük** illetve **fenntartásuk**. Ne feledjük: sebesült embereink kénytele-

nek kihagyni egy ütközetet, ezért a túl sok sérülttel bajlódó csapatainkat érdemes pihentetni egy kicsit. Előfordulhat,

gyilkolászásba, **a játékos egy TÖRTÉNET részese-nek érezheti magát**, s ez talán az a Warhammer legna-



A közelharc rövid idő után áttekinthetlenné válik, ilyenkor érdemes minél közelebről figyelni az eseményeket.



Nagy, szörös és épp katonáink felé fut - az efféle lényeket érdemes mielőbb likvidálni.



gyobb erénye. Na ennyit erről, vissza az irányításhoz... Az Accept paranccsal fogadhatjuk el az épp aktuális küldetést, míg a Caravan opcióval visszaléphetünk Dietrich kocsjába.

Amennyiben elfogadtunk egy küldetést, **első dolgunk az akcióban részt vevő csapatok összeállítása lesz**. Itt nem árt figyelembe venni, hogy az otthon maradó egységeink fenntartása nagyságrenddel kevesebb aranyunkba kerül (Retainer), mint az ütközetben részt vevők zsoldja (Mission Fee). Épp ezért **egy kisebb, kevesebb bevétellel kecsegtető feladat miatt nem érdemes teljes seregünket mozgósítani**, a végén még mi fizetnénk rá a dologra. A Total Cost alatt láthatjuk, hogy a jelenlegi felállítás szerint mennyi pénzünkbe fog kerülni seregünk mozgósítása és fenntartása. Miután itt végeztünk, már csak dicső egységeink vonulási rendjét kell magadunk, s kezdődhet a csata. A vonulási rendnek csak rajtaütések-nél van különösebb jelentősége, érdemes legalább egy erősebb csapatot hadoszlopunk elejére és végére is tenni.





Öregvilágon barangolva számtalan érdekes dologgal találkozhatunk (folyók, orkok, hidak, elf-hercegek és még sok más).

## IRÁNY A VÉRÁZTATTA CSATATÉR...

No igen, ezzel a hatásvadász főcímmel el is értünk a játék legmagasabb pontjához. Ama "vérázttatta" csatater láttán alighanem a legtapasztaltabb stratégák is fel fognak szisszenni, a Warhammer ugyanis igen egyedül perspektívát használ. Talán egy magasban szárnyaló, enyhén bandza kes-

matosan zajlik, bár az egyes harcok részeredményeit 30 másodpercenként számolja ki a gép. Ez a 30 másodperc számít egy körnek. Csapatainknak igyekezzünk a lehető leggyorsabban kiadni a parancsokat, mivel a hosszú "üresjáratok" téltenségre kényszeríthetik seregünk tekintélyes részét. Különösen figyeljünk erre a későbbi csatákban, ahol már több egységet kell mozgatnunk és az ellenfél támadásai is összehangoltabbak.



lyú láthatja ilyenek a tájat és az alant nyüzsgő katonákat. Szóval nem mindennapi a grafikai megvalósítás, na... Mindazonáltal idővel ezt is meg lehet szokni, sőt: mostanra határozottan megkedveltem ezt a furcsa, kissé torz perspektívát. Ami a grafikát illeti, 16 Mega RAM és DX4 100-as processzor alatt érdemes néhány effektet kikapcsolnunk, s a háttér kidolgozottságát is nyugodtan csökkentjük a minimum környékére. A pixelek nagyságát lehetőleg hagyjuk maximumon, mivel half pixel resolutionra állítva a program hányingert keltően ocsmány dolgokat szokott produkálni.

Maga a csata egységeink felállításával kezdődik, akiket a térképen sárgával szegélyezett területen belül helyezhetünk el. Főleg harci gépeink, valamint kevésbé mozgékony gyalogságunk elhelyezésére figyeljünk, ezeket ugyanis csak roppant időigényes és macerás manőverezések árán tudjuk átcsoportosítani. Látóterünket és a jobb felső sarkban lévő térképet egyaránt a jobb egérgombbal mozgathatjuk, ami gyors gép és maximális grafika mellett roppant látványos tud lenni. Maga a harc fojya-

hammal pillanatok alatt megtörhetik. A már menekülő ellenséget gyorsaságuknak köszönhetően beérik és levágják, épp ezért az alacsony Akaraterejű (Ld) lények ellen különösen halálosak. Egyetlen hátrányuk, hogy létszámuk igen kicsi, azaz a nagy túlerőben lévő gyalogság könnyen felmorzsolhatja őket. A Gyalogság alkotja seregünk gerincét, mind védekezésnél, mind támadásnál jól jönnek. Főleg nagy tömegben alkalmazva érhetünk el velük sikereket, a tö-

mött sorokban nyomuló lándzsásaim előtt már nem egy harcedzett Vaddisznólovass-osztag hullott el. Az íjászok sikeres használata már nem ilyen egyszerű, hisz közelharcban nem jeleskednek s magukban kevesek egy-egy ellenséges csapat megtöréséhez. Legjobban védekező harcban használhatóak, a nyílt sissakkal rohamozó ellenség között szörnyű pusztítást vihetnek végbe. Íjászainkat mindig fedezzük legalább egy Gyalogos egységgel, s ne nagyon mozogjunk velük. A legjobb taktika, ha egy helyben állnak és csak lönek, csak lönek... A Harci Gépekre nagyjából igazak a íjászok kapcsán leírtak, bár ezek a furmányos gépezetek nagyságrendekkel nagyobb kárt okozhatnak az ellenfél soraiban. Különösen igaz ez a Hellblaster Volley Gun nevet viselő ágyúra, ami közelről egész osztagokat söpörhet el. A legtöbb harci gép egyébként rendkívül távolra is el tud löni, ezért támadó hadműveletknél is jó hasznukat vesszük majd. Nem szoltam még a Karakterekről, kik a maguk módján különösen pusztítóak tudnak lenni. Vannak köztük magányos farkasok is, bár legtöbbjük egy osztaghoz csatlakozva harcol. Magányos hőseinkkel nem érdemes az ellenfél nagy tömegben mozgó gyalogsait vagy lovasait megrohmozni, inkább varázstárgyaikat és varázslataikat a lehető legjobban kihasználva segítsük a harcban álló csapatainkat. Ha pedig minden kötél szakad, nyugodtan rohamozzuk meg a harcban álló ellenséges csapatokat. Általában rosszul hat az Orkok idegeire, ha mondjuk egy harci mé-  
nően lovagló elf herceg hirtelen hátbatámadja amúgy is szorongatott csapatukat.





Az irányításról most nem szólok részletesen, az egyes ikonok részletes leírását a következő szám Mellékletében találjátok meg. Azt azért megjegyezném, hogy számtalan érdekes dologot még nem is említettem. Ilyenek pl. a Pszichológiai szabályok is, mint a Félelem, Rettegés és Gyűlölet. Példának okáért egy rettegést okozó szörny elől néha egyszerűen elfutnak embereink, míg egy félelmet okozó lény ellen gyengébben harcolnak csapataink. Szóval a játék bővelkedik még meglepetésekben, amikre most a foltogató helyhiály miatt nem is térek ki külön. Búcsúzóul még álljon itt néhány jókora bölcsesség, melyeket a saját káromon volt szerencsém megtapasztalni:

- Igyekezünk az ellenséges egységeket oldalról illetve hátulról megtámadni, az efféle manőverek igen kedvezőtlenül hatnak az ellen moráljára.
- Varázstárgyainkat igyekezünk a lehető legjobban kihasználni, dőlőt már el ütköztet egyetlen tüzlabdán is.
- A játékot elvesztettük, ha karakterünk meghal, vagy nem marad elég pénzünk a Grudgebearer lovasság bevetésére. Szóval vigyázzunk magunkra és deli testőreinkre egyaránt...

- Igyekezünk elkerülni egységeink teljes pusztulását, mivel ilyenkor már utánpótlás vásárlásával sem "támaszthatjuk fel" balszerencsés csapatainkat.

- Egy párviadal két egység között csak a legtrikább esetben tart utolsó vérig, általában az egyik fél megfutamodása tesz pontot a harc végére.

A győztes csapat mindenképp üldözi a vesztes felet, ilyenkor a küzdelem már inkább mérsárlásra emlékeztet.

- Az Ijász egységeinket nem mindig érdemes a számítógép gondjaira bízni.

## A MÁGIA HATALMA

A Mágia tán a leghatalmasabb erő Öregvilágon, egyszerre áldás és átok használatának. Épp ezért csak kevesen tudják

uralmuk alá hajtani a Mágia Szelét, ami a jeges Északról a forró Délig átjárja a kontinentet. Csak az emberek a Mágiának nyolc fajtáját ismerik, s akkor még nem szóltam a többi intelligens faj pusztító varázsigéiről. A Mágia egész csaták sorsát döntheti el, úgyhogy nagyon vigyázzunk varázstudóinkra. Nélkülük aligha tudunk győzedelmeskedni az Orkok és Skavenek hordái felett.

Varázslóink a Mágia Szeléből merítik erejüket, ennek erősségétől függ hogy mennyi varázsigét mondhatunk el. A Mágia Szelének erősségét az iránytű tetején világító pontok jelzik, ez az érték 60 másodpercenként "töltődik fel". Különböző varázslataink egy, kettő vagy akár három ponttal is csökkentik ezt az értéket. Külön kategória az ellenvarázs (Dispel Magic), ez nem kerül mágia-pontba és az ellenfél varázsigéit szüntethetjük meg vele.

Most, hogy elérkeztem a program értékeléséhez, kissé zavarban vagyok. Jómagam megszállott Warhammer rajongó vagyok, így aztán a játék még Spectrum-színvonalon

elkészítve is elnyerné tetszésemet. Egy szó mint száz, elfogulatlan kritikát senki se várjon tőlem, elvégre valahol (nagyon-nagyon mélyen) az újságíró is ember. Vagy valami afféle.

Szóval nekem nagyon tetszik a játék, mind hangulatában, mind pedig kivitelezésében. A harc megvalósítása ugyan kissé sajátos, de rövid idő alatt hozzá lehet szokni. Az állóképeket, átvezető képsorokat és hanghatásokat csakis elismerő jelzőkkel illelhetem, egyedül a nehézséggel vannak problémáim. A Warhammer szerény véleményem szerint **eszméletlenül nehézre sikeredett**, még a legtapasztaltabb játékosokat is megrézfálhatja. Ez persze nem feltétlenül válik a program kárára, elvégre sok meg-



szállott stratégia (köztük én is) kedveli a kemény kihívásokat. Mindent összevetve nagyon jó véleménnyel vagyok a játékról, ami néhány apróbb hiányossága ellenére is az egyik legjobb és lehangulatossabb stratégia játék PC-re.

Ha valaki neadj'isten az eredeti táblás játékot is szeretné kipróbálni, az nézzen el a budapesti Teréz Krt.13. szám alá, ahol egy igen kellemes kis bolt várja a Games Workshop cuccok iránt érdeklődőket. Akit érdekelnek a stratégiai stuffok, az mindenképp nézzen el a Trollbarlangba legalább egyszer, nem bánja meg (kellemes kis név, nemde?).



**576 KByte ÉRTÉKELŐ**  
**WARHAMMER** KÍADJA: **MINDSCAPE**

grafika   
hang/zene   
kezelhetőség   
kihívás

PITE  KORREKT  KEMÉNY

**ÖSSZHATÁS 90%**

C64: LEMEZ KAZETTA  
AMIGA: 500 1200 CD32  
PC: RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX2/66  
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB





Bevallom, sokáig idegenkedtem a Win95-ös játékoktól, sőt távolságtartásom a mai napig is megmaradt, de az EarthWorm Jim esetében minden kételyem eloszlott. Az ACTIVISION (ők nyerték el a Win95-ös változat elkészítésének jogát) ismét régi nagy

közben a galaktikus "szárnyas fejedő", Psy-Crow (Hol-Az-Öllő Holló) végigüldözi a világmindenség 20 fontosabb állomásán. Neki is van női ideálja: ő speciálisan Lusta-Mint-A-Rusnya-Bábuska Királynőnek szeretné megkaparintani a mágikus űrfelsőruházati cumót.

Walaki lakhelye is, amelyet nem elég, hogy alig lehet megközelíteni, ráadásul bazinagy méhek is őrzik, vagy Majom-A-Hajam-És-Az-Agyam Profeszor vaksötétbe öltöztetett búvóhelye, ahol az agyament prof teremtményei borzolja a sötétben amúgy is félt Jim kedélyeit. És mire beleunnánk az állandó bukdácsolásba és kaszkódásba, lazításképpen

### FELETTÉBB FURA FIGURÁK

Kalandozása során egészen hihetetlen ellenfelekkel kerül össze Jim - csak néhány példa a Rémségek Kicsiny Boltja kínálatából: Fifi és Chuck, a hűséges véréb és gazdája, akik

kapóra jön egy-egy bónusz-, vagy ügyességi pálya. De vigyázzunk! Ezeket a helyszíneken is nyertesnek kell lennünk, mert különben Psy-Crow a legváratlanabb helyeken tesz keresztbe nekünk, míg ha nyerünk, legalább ezekről a pályákról ki tudjuk iktatni.



Tehenünk még nem sejtí, hogy micsoda utazásra indul pillanatokon belül...

híréhez méltót alkotott. Az anyag igazán szuperre sikerült, grafikai semmiben nem marad el a konzolos változattól, zeneileg le is pipálja azokat, nehézsége pedig minden képzeletemet felülmúlta. De ne szaladjunk még bele az értékelésbe, lássuk inkább kivel is van dolgunk...

### JIMY, A ZÁMBÓ

Jim nem volt mindig ilyen nagylegény, korábban ganajtúrussal és komposzkészítéssel foglalkozott (innen származik a Zámbo gúnyneve is). Ám egy szép napon rákacsintott Fortuna,



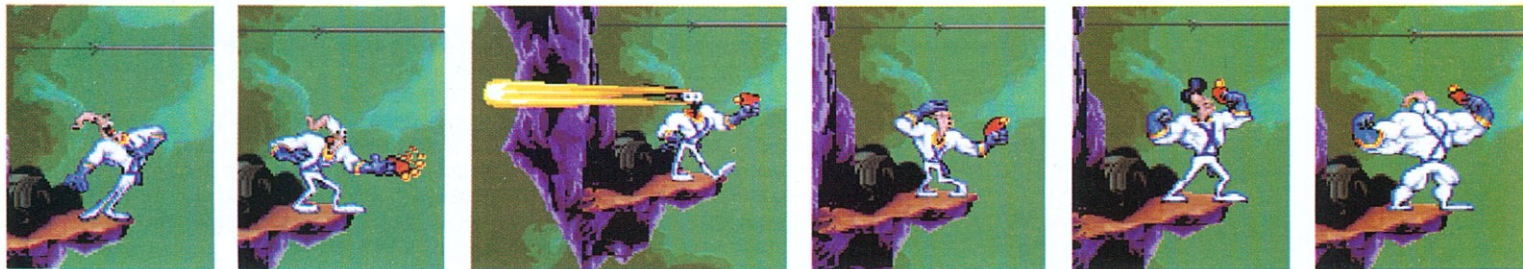
Adjunk ennek a gumiabroncsgerincű-felpattanónak, ahogy a csövön kitér!



Ez itten Chuck, a tróger, aki tengeri halat hány, ha a ládájával eltrafáljuk.

az űrszeméttel Don Corleonéi, Pokolfajzat Macs, a szívtelen kandúr, aki a biztosítási ügynököket és a zenélő retyókat olyan mértékben megutálta, hogy mindenkit a más világra kíván, Petya Kutyi, az örvongó öleb, aki alter egojává átváltozva megdönti a száz-

## MINDEN IDŐK EGYIK LEGBIZARABB JÁTÉKHŐSE IMMÁR A PC-SEK



Földigilisztánk unatkozás közben egyedülálló mutatványokra képes. Csak néhány

és egy ultra-high-tech űrruhával örvendeztette meg, amit Jim gyanútlanul magára is öltött. Ezzel elindította hihetetlen kalandjait, melyek során ezt a szakfandert kell jogos tulajdonosának, Hogy-A-Fenébe-Is-Hívják Hercegnőnek visszajuttatnia, mi-

méteres fenékbeharapás (más)világrekordját, Majom-A-Hajam-És-Az-Agyam Profeszor, aki utálja, ha így szólítják, pedig hát ez az igazság, és végül, de nem utolsó sorban itt van Baromi-Nagy Walaki, aki lusta, trehány, lajhár, ökör, de ha kukac szagot érez, azonnal bepörög, nyála csöpög és ajánlatos kitérni előle, mert mindent 30-szor megrág, mielőtt lenyelné...

### AHOL A KURTA FARKÚ MALAC TÚR...

Hát igen, a helyszínek sem piték. Kezdve az űr-roncsteleppel, ahol varjúk hada, Chuck kedvenc vérebei és egy gumiabroncs kezű szemétkosár lábatlankodnak, majd a pokol tornáca, ahol Pokolfajzat Macs bérencei törnek az életünkre, többek között Ő r-Dögök, Amway ügynökök, haragos hőemberek, aztán itt van például Baromi-Nagy

### NÉHÁNY VÉRSZEGÉNY IDEA

Takarékoskodj a lőszerrel - már ha tudsz, használd a lasszódat inkább. Ha alattad ismeretlen mélység tátong, propellerrel ess le, hogy kitold a reakcióidőt és még



A madarakat Hitchcock ihlette, a kutyas pedig Stephen King agyszüleménye.



Ha hiszitek, ha nem ez a retyó egy telepört, amely még egy plusz életet is rejt.



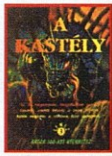




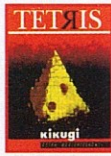




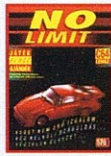
# Az **576 KByte** eddig megjelent saját fejlesztésű játékprogramjai



999,- Ft



699,- Ft



999,- Ft



999,- Ft



999,- Ft

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



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  
Sound Blaster AWE 32 VE  
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max  
Gravis Ultra Sound  
Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE  
Média Magic 16 SCSI



### CD DRIVE-OK:

- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű  
- Külső és belső  
- At buszos, SCSI és saját vezérlős  
- Típusok: \* SONY  
\* PANASONIC  
\* TOSHIBA  
\* NEC  
\* PIONEER  
\* MITSUMI  
\* SANYO



### HANGFALAK:

- 7 W aktív hangfal (1 pár)  
- 12 W aktív hangfal (1 pár)  
- 50 W aktív hangfal (1 pár)  
- 80 W aktív hangfal (1 pár)  
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

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

CD ÍRÁS 990,- + ÁFA (anyagár nélkül)

Panasonic 4x-es CD drive	17.600,-
Toshiba, Sony 4x-es SCSI CD	27.200,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.800,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	7.600,-
2400/9600 Zoltrix Fax-Modem	5.400,-
Media Magic SCSI vez. 16 bites hangkártya + dupla sebességű SCSI CD drive	19.200,-
RICOH 2x-es külső SCSI CD író + software + 10 ajándék CD lemez	224.000,-
850 MB Quantum IDE winchester	28.000,-
4 MB/32 bites RAM modul	14.200,-

Há kíváncsi teljes ártástantra, látja a FaxBankot! Tel.: 180-8611 Kód: 1471 #Tone üzenetben

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 133-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!

Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

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

## Foghíjas a gyűjteményed?

Rendelj a még kapható régebbi számainkból!

Szeretnénk azonban figyelme-  
det felhívni valamire: a meg-  
rendeléskor gondolj arra, hogy  
az összeget **postaköltség** is  
terheli. Komoly többletmunkát  
jelent nekünk, ha a kiküldött  
csekk láttán sokan meggondol-  
ják magukat, mert nagyobb  
összegekről szól, mint az újságok  
ára összesen. Nos, ez a többlet  
a postaköltség - mint azt a hir-  
detéseink alján mindenhol ol-  
vashatod.

Köszönjük figyelmedet,  
továbbra is várjuk  
megrendeléseidet.

A Novotrade Software Kft  
**GRAFIKUST** keres külföldi megren-  
delésre készülő játékprogramok  
animációinak, háttereinek, illetve  
illusztrációinak elkészítéséhez.

Érdeklődni 10-16 óra között a

175-10-44-es

telefonszámon lehet.

# Megrendelő

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

### Kedvezményes előfizetési díj:

- negyed évre: 850,-  
 fél évre: 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 HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

1996-ban is folytatjuk előnyös  
előfizetési akciónkat.

Nemcsak az újság árából takaríthatsz meg  
komoly összeget, hanem

## KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és jelentősen olcsóbbá  
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 árkülönbözetet  
a részükre küldött csekken befizetik.

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

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

# TOP LISTA

### C64

NEWCOMER	●
LONG LIFE	▲
LEMMINGS	◆
BBURAGO RALLY	▼
STREET ROD	◆

### AMIGA

PINBALL FANTASIES	▲
SENSIBLE SOCCER	◆
BUBBA N STIX	▲
WORMS	◆
SETTLERS	▼

### PC

MORTAL KOMBAT 3	●
DOOM 2	●
FADE TO BLACK	◆
NEED FOR SPEED	▼
WARCRAFT 2	◆

### KONZOL

MORTAL KOMBAT 3	●
KILLER INSTINCT	●
FIFA 96	◆
EARTHWORM JIM 2	▼
SUPER STREET F. 2	◆

### JELMAGYARÁZAT:

● = HELYBEN MARADT
◆ = ÚJ BELÉPŐ
▲ = ELŐRELÉPÉS
▼ = VISSZALÉPÉS

### KEDVES TOPLISTÁSOK!

**TOVÁBBRA** IS VÁRJUK  
LÉVELEITEKET, AMELYBEN C64,  
AMIGA, PC, KONZOL KATEGÓRI-  
ÁKBAN KÉSZÍTETEK EL SAJÁT  
TOPLISTÁITOKAT.

CÍM: 1389 BUDAPEST, PF.: 132.

A BORÍTÉKRA ÍRJÁTOK RÁ:  
**TOPLISTA!**



# WING COMMANDER



## PÁLYÁZAT - EREDMÉNYHIRDETÉS

**AZ ÚJ ELLENSÉG (RÖVIDÍTETT VÁLTOZAT, ELSŐ RÉSZ)**

Az alább olvasható novella írója Rácz A. Azért ez a rejtélyes megszólítás, mivel a nagy kavalkádban elveszett a borítékja, amelyben a pályaművét feladta, és "vele ment" a polgári neve és címe is. Kérjük jelentkezzen megér-

demelt jutalmáért, a WING COMMANDER extrapakkért. További díjazottak: Ötvös Tibor (Dorog), ifj. Kerékgyártó Gyula (Vác), Millei Ádám (Budapest)

Egyszer csak, mintha semmi sem történt volna a két katonára a siklóval elhagyta a raktárteret és a civil részleg felé indult. A hatalmas csarnokban turisták helyett most pi-

A Hector nevű föderációs transzport dokkolási engedélyt kért és kapott a Stuart bázistól, közvetlenül azután, hogy az úrállomás közelében kilépett a hypertérből: A sötétkék energianyálábok még a hajó faránál tekerőgötek, pedig az ugróbója már bezárta a teret.

- Stuart Hectornak... Négyes zsilip...

A transzport lassan oldalazott a megadott irányba s a kapitány a panorámaablak mögül nézte, ahogy négy Arrow vadász húzódott el mellettük standard gyémánt alakzatban. Amikor már csak a faruk látszott, begyulladtak, hogy aztán újból felveggyék az alapformációt.

- Kiképző repülés lehet - vélte a kapitány, aki már jó ideje csak tehergépeket vezetett s most sóvárogva nézett a fúrge vadászok után.

Tompa zökkenés jelezte, hogy a dokkolás megtörtént. A zsilipeket legyémantisítették, aztán elárasztották friss oxigénnel.

A rakodólámpa leereszkedett és egy tiszt sietett a kapitány elé. Ellenőrizte a szállítótelevet aztán a kis kézi számítógépével összevetette a meglévő adatokat az érkeztettekkel. Közben a rakodókar leemelte a szállítmányt.

- Minden rendben, uram. Az árut átvettem.

- Az árut átadtam...mormolta a kapitány gépiesen a választ.

A komputer kikapcsolta a hangrögzítőt és nyugtázta a tranzakciót.

- Mondja fiam, hol lehet itt... - elakadt a szava, amikor meglátta azt a monstrumot. Az állomás eddig eltakarta, de most még a civil részleg elsötétített kilátóablakain át is látni lehetett.

Gigászi volt és félelmetes, az egyik legnagyobb ütőerő a galaxisban.

A parkoló fényei vakítóan tűztek át az üvegen.

- Az ugye ott...

- Igen. A Behemoth B 3-as. - felelte mosolygva a tiszt, aztán intett két katonának, hogy helyezték el a rakományt.

Mialatt felettessük távozott, a tengerészgyalogosok felpakolták az árut a tehersílóra és a raktárba vitték. Mivel rakodórobotot nem láttak a közelben és a számítógép szerint jelenleg mind használatban volt valahol, a két katonára nekiállt lepakolni a ládákat kézi emelővel. Amikor az utolsót is leemelték nagy káromkodások közepette, az egyiknek eszébe jutott, hogy kézi számítógépét a teher dokknál hagyta.

- A fenébe - mondta ijedten - remélem nem egy tiszt talál rá!

- Menj csak, Roberts, én majd itt várok - javasolta a társa egy fekete fiú.

Roberts sietősen távozott, mögötte automatikusan bezárult a fotocellás raktárajtó.

A hirtelen beállt csend, a rosszul megvilágított sarok és a helyiség nyomott hangulata rátelepedett a magára maradó katonára és lassanként valamiféle megmagyarázhatatlan félelem alakult át.

Kezdett kényelmetlenné válni a helyzet, és hogy zavarát enyhítse, a fiú hangosan füttyörészett és fel-alá mászkált a figyelőkamerák keresztútjében. Remélte, hogy a megfigyelő program nem tartja rendellenesnek a viselkedését. A többiekkel gyakran megvitatták, hogy lógásért még nem riasztott egyszer sem. Ezen elmosolyodott.

Valószínűleg a rendszer most hibázott először és talán utoljára.

A fekete katonára háttal állt, amikor az egyik onnan jött láda teteje, fittyet hányva az elektronikusan kódolt zár részre, lassan felnyílt. Fekete árny suhant el a katonára mögött, aki hirtelen megfordult. Sötét szellemalak lebegett előtte.

- Ostoba. - lehelte - De így is jó...

A fiú felkiáltott, de már nem tehetett semmit. Egy láthatatlan erő a magasba repítette és amikor visszavesett, már halott volt...

A megfigyelő rendszer cinkosan szemlélte az eseményeket, és meg sem mukkant.

Nem sokkal ezután nyílt az ajtó, Roberts bukkant fel. Tétován beljebb lépett.

- Savage?

Semmi választ nem kapott. Rossz érzés fogta el és hátrálni kezdett.

- Elbújtál? - makogta - Huh, nagy humor...

Mély hang csattant a háta mögül:

- Nem is sejtetted mekkora!

Üvöltve pördült meg és a fegyveréért nyúlt. Kezéből kiesett az elveszett számítógép és arra gondolt, hogy nem is riaszt a rendszer, amikor meglátta, hogy csak a társa ijesztett rá.

-Te barom! - kiáltotta és meglökte a feketét.

Savage azonban nem reagált, kifejezéstelen arccal nézett vissza. Roberts megdermedt és felé indult. A halálba sétált bele...

lóták és tengerészek tartózkodtak, hiszen a háború még folyt. Bár a Kilrathi flotta nagy része megsemmisült, a maradék kemény ellenállást tanusított.

A sikló elérte a Behemoth zsilipajtaját, ahol egy katonaszátsált. Roberts leugrott a járműről és az őr elé lépett.

- Hoztunk egy pár alkatrészt - intett a rakomány felé

- Be kéne vinnünk!

- Nem értesítettek - felelte az őr és a kommunikátorért nyúlt.

Mozdulata megakadt, amikor Roberts a szemébe nézett.

- Nyitom már... - suttogta öntudatlanul, majd tétova mozdulattal a kódot. Szabaddá vált az út a Behemoth belsejébe.

Savage leemelte az egyik ládát a siklótól. Roberts intett az őrnöknek, hogy segítsen neki. A két férfi becipelték a ládákat az óriáságyúba és Roberts rájuk zárta a zsilipet, aztán úgy állt be, mintha örködné. Kisvártatva egy tiszt érkezett.

- Hát maga mit csinál itt? - kérdezte gyanakodva - És hol van az őr?

Az volt a szerencséje, hogy rögtön a kérdés után körülnézett, így elkerülte Roberts tekintetét. Amaz dühösen felmordult, de nem emberi hangon. A tiszt az oldalfegyvere után kapott és felsikoltott. Az előtte álló ember hirtelen szellemfigurává változott, majd több mint három méteresre nyúlt, hatalmas karokkal nőtték szőrös mancsain, tigrisszerű fejével ádázan bámult ellenfelére és félelmetes hangon elbődült.

- Kilrathiiiiik!

A riasztó most harsant fel és a legmagasabb fokú készültséget rendelte el. A katonák rohantak elő kibiztosított fegyverrel és a legjobb látószögéből nézhették végig, ahogy a félelmetes tigris-szörny egyetlen csapással leütötte áldozata fejét...

Két pillanatba sem telt bele és lézer lövedékek muzsikája szakította meg a kilrathi tombolását. Füstölő bundával vágódott végig a földön. Teste ismét árnyékszerű lett és egy elszenesedett humanoiddá materializálódott.

Döbbsent csend támadt.

Aztán megremegett a levegő, a hatalmas ablakok üvegtáblái hirtelen darabokra szakadva zúdultak be a csarnokba vörös lángnyelvekkel a nyomukban.

A Stuart megrázkódott aztán majdnem ajtó háromnegyed része leszakadt, amikor a Behemoth B3-as detonációja letaszította a pályáról.

Csak kevesen élték túl a harmadik pusztulását...

Folytatása következik...



Talán kevesen tudják közülnk, hogy az utóbbi évtizedben hírnevet szerzett cég csaknem **40 éves múlttra tekint vissza**. Amikor a Commodore 1958-ban létrejött Kanadában, még kizárólag irodai berendezések, szövegszerkesztők, lyukkártya automata, és pénztárgépek helyi szervizelésével foglalkozott. Néhány év elteltével áthelyezte a súlypontot a szolgáltatóiból a termelői szférába. Kezdetben kisebb elektronikai eszközök előállításával, azután nagyobb sikerrel számológépek és tartozékaik gyártásával foglalkozott, s hamarosan az Egyesült Államok és Kanada irodáinak és háztartásainak közismert szereplőjévé vált.

**A vállalat 1974-ben újabb merész lépésre szánta el magát.** Megvásárolta a Micro Office Systems (MOS) nevű céget, mely később, mint kiderült a világ legnépszerűbb számítógépeinek forgalmazásához vezetett. A frissen bekebelezett cég dolgozói között voltak olyanok, akik korábban a - Macintosh, Amiga, Atari ST rendszerek szívét majdan előállító - Motorolánál tevékenykedtek. Annak idején a Motorolánál folyó 6800-as központi egység fejlesztésének alapján, immáron a **Commodore berkein belül hozzáláttak a 6502 processzor megtervezésének**. Ez a chip szolgált alapjául a Commodore első generációs gépeinek, illetve az Apple és Acorn korai elképzeléseinek is. Más cégek bekapcsolódása csak a tapasztalatok szélesebbkörű elterjedését eredményezte, ami abban a pillanatban serkentőleg hatott.

A rákövetkező évben, **1975-ben a társaságon belül új részleg született**, Commodore Business Machines (CBM) néven. Az első termékük a Versatile Interface Adaptor (VIA) nevet viselte, és a cég saját híresztelése szerint a világ első személyi számítógépe volt. Akkoriban **hatalmas vívmánynak számított a szerkezet legfőbb erőnye, a billentyűzet**, mely mérőföldes lépést jelentett a korábbi lyukkártyás adatbevitellel szemben.



A későbbiek folyamán ragaszkodtak ehhez az elképzeléshez és **1976-ban megjelent a piacon az úgynevezett Keyboard Input Module (KIM)**, mely már kísértetiesen hasonlított napjaink számítógépéhez, billentyűzettel, monitorral és elsőként tartalmazta ROM-ban egy magas szintű programozási nyelvet, nevezetesen a Basic egy korai változatának interpreterét. Ez a megoldás újabb előrelépést jelentett a korábbi megvalósításokkal szemben, mert a beépített Basic fordítóval elkerülhető volt annak lemezről történő betöltése.



## ELSŐ EPIZÓD

Az innovatív lépés ellenére a termék csak korlátozott sikereket ért el. Ez az első jó példája annak, hogy **a Commodore gyakran végtelenen a fejlődés előtt járt. Többször megjelent olyan konstrukciókkal, melyek kiadásuk pillanatában bukársra voltak ítélve.** Főleg azért, mert a felvásárló piac még nem készült fel egy adott termék befogadására. Ebben az esetben a számítógépek irodai alkalmazása még nem terjedt el annyira, az adatfeldolgozás még nem függött oly mértékben a komputerektől, hogy az szükségessé tette volna egy ilyen berendezés beszerzését.

**1977-ben azonban lassan megváltozott a helyzet**, az emberek kezdték elfogadni a digitális korszak vívmányait, ami többek között az IBM erős piaci tevékenységének volt köszönhető. A Commodore cég ekkor, kihasználva az ideális körülményeket, piacra dobta a **Personal Electronic Transactor (PET)** névre keresztelt új gépét, mely furcsa megjelölése ellenére masszív sikert ért el. Ez a készülék már elérhető áron nyújtott káprázatos szolgáltatásokat. A kor ízlésének megfelelően megtervezett dobozban akkor óriásinak számító 4 Kbyte RAM és mellette egy szalagos egység kapott helyet, melyet később a felhasználó lemezzel cserélhetett fel. Az Apple ekkor jelent meg a hasonló tulajdonságokkal rendelkező Apple I-es rendszerrel, mely sok vásárlót csábított el a PET megvétele elől. Az Apple I-et a technikailag sokkal komolyabban kidolgozott II-es változat követte ha lehet még nagyobb feladat elé állítva a Commodore mérnöki gárdáját.

### AZ ELSŐ IGAZI HÁZI SZÁMÍTÓGÉP, A VIC-20

A PET sikerének következtében a cég nagy nyereséget könyvelhetett el, melyet a szórakoztató elektronika piacának meghódítására használt. Az akkoriban szinte teljes egészében egyeduralkodó Atari 2600 VCS szinten nagy konkurensként tört be a köztudatba egy, már **grafikai és hangprocesszort is foglalkoztató, s 20 színű palettával működő 4 Kbyte-os új model, a VIC-20.** Az új chipek mellett a Commodore felhasználta az Atari szabványnak számító 9 tús joystick csatlóját is.

### COMMODORE 64

**A VIC-20 megnyitotta a 8 bites házi számítógépek korát.** 1981-ben került a boltokba a hazánkban is igen népszerű Z80 alapú, 1 Kbyte operatív tárral bíró ZX-81. 1982-ben még nagyobb sikerrel követte utódja, a 16 illetve 48 Kbyte RAM-mal ellátott ZX Spectrum. A vetélytárs Atari megjelent a 800-as sorozattal, s ezúttal csúnyán megégette magát.

Magyarországon meglepően sok fejlesztés látott napvilágot. Többek között a licenz alapján gyártott HT 1080Z, HT 3080C, és a Videoton Computer valamint a saját tervezésű Primo. Ezek a gépek azonban megfelelő méretű felhasználóbázis és szoftverellátottság híján hamar piacot vesztek.

Kezdetben a Commodore cég a házi számítógépek mellett jelentékenyen részt vett a PC-k gyártásában is. Volt olyan időszak, amikor az IBM és az Olivetti mellett a világ három legkeresettebb PC forgalmazója között szerepelt. A felgyorsuló piac miatt a korai sikerek után egyre kisebb eredmények születtek, s a divízió 90-es évekre jelentős deficitet termelt (ezért erre a témára részletesebben nem térünk ki).

**1982-ben, a Commodore 64-es bevezetésével azonban véglegesen eldőlt a verseny.** Az Atari ilyen irányú próbálkozásai kudarcot vallottak, s tulajdonképpen itt kezdődött el a Commodore legnagyobb konkurensének kálváriája. Mint majd később megfigyelhetjük, az Atari mindig egy lépéssel a Commodore után járt (ha nem is mindig időben, de technikailag mindenképp), ami pont elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy átütő siker helyett bukásra ítéltessék.

A C64 óriási sikerei a világ minden részén milliós nagyságrendű eladásban mutatkoztak meg. **A népszerűség az elérhető árak, az akkoriban hihetetlenek tűnő 64K memóriának, a 6510-es CPU mellett dolgozó grafikus és hang processzorok nyújtotta lehetőségeknek, a bővíthetőségnek és az ezekből következő sokoldalúságnak tudható be.** Mindezek mellé a számítógép és perifériáinak egységesen ízléses kialakítása járult.



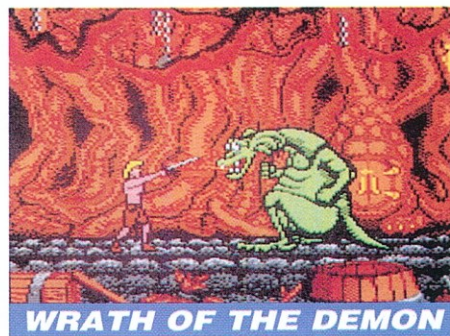
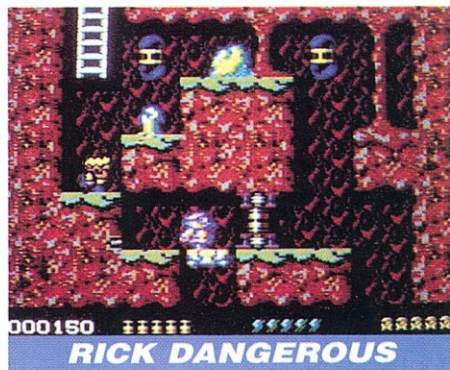
Hozzá kell tenni, hogy **1985 táján megjelent a C64 II-es változata**, mely az akkoriban fejlesztett Amiga 500 és C128 külalakjára hasonlított. Nagy viták folytak annak kapcsán, hogy melyik modell szebb, végül a többség a régi, klasszikus forma mellett voksolt. **A 80-as évek vége felé több változat is napvilágot látott**, például a klasszikus alak új színekkel, az új forma új billentyűzettel és olcsósítással. Ezek a modellek az olcsósítás kedvéért már hardver egyszerűsítéseket is tartalmaztak, ami a végén odáig vezetett, hogy egyes programok futása közben minőségromlást tapasztalhattunk. Például a nem hivatalosan negyedik csatornának nevezett digitális hangok halkabban szóltak meg az újabb típusokon, vagy a rasztersugárhoz igazított programok enyhe villódzással futottak. Meg kell említenünk, a **C64-es egy korai hardver változatát** is, melyet egy monitorral, lemezmaghajtóval különálló billentyűzettel és magával a géppel "laptop-szerű" dobozban helyeztek el. **A 90-es években piacra került a gép konzol változata, a Commodore Console**, mely tulajdonképpen semmilyen technikai változást nem jelentett a számítógép változathoz képest. Az olcsósítás kedvéért elhagyott billentyűzet és egyéb csatlakozók híján a szoftverek az expansion portba helyezhető kártyák formájában jelentek meg. Ez a modell a szégyenes támogatottság miatt csak **egy huszadrangú konzol lett**, mely így egyike volt a cég rövidlétű lépéseinek.

**A perifériák tervezésében is megfigyelhető volt ez a változás.** A jó öreg VC-1541-es lemezes meghajtót felváltotta a világos színű változat, mely mechanikusan is eltért elődjétől. A 80-as évek végén jött a VC-1541/II-es, az őt megelőző modelleknél sokkal kompaktabb külsővel. A transzformátor külön házban kapott helyet, így elkerülhetővé téve a drive túlmelegedését.

## A SZOFTVER-TÁMOGATOTTSÁG MINDENNEK AZ ALAPJA

Az Atari piacpolitikájával szöges ellentétben a **Commodore biztatta, támogatta a gépre programot író és forgalmazó cégeket.** Ennek a folyamatnak az eredménye óriási, addig sohasem látott szoftver természetben mutatkozott meg. Mai napig talán a PC kompatibilis gépeken kívül nincs olyan platform, amely hasonló mennyiségű és minőségű programot mondhat magáénak.

**A gépet a programozók számára teljesítménye rendkívül vonzóvá tette.** Ezért szintén a megjelenés pillanatától kezdve játékok és később felhasználói programok valóságos dömpingje állt a C64 tulajdonosok rendelkezésére. Az évek múltával és más konkurens platformok fejlődésével természetesen egyre magasabb színvonalon. **A szinte szeretetre méltó, de legalábbis barátságos rendszerkörnyezet nagyon sok fiatalal megszerette a programozást.** Voltak olyanok (úgynevezett crackerek), akik csoportokba szerveződve védett programok feltörésével kezdtek foglalkozni. Számukra kihívást jelentett a minél nehezebb védelmek kiiktatása, illetve versenyre keltek az eredeti programok (original) megszerzéséért is. Később ezen társaságok kreatívabb része külön csoportokat alkotott és tudásukat bemutató demok készítésébe fogtak. **A Commodore 64 egyre több hasznos hibáját fedezték fel**, melyet az akkorra már szűkös hardver korlátok áthágására használtak fel. Erre jó példa az alsó-felső és oldalsó keretek eltüntetése, a hivatalosan 8 sprite megsokszorozása, a negyedik digitális csatorna bevezetése, a képernyő soronkénti tologatása és új színek valamint felbontások előállításai. Ezek az effektusok lassanként a játékprogramozás szerves részeivé váltak és helyenként a PC-t és még az Amigát is megszégyenítő megoldásoknál bukkantak fel.



A géppel együtt forgalomba hozott Geos című egylemezes program a Mac OS-re és a későbbi Amiga Workbenchre emlékeztető korai GUI-nak (grafikus felhasználói felület) tekinthető, mely megelőzve korát egy érdekes kísérletnek tekinthető.

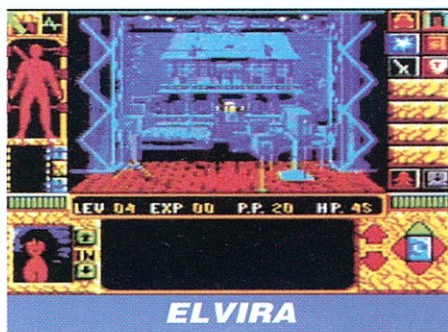
Az Amiga 500 és 500+ gépekkel együtt forgalomba hozott Geos című egylemezes program a Mac OS-re és a későbbi Amiga Workbenchre emlékeztető korai GUI-nak (grafikus felhasználói felület) tekinthető, mely megelőzve korát egy érdekes kísérletnek tekinthető.

## A FEJLŐDÉS ELÉRI A GÉP HATÁRAIT

A szoftverek mellett a felhasználók praktikus kiegészítők közül válogathattak. Mivel a gép eleinte káprázatosnak látszó hardver adottságai az évek múltával kevésnek bizonyultak, ezért **a cartridge, gyorsított, memóriabővítő és interface-ek legkülönbözőbb változata gyakran a C64 elengedhetetlen tartozéka lett.**

Az VC-1541-es Floppy Disk Drive lassú funkciói mellett megőszülő fejlesztők gyorsító hardver kiegészítők tervezésébe fogtak. Először csak szoftveres sebességnövelők, valamint a gépi nyelvű programozást segítő monitorok és assemblerek jelentek meg, majd **a cartridge EPROM-jába égetett immáron memória független társaik hódítottak**, mint Fastload, CyberCard, Atomic Power, Final Cartridge és Action Replay (utóbbi kettő különös figyelmet érdemel, mert azokat az Expansion Portba helyezve akkori viszonylatban profi operációs rendszereket kaptunk). A lemezes egység soros illesztését felcserélve egyes fejlesztők a párhuzamos adatforgalom felé léptek. Így jelent meg **a 6-9-szeres sebességnövekedést biztosító Speed Dos és a 11-16-szoros Dolphin Dos**, melynek csak egyetlen szépséghibája, hogy egyes változatai valóságos erőművé alakították az amúgy sem kicsi floppy egységet.

Folytatásunkban az Amiga története következik...







Az 1995/96-os év minden bizonnyal áttörést hoz majd a flipper-szimulátorok terén, hiszen az elmúlt két-három hónapban forradalmian új, illetve hagyományos

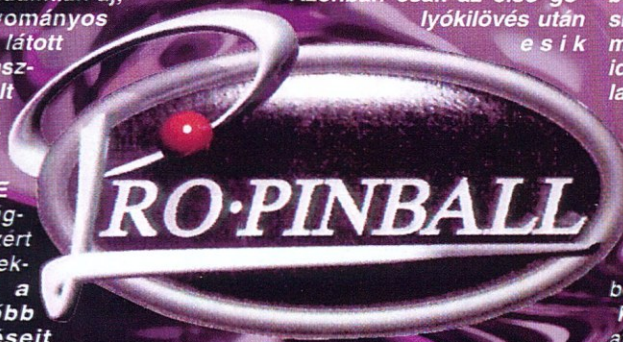
felbontású, 32.000 színű asztalon is nyomhatjuk), a táblákra való rálátás beállítható szöge pedig a legkényesebb ízlésű flippereseket is kielégíti (2\*3 nézet, egyre nagyobb látószöggel).

Azonban csak az első golyókilövés után

zón, és így tovább. A tábla közepén található Jackpot-nyílás a végrehajtandó missziók (aljjátékok) "indítófülkéje". Ha az ide vezető úton villog a kis zöld lámpa, akkor a nyílásba belöve a golyót 5 különböző küldetés közül választ a gép, melyek sikeres végrehajtása komoly pontjutalommal jár. Ilyen "missziók" például az adott idő alatt 100%-os teljesítmény elérése hullahopp-körök lövésével, adott értékű bukócéll eltrafálása, a golyó beküldése transzportáló nyílásokba, és így tovább. Érdekesség, hogy minden küldetés alatt más a zene és a pixel-táblán az animáció. A pixeltábláról jut eszembe: reflexeinket próbára tevő játékot is előcsalhatunk rajta súlyos bónusz-millióért versenybe szállva.

Persze nem minden kolbasz, ami lóg, az az szót kell ejteni néhány negatívumról is.

kivitelű asztalok tömkelege látott napvilágot. Ezek közül választottuk ki a legjobban sikerült 4 produkciót, melyek közül is kiemelkedik az EMPIRE INTERACTIVE által menedzselte PRO-PINBALL - THE WEB. Mivel a stílus sajátosságai sokak által ismertek, ezért a részletekbe menő elemzésektől eltekintek; inkább csak a táblák legszembetűnőbb újításait illetve baklövéseit



## THE WEB

próbálom csokorba gyűjteni. Lásuk mivel kápráztat el a The Web...

Ezen a CD-n a készítőik semmit sem bíztak a véletlenre. Tehették ezt azért, mivel a csillogó korongon csak egyetlen asztal szimulációja található. A hatás azonban mindenért kárpótol. A három féle felbontás közül választás lehetősége a gyengébb vagy erősebb hardverrel rendelkezőket kenyezteti (maximalisták kedvéért: 2 Mbyte VRAM-rammal 1024\*768-as felbontású, 4 Mbyte-tal pedig ugyanilyen

le igazán az állunk. A labda mozgása olyan kifinomult és élethű, hogy tényleg le a kalappal a programozók és fizikaináraink előtt. Az életszerűséget jellemzi, hogy az ezüstgolyón tükröződnek a környező tereptárgyak - ilyet még nem láttam...

A játékban olyan specialitások is helyet kaptak, mint a játék-a-játékban, az akár 5 golyós multiball, labdamegboldondító mágnes a felső üté alatt, pixelmozi játék közben a LED-kijel-

Sajna a zeneváltások a CD-n való ide-oda ugrálás miatt nem simán zajlanak, gyakran megakad a játék néhány tizedmásodpercre. Ez a kritikus helyzetekben feltétlenül zavaró lehet. Továbbá a tábla teteje egyik nézetből sem látható be egészen jól. sőt gyakran úgy kell kilökdösní a fent megrekedt, és ezáltal nem is látható golyót rejtett "börtönéből". És én egy kicsit lassúnak is éreztem hosszabb játék után a golyó mozgását, de ez lehet, hogy csak megszokás kérdése.



A gyakorlatilag mindkét karral elérhető két oldalon is felfutó rámpák értékes pontok forrásai lehetnek. A felettük átívelő fém labda-vezető inkább csak vizuális extra, mint a pontszerzés eszköze.



A gombák és a felettük elhelyezkedő három keskeny járat gyakran milliókat hozhatnak a konyhára. Ha beragad közéjük, percekig is bolyong köztük a golyó, ha pedig szemfülesek vagyunk, a járatokon fel-le vándorló laszti segítségével megsokszorozhatjuk pontszámunkat.



A bukó célok és a közvetlenül mellettük található jackpot könnyen megélhető célok. Mivel közel vannak egymáshoz, egy lövéssel több is eltüntethető. A jackpot nyílása pedig az időlimites bónuszjátékhoz vezető út kapuja.



A tábla alatti járat nyílása aránylag könnyen elérhető helyen húzódik meg. Érdeemes begyakorolni, mivel az egyik küldetés feladata, hogy 30 másodperc alatt 5 golyóval is beletrafáljunk.



# D FLIPPEREI

Ne mondja nekem senki sem, hogy a számítógépes játégyártásban nincs ipari kémkedés. Már régen feltűnt, de jószérivel csak mostanra nyert bizonyítást a sejtésem, hogy ezen a területen is felütötte a fejét a csórás. Elég ha egy pillantást vetek az előző oldalon bemutatott és az itteni flipperre, és máris megértitek, miről van szó. Azt persze nem tudhatjuk, hogy ki kitől nyúlta le az ötletet és a megvalósítás mikéntjét, de ez ebből a szempontból mellékes is. Tehát... A VIRGIN INTERACTIVE és az amerikai illetőségű NMS régóta beharangozott szimulátora, a TILT! még a múlt év végi hajrában megérkezett. Mivel előbb volt hozzá szerencsém, azt hittem, hogy ennél jobbat nem lehet készíteni. Tévedtem. Hogy miért, az mindjárt kiderül.



A játékok opciói valóban lenyűgözőek: 6 féle tábla (FUNFAIR, THE MONSTER, GANGSTER, STAR QUEST, MYST & MAJIK, ROADKING), 3 féle felbontásban (320\*200, 640\*480 és a speciális 800\*600), 3 féle lehetséges nézetben (2 és 3 dimenziós scrollozó vagy 3 dimenziós álló). Természetesen nem minden felbontáshoz tartozik nézet, mert egy maximális felbontású

3D-s scroll még a Pentiumok képességét is meghaladná. A pályák nem csak extrákkal és felépítésükben különböznek egymástól, hanem - természetesen - a CD-ről szóló zenék is az aktuális táblához passzolnak. Minden tábla rendelkezik valami sajátos speccel, am-azonban nem feltétlenül pozitív: a Star Quest például igen sivár, óriási felületen alig van 1-2 célpont. Annál összetettebb viszont a The Monster vagy a Myst & Majik, amelyek tele vannak lelehető extrákkal, kinyíló kapukkal, 2-3 könnyen "megmászható" rámpával - szinte bárhová ügyetlenkedhetjük a golyót, tuti találat. Személy szerint a Roadking a kedvencem, amely a legkönnyebben áttekinthető tábla, korrek te nehezésgű rámpákkal és nyílásokkal, bónusz-hegyekkel. Szép effekt, hogy amikor valami fontos helyre passzoljuk a golyót, Silicon Graphics animációk mutatják be, hogy mi is történik valójában a golyóval a tábla alatt. A kétgolyós multiball igen könnyen

Funfair



Gangster



Roadking



behozható, a 3-4-5 golyós változatokért azonban komolyabb erőfeszítések szükségesek. Ugyancsak erőlködni kell a labda mozgásának figyelemmel kíséréséhez, főleg a felső, gyakorta rejtett helyek közelében. Ajánlom, hogy a pályák beláthatatlan részelt a scrollozó üzemmódban derítsük fel, hogy tudjuk, mi is történik ott valójában. Aztán a scrollt felejtjük is el, mert nagyon gyengére sikerült ez a módzat: rángat, szaggat, teleportálja a golyót (értsd megmagyarázhatatlan módon kerül az egyik helyről a másikra). Amit pedig a The Webnél kifogásoltam a sebességgel kapcsolatban, azt itt is meg kell tennem, csak ellenkező előjellel: gyakran túl gyors a játék, száguld a golyó, aztán egyszer csak vánszorog, majd mégis villámgyorsan felfut a rámpára. Hiba, de legalább a mi javunkra, hogy a golyó túlságosan tapad a karokhoz, szinte soha nem csordul túl rajtuk. Bárcsak így lenne a valóságban is. De nincs így - s ez az alapvető hibája a játéknak is.



# Vajon mi a nyerő '96-ban a flipperek terén? Az abszolú vizsgázott táblák vagy a kettő keveréke? A négy be

Hogy a hagyományos táblák is számíthatnak még elismerésre, annak legírásabb bizonyítéka az ELECTRONIC ARTS által kiadott EXTREME PINBALL. Kétdimenziós pályafelépítés, finomsroll, 4 féle tábla - ezek a főbb ismérvei a játéknak. Ez kevés lenne manapság az újdonságához, úgyhogy bizonyára van valami speciális tartozéka is a játéknak. Lássuk! Nos, a játék specialitása, hogy a gyökerekhez kanyarodik vissza, onnan, ahonnan az egész stílus indult. 1996-ban, amikor a 3D uralkodik, mérés próbálkozás ilyen ősi flippert kiadni. Az egyedüli "modern" stílusjegye a játékban az alul látható pixelkijelző, amely a pontszámokon és üzeneteken túl a szuper animációknak is helyet ad. Ezen túl minden a régmúltat idézi.

A 4 tábla (URBAN CHAOS, MONKEY MAYHEM, MEDIEVAL KNIGHTS, ROCK FANTASY) nemcsak témájában, hanem gyorságában és nehézségben is jelentősen eltér egymástól. A Monkey Mayhem iszonyúan pergő ritmusú, valószínűleg a felgyorsított labdakijelzős és az ütőközök ke-

ménységének köszönhetően. Ehhez viszonyítva a Rock Fantasy álmogyárnak tűnik: a hatalmas középső ter miatt lelassulnak a golyók, mire az ütőinkhez érnek. Viszont ez az a pálya, amely az egyik legbombsztikusabb specialitást tartalmazza: a középen virító képernyőn egy rockbanda videója perog le, persze csak ha a lelkünket is kitésszük érte. Az Urban Chaos a sok rámpájáról és alagútjáról hírhedt, míg a

titkos kódból tartalmaz: adott időegység alatt kell meghatározott célokat eltalálni, hogy milliókat zsebeljünk be. Ezen kívül több helyen titkos járatok nyithatók, multiball aktivizálható és a szokásos bónuszok szerválhatóak pontos célzással és összpontosítással.

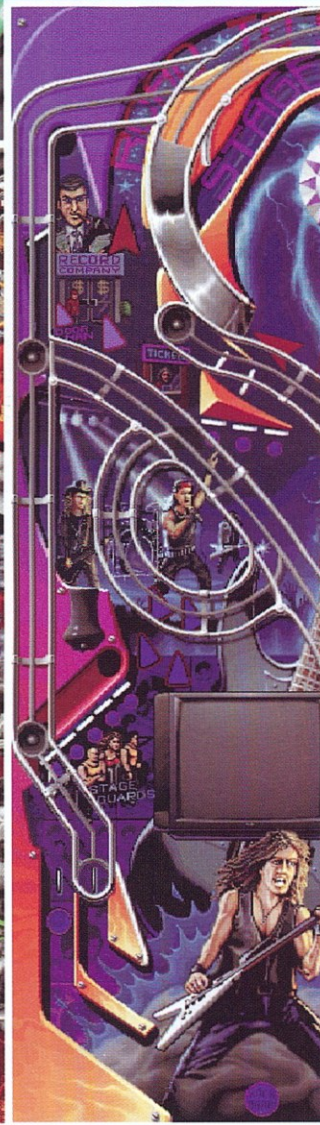
Pro és kontra vélemények: igazán eltaláltak a hangeffektek, régen halltam ilyen hangulatos kiegészítőket, mint itt.

A majomvihogás, a dobpergés, az UZI-k ropogása, a láncok csörgése mind-mind igazi sármot adnak a játéknak. A golyó animációja (földgolyó, tűzlabda) is nagyon egyedül újítás. Ellenérvként talán csak annyit lehet felhozni, hogy minden erénye ellenére kissé elkésettnek érzem. A 21st Century már mindent

kipörgesztett a stílusból, az a néhány grafikai és zenei extra nem biztos, hogy vásárlásra csábít minden fanatikus.

# EXTREME PINBALL

Medieval Knights az extrémekkel egyik legjobbban telezúfolt tábla. Két pálya (nem árulom el, melyik kettő) 3-3





# Út realitású három dimenziós ábrázolás, a már jelesre mutatott játék mindegyik lehetőségét demonstrálja.

A sort egy olyan flipper zárja, amely mindhárom előzőleg ismertetett társának kistestvére lehetne, hiszen **mindgyikkkel mutat kisebb-nagyobb hasonlóságot**. A PINBALL '95 névre keresztelt MAXIS produkció - mint neve is utal rá - Windows '95 párti, de ez mit sem von le az értékéből. Ezt csak azért mondom előljáróban, mert egyelőre sokan vélekednek szkeptikusan a WIN95 alá fejlesztett játékokról, de ebben az esetben minden alap nélkül teszik.

A játék egyik pályája, a Space Cadet, a Win95 Plus!-ból ismerős lehet, hiszen ahhoz grátisz járt ez a tábla. A mostani

gyűjteményben azonban lényegesen feljavítva és újdonságokkal kiegészítve jelent meg, mint a további két tábla is, a SKULDUGGERY és a DRAGON'S KEEP. Mint az a mellékelt képeken is látszik, a táblák enyhén döntve, 3D-s technikával készültek és igencsak miniatűrök. Ez utóbbi tény csak serkentőleg hat a grafika minőségére, hiszen a mini SVGA asztalokon nagyon szépen mutatnak a fúrge lasztik, a szinkavalkád, a lámpasorok és a különböző díszítőelemek. A Space Cadet egy nagyon eltalált asztal: szép ívek, nagy terek,

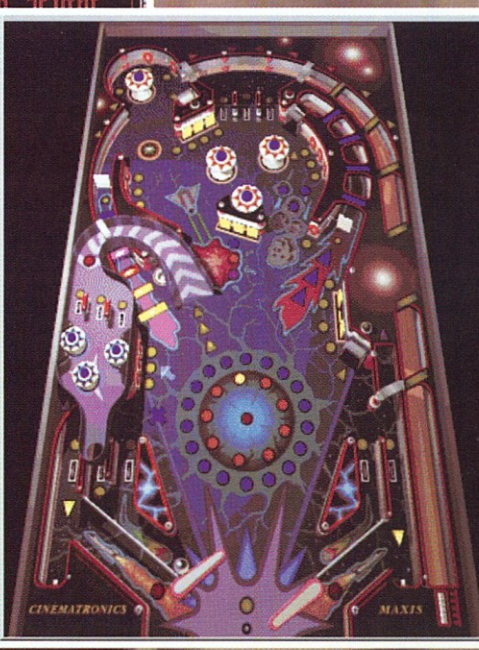
rom helyen is elhelyezett gombok, melyek ha beindulnak, komoly bónuszpontok üthetik a markunkat. A Skulduggery érdekessége a két helyen is megbúvó mágnes és a számtalan, kincseket rejtő nyílás. Igazi kincses sziget. A háromlabdás multiball, ezekbe a lyukakba löve a lasztit, elég hamar összehozható. A Dragon's

# PINBALL 95

Keep a legszebben megrajzolt asztal. Nemcsak az tábla közepét uraló sárkány mestermunka, hanem a felső és jobb oldali golyóvezetők és bástyák is remek-

nyen elérhető lyukak és bónuszok terpeszkednek rajta. Érdekessége a tábla közepén található lámpakör, amelynek néha megmagneseződik és fura táncra perdíti a fölötte elhaladó golyót. A tervező ötletességét dícsérik a há-

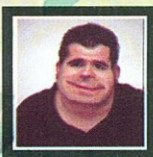
beszabottak. A pályát leginkább a már említett golyóvezetők uralják, két közeli nyílás és a sárkány szájába vezető titkos ajtó emelhető még ki a kínálatból. Minden táblára vonatkozó jótanács: nem árt néha a szöveges kijelzőt is kuksizni, mert ott íródnak ki az eltalálható célok. Továbbá használjuk fel, amit a játékermekben tanultunk; a flipperkarok úgy vannak elhelyezve, hogy át tudjuk passzolni a golyót az egyik karról a másikra (ez igen ritkán látott "vendég" a számítógépes szimulátorokon). Mindent összevetve a három tábla méltó előhírnöke a várható Win95-ös flipperáradatnak, nemcsak a grafika, hanem a hanghatások és a labda tökéletes mozgása tekintetében is.





# DIDDY

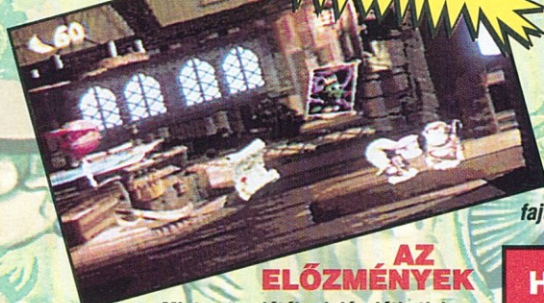
## Donkey Kong Country 2



A nagy kasszasikereknek van egy egyedülálló tulajdonságuk: sohasem maradnak folytatás nélkül. A tavalyi év legsikeresebb SNES játéka sem maradhatott tehát második rész nélkül, s alig egy évvel a nagy

előd után végre most ismét megcsodálhatjuk Donkey Kong legújabb kalandjait. Azaz csak csodálnánk, hiszen hová lett Donkey Kong?

Hőseink megkapják K. Rool Kapitány üzenetét.



### AZ ELŐZMÉNYEK

Mint azt a játék elején láthatjuk, a régi ismerős gorillapárosból ezúttal csak Diddy bukkan fel, aki azonban immár beszerzett egy bájos szőke barátnőt is, Dixiet. Nos, a két ifjúnak ismét a gonosz krokodilus, K. Rool tör borsot az orra alá, aki most a kapitányi rangot vette fel, és kalózhajóján elrabolta Donkey Kongot. Kapitain K. Roolnak ismét Donkey banánjaira táj a

ben kisebb nyerőgépek is, melyekkel a felettük villogó értékes bónuszokat nyerhetjük.

Utunk során most is rengeteg banánt találhatunk, és most is összerakhatjuk a "KONG" szót, ám ezekért "csupán" életeket kapunk. A fontosabb dolog a kincsek, vagyis az aranyérmék begyűjtése lesz, amikből három fajtát találhatunk. Az első, a banános érme a leggyakoribb, ez tulajdonképpen a pénz, ezzel kell fizetnünk minden szolgáltatásért, beleértve az állásmentést is. Ez azonban mindig újratermelődik, tehát a gyűjtése nem fog gondot okozni. A második fajtát, a Kremkoin-okat a bónuszpá-



A féllábú "hadsereg" nem okoz túl sok gondot.

hősök legyünk, a játékban fellelhető összes

érmét be kell gyűjteni. Ezt a do-

### Hőlegballon

A lávafolyam felett ezekkel utazhatunk, persze sohasem várjuk meg, amíg teljesen kifogy belőlük a meleg levegő.



érmét, máshol megfelelő számú csillagot kell begyűjtenünk, és végül van olyan, ahol az összes rosszfiút el kell intéznünk az érme elnyeréséhez. A harmadik típusú érme a legértékesebbek, ezek az öreg Cranky Kong Videójáték-hős Érméi. Cranky ezek alapján rangsorolja a teljesít-

### Ládák

Ezekből rengeteget találhatunk, az ellenségnek ha jítva hatásos fegyverként használhatjuk őket.



### Állattiltó Tábla

Ha valamelyik állat a segítségünkre volt, ez az a pont, ahonnan a továbbiakban nélkülözünk kell.

érdemes megfigyelni, hogy a reménytelen esetek szemetesekükaja mellett milyen tárgyak láthatók.

### Állatos Ládák

Ráugorva ezekre a ládákra, s így szétzörve azokat, a különböző fajtájú barátainkat szabadíthatjuk ki, akik ezután készségesen segítenek nekünk.



### A JÁTÉK

A játék lényege persze nem sokat változott: a szinteken el kell érni a szintvéget jelző célt, s így a Krokodil Szigeten egyre feljebb jutva egyre nehezebb pályákra juthatunk, a végükön egyre keményebb főelenségekkel. A céltáblákra egyébként jó magasról ugorjunk, ezek ugyanis egy-



### Extra Élet Ballonok

Ezekből a ballonokból háromféle létezik: a piros csupán egyetlen életet ér, a zöld kettőt, a kék viszont már hármat.

helyet, sorrendben a következők: Mario, Yoshi, és Zelda. Ahhoz, hogy Marionál is nagyobb

### Ágyúk és Ágyugolyók

Ha az ágyugolyókat sikerül az ágyúkhöz juttatnunk, bónuszpályákra lövethetjük ki magunkat.



### A KONG-TROLLALÁS

A játékban persze most is indulhatunk egyedül, valamint két játékos módban egymás ellen, és csapatként is. A SELECT-tel csakúgy mint az előző részben, a két szereplő között váltogathatunk, a START lenyomása pedig a játék pauszálását eredményezi. Az "A"-val felvehetjük a nyakunkba a társunkat, akit tetszőleges irányba elhajíthatunk, s így el-



# DK'S KONG QUEST

A szellemvasúton ha megnyerjük a versenyt, egy DK érme a jutalmunk.



## MIRE SZÁMÍTSUNK?

Nos, a fenti kérdésre nagyjából a következő választ adhatjuk: mindvégig gyönyörű hátterekre néhány olyan grafikai effektussal, amelyet eddig még 32 bites gépeken sem láthattunk. (Gondolok itt például az erdőben beszűrődő ködös fény effektusára.)

érhetetlennek tűnő helyekre is eljuthatunk. Ha már a nyakunkban csücsül a másik majom, ugyanezzel a gombbal gondolhatjuk meg magunkat, s szintén ezt kell lenyomni, ha valamelyik állattá átalakulva annak speciális mozdulatát akarjuk használni. A "B"-vel ugorhatunk, valamint Squawkszal, a papagájjal ezzel téhetünk szárnycsapásokat. Az "X"-szel ugorhatunk le az éppen használt állat hátáról, végül az "Y"-nal elég sok mindent

## Kincsesládák

A ládákban értékes dolgokat találhatunk, a kinyitására csak egy mód van: ha az ellen-ségeinknek hagyva széttörjük őket.



csillagos hordók a pályák felénél ismét save pontnak felelnek meg, a DK feliratúakból

ami a banános érmék gyűjtéséhez, valamint a savas pályán - ha a savba esünk - különösen hasznos dolog.

## A HORDÓK

A játékban a hordóknak most is különleges jelentőségük van hiszen a

A tuskés sündisznóktól mindig óvakodjunk.

pedig most is a társunk dörömből, ha épp nincs velünk. A hullámvasúton a pluszmínusz jelű hordókkal a szellem megjelenését késleltető számlálót befolyásol-



Silicon Graphics gépekkel készült gyönyörű animációjú krokodilokba és egyéb ellenségekbe botlunk mindenütt, eszméletlen mennyiségű eldugott cuccra, bónuszra lehetünk. A DK2 esetében nem túlzás több napos játékidőről

Kutlass kardja a földre szorult, ez az életébe kerül.



Ezek mennyisége határozza meg a teljesítményünket.

Ha át akarunk jutni az Elveszett Világba, ezekkel fizethetjük ki a hidpenzt.

A Kong család tagjainak ezekkel kell fizetnünk.

tehetünk: ezzel cigánykerekeshetünk Diddyvel; ezzel

hatjuk, a pipa és "X" jelűekkel pedig a kapukat nyithatjuk, zárhatjuk. Ezekon kívül találhatunk még ideiglenes sérthet-

## Szintvég Célpont

Hogy befejezzük a szinteket, ugorjunk a célpontba. Ha elég magasról ugrunk, még különböző bónuszokhoz is jutunk.

## KONG Betűk

Minden pályán megtalálhatjuk a "KONG" betűket, ugyanebben a sorrendben. Ha tehát például a K után az N-et találjuk meg, az O-t a kettő között keressük. Jutalmunk extra élet lesz.



nuszpályákra juttató "B" feliratú hordók, valamint az állatokat ábrázoló hordók, amikkel hőseink különböző állatokká tudnak átalakulni.

A hordókat egyébként magunkkal cipelve egyszerű használatos pajzs-ként is hasznosíthatjuk, s ugyanígy a titkos bejárásokat is betörhetjük, ráadásul még ehhez el se kell őket dobunk.

## Banánok és Banánkötegek

A banánokból 100-at begyűjtve extra élet a jutalmunk, de egyben útjelzőként is szolgálnak, gyakran megmutatják a titkos bejárásokat.



beszélni, hiszen 15-20 óra tiszta játékidőnél hamarabb valószínűleg senki sem tudja a játékot egészen pontosan 102%-ra teljesíteni. Ehhez persze az is hozzá tartozik, hogy van néhány roppant idegesítő, nehéz rész is, tehát a gyengébb idegzetűeknek a sírú pihenés ajánlott. Egy dolog a játékkal kapcsolatban már most elkönnyvelhető: a kártya borsos ára ellenére az újabb közönségsiker ezúttal sem marad el.



# B ar á t a i n k

## Donkey Kong Country 2



### Enguarde a Kardhal

Enguarde a tenger mélyén lesz a nélkülözhetetlen segítőtársunk. Ha meglovagoljuk, vele nem kell használnunk a "B" gombot az úszáshoz. Az "Y"-ra hegyes csőrével Rambihoz hasonlóan **minden útjába kerülő ellenfelet felöklel**, az "A"-t nyomva tartva pedig ő is hasonló sebességre lesz képes, s így **ő is be tudja törni a rejtett átjárókat**. Viszont óvakodjunk vele a tengeri csillagoktól, és a piranháktól.



### Squitter a Pók

A hálózövő pók az egyik legklasszabb új barátja hőseinknek. Az "Y"-nal az ellenfeleink számára gyilkos hálót képes kilőni. Mindemellett ha az "A"-t megnyomjuk szintén hálót vet ki, ám ez lassabban száll, s ha újra megnyomjuk az "A"-t, a háló szétterül. **Igy platformokat képezvén könnyedén átjuthatunk szédítő magasságok felett, sőt kikerülhetjük ellenfeleinket**. A hálók persze egy idő után eltűnnek, tehát vigyázzunk, hogy ekkor már ne legyünk rajtuk.

### Clapper a Fóka

A fókák általában nem tudják megváltoztatni a forró víz hőmérsékletét, vagy megfagyasztani a vizet, **ám Clapper képes erre**. Nem kell hozzá mást tennünk, mint ráugrani a hátára. Sajnos azonban ez a hűtés igen csak ideiglenes, tehát az alkalmi lehetőségeket gyorsan kell kihasználnia Kongjainknak, különben megfőnek, vagy esetleg egy piranha lakomájává válnak.



### Rambi a Rinocérosz

Ez az erőteljű duzzadó rinocérosz kitűnő segítség: a hátára felpattanva meglovagolhatjuk, s **mindenkít, aki az útjába kerül, kíméletlenül felöklelhetünk**. Ha folyamatosan nyomjuk az "A" gombot, kaparni kezd, majd a gombot engedve iszonyú sebességgel lövi ki magát. Ezzel a módszerrel a **titkos falakat is kithörthetjük vele**. Egyre azonban vigyázzunk: az ellenség felülről könnyen le tud lökni minket róla, illetve sérülést tud okozni magának Raminak.



### Glimmer a Hal

Glimmer egy elsüllyedt Kremling gályán él nem messze Krem Quaytól. A tenger mélyén egy helyen korom sötétség fogadja hőseinket, ám szerencsére nem sokáig kell vakon botorkálniuk: **Glimmer felajánlja a lámpája fényét Kongjainknak**.

Már csak a grafikai effektus miatt is érdemes erre a pályára eljutni, igaz már láthatunk hasonlót az első részben is.



### Squawks a Papagály

Squawks Diddy legújabb kalandjaiban még nagyobb szerepet kapott mint az előző részben, hiszen ezúttal nem csak egy lámpát hurcolászik, hanem magát a hőseinket is. Squawks a "B"-t nyomkodva tud repülni, de emellett a le/fel irányok is befolyásolják a mozgását. Persze neki is van egy speciális mozdulata: **az "Y"-nal tojásokat tud köpködni**. Némelyik pályán csupán ejtőernyőként szolgál.



### Rattly a Csörgőkígyó

Fellázadva a szigetet uralmuk alá vonó Kremlingek ellen, Rattly felajánlotta magasugró képességeit Kongjaink számára. Rugós farkának köszönhetően **sokkal magasabbra képes ugrani mint hőseink, az "A"-t nyomva tartva egészen elképesztő magasságokba is képes felszökellni**. Ha véletlenül szakadékba ugrálnánk vele, az ő esetében is végre lehet hajtani az úgynevezett levegőben ugrást.



### Klubba őrbódéja:

Klubba mindenkitől 15 Kremkoint követel, aki át akar menni az Elveszett világba.

### Funky Repülője:

Funky repülőjével közlekedhetünk a már bejárt szigetrészek között.

### Swanky Bónuszjátéka:

Ha Swanky kérdéseire helyesen válaszolunk, különböző bónuszokat nyerhetünk.

### Cranky Majommúzeuma:

Cranky tanácsaira érdemes pénzt áldoznunk.

### Wrinkly Iskolája:

Az állásmentésen kívül Wrinkly-nél a játékmenehez kaphatunk tippeket.



# Roszaróink

## KROW

Nos, íme az első négy főellenség leküzdési módszere. A maradék kettőt, illetve az Elveszett Világ főnökét (hogy ki az, az egyelőre maradjon titok) majd a következő számban ismerhetitek meg.

Az első pálya végén a kalózhajó árbócsarából Krow, a héja próbál minket



a tojásaival agyonütni. Először is ugorjunk rá a patogó tojásra, hogy megállítsuk. Ezután vegyük fel, és hajítsuk Krowhoz, amikor épp felénk közelít. Ezt a procedúrát még egyszer el kell játszanunk, de ezután Krow stratégiát vált, s egy-



szerre három tojást fog egymás után a fészkekből kilögni. Ebből a második meg fog állni a földön, amit vegyünk fel, s ismét hajítsuk a héjához. Ezt ismételjük meg még egyszer, s Krow máris felfelé ágaskodó lábakkal hever előtünk.

## KLEEVER

Kleever, amint kiemelkedik a lávából tűzcsovákat fog felénk hajítani, ezeket per sze ugorjuk



át. Ekkor egy ágyúgolyó pottyan le, amit kapjunk fel s vágjuk Kleeverhez, majd azonnal kapaszkodjunk fel az ekkor megjelenő kampóra, s átugrálva a további kampókra jussunk át a túloldalra. Az eddig elmondottakat még kétszer meg kell ismételnünk, ám ezután Kleever beidesedik (már amennyiben egy kard be tud idegesedni), s kiemel-



kedve a lávából agresszívan kezd hadonászni. Ugorjunk át, s meneküljünk minél magasabbra, majd a túloldalon leugorva kapjunk fel az újabb ágyúgolyót, s hajítsuk neki ismét. Legegyszerűbb, ha Dixie feje felé tartva a golyóval egyszerűen nekiugrunk. Ismételjük meg ezt a műveletet még kétszer, mire Kleever szét is hullik.



## KUDGEL



Kudgel azzal kezd, hogy háromszor ki-be ugrál a képernyőbe

(persze mindig minket vesz célba, tehát sohasé álljunk meg egy helyben), majd egy TNT-s hordót hagy hátra. Amikor földet ér mindig ugorjunk fel - különben pár másodpercre lebénulunk - majd a megjelenő hordót kapjunk fel, s vágjuk hozzá. Ne menjünk túl közel hozzá, különben kiüti a kezünkből a hordót. Miután három hordót így nekihajítottunk, kisebbeket fog ugrani, ám ez ne zavarjon minket, csak arra ügyeljünk, h o g y



mindig meneküljünk, ha pedig a képernyő széléhez szorított minket, gyorsan fussunk át alatta, amíg a levegőben van. Újabb három hordó után Kudgel a mocsárban fog kikötni.

## KING ZING

Az óriás darázst csak hátulról, a tuskéjénél lehet megsebezni, tehát papagájunkkal ereszkedjünk alá, arccal szemben vele, majd amikor megfordul, gyorsan emelkedjünk fel, s tüzeljünk. A második találathál (lehetőleg valahol



fünt vigyük be) be fog dühödni, és tuskéket fog



kilöni, tehát meneküljünk, s kerüljük ki őket. A hatodik találathál után King Zing négy kisebb klónnal veszi körül magát, ezek egy találatháltól elpusztulnak, viszont újratermelődnek, tehát minden csak a gyorsaságunkon múlik. Ha mind a négyet kilőttük, Zingnek már csak három találathál kell.





100 évvel napjaink után járunk, az emberiség megkezdte a naprendszerünk többi bolygóját is meghódítani. Lassan sikerül a Vénuszt és a Marsot lakhatóvá tenni, ami mentesítene végre a Földet a túlnépesedéstől.

Hajdanán 2040-ben a genetikai kutatóink megalkották az erős és intelligens Neosapienseket, akiket az emberi egyedfejlődés következő lépésének szántak. Ezeket a Neosapienseket az emberek a Marson lévő bányáikban és gyáraikban kívánták foglalkoztatni, ám hamarosan felfedezték,

hogyan a Neosapiensek egy valódi új faj, többek mint egyszerű "háziállatok", így egyenlőséget akartak teremteni. Ám a Neosapiensek ezzel immár nem elégednek meg. Vezetőjük, Phaeton teljes Neosapiens uralmat akar. Ha egyszer háború törne ki az emberek és a Neosapiensek között, csak az ExoSquad lenne képes segíteni...

# EXO SQUAD

Harrier féle) repkedős résszel indul: szembe jönnek mindenféle bigyók, azokat kell kilőni. Az irányítás itt elég pocsek, a főellenségek pedig állati kemények, ráadásul el-

halálozás esetén a pálya elején kell kezdenünk.

Szerencsére azonban nem csak ilyen pályákból áll a játék, hanem oldalra scrollozó akció részekből is. Ezekben a helyeken az E-Frame irányíthatósága messzenőleg kielégítő: a grafika prima, hősünk animációja gyönyörű, még a földön kilőtt lyukak is megmaradnak. Arcade módban tehát ezek a pályák váltakoznak, s így persze egyre keményebb ellenségekhez jutunk.

A Duel módban párbajt vívhatunk a komputer ellen, esetleg egy barátunk ellen. Ennél a módnál karakterünknek választhatunk a Neosapiens harcost is, ám itt nincs megnyerés.

A konzekvenciát tehát így vonhatnánk le: ha a repkedős részeket nem számítjuk, egy frankó játékkal van dolgunk.

## DE HÁT MI IS AZ AZ EXOSQUAD?

Ez egy ún. E-Frame páncélzattal ellátott emberi különítmény. Persze ezek az E-Frame-ek jóval többek egyszerű páncélzatnál, hiszen különböző fegyvereket is magukban foglalnak, és hőseink még repülni is képesek vele.

A játékban kétféleképpen indulhatunk: Arcade Módban és Duel Módban. Az arcade módot elindítva elsősre egy kicsit lehet, hogy gyengének tűnik a játék, ugyanis a történet egy időtlen (Space



# NBA LIVE 96

Maga a játék pedig roppant egyszerűen irányítható, ennek ellenére szép akciók vihetők véghez, minden csak a jó időzítésen és a jó passzokon múlik, csakúgy mint a valóságban. A játékosok kidolgozása teljesen személyre szabott, az animáció nagyon frankó, szép zsákolásokat és egyéb mozdulatokat láthatunk, s még a közönség is folyamatosan mozgolódik. Minde-

Azt hiszem elég sokan akadnak, akik - a műholdas adások révén - immár Magyarországon is lelkes hívei az amerikai profi kosárlabdának. Közülük akik rendelkeznek egy MegaDrive-val, bizonyára jó néven vették már tavaly is, hogy az Electronic Arts jóvoltából ők is pályára léphettek a nagy nevek között.

Az EA Sports természetesen ezt a sorozatát is aktuálissá tette '96-ra, lássuk tehát mit rejt a kártya.

Most is indulhatunk külön játékon illetve a '96-os idényben bajnokságon, ahol eredményeinket akár ki is menthetjük az elemes memóriába. A csapatokat persze aktualizálták, immár 29 NBA csapat, 2 All-Star csapat, és négy hagyományos csapat közül válogathatunk.

Valódi NBA játékosokkal játszhatunk, akiket a 94-95-ös statisztikák alapján

"vittek be a gépbe", teljesítményeikről még külön egy menüben olvashatunk is, így melleleg a játék egy kisebb sport almanach is egyben. A játékba ezen kívül stratégiai elemeket is beépítettek: a különböző támadó/védekező stílusok beállításán kívül lehetőségünk van többek között még a játékosok eladására/megvásárlására is.

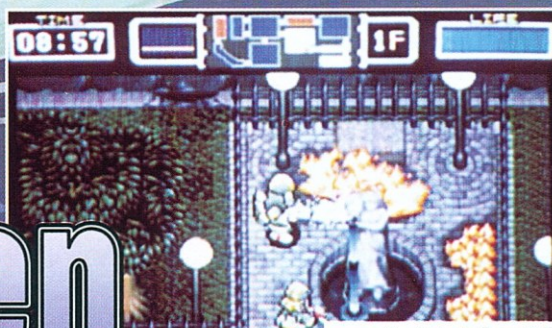
# SEGA

mellett a hanghatások is teljesen eredetiek: a közönség zúg, a játékosok cipői nyikorognak a padlón; egyszerűen, az EA Sports ezúttal is remek munkát végzett.





# The Firemen



Csak tudnám mitől gyulladt meg az utcafé.

Gyerekkorában szinte mindenkinek van egy olyan időszaka, amikor tűzoltó akar lenni. Nos, akik épp ebben a korban járnak, keresve se találják jobb játékot a Firemennél.

A jövőben járunk, 2010-et írunk. A Metrotech Vegyipari vállalat toronyházában épp a karácsonyi partyhoz készülődnek. Reggel 6.00-kor kisebb tűz keletkezik a konyhában, amit azonban nem vesznek észre, így a lángok hamarosan tovaterjednek, át a veszélyes vegyi anyagokra...

A játékban félig felülnézetből irányíthatjuk tűzoltóinkat, Pete-et és segítőtársát, Danielt. Rajtuk kívül még négy szereplő van a játékban, ám velük csak a walkie-talkien fogunk beszélni, ők látnak el minket kívülről tanáccsal. A feladat egyértelmű: oltani a tüzet, s kimenteni a túlélőket.

Összesen hat nagyobb helyszínt kell bejárunk, a végükön mindegyiknek egy "főellenség", valamilyen ext-

ra tulajdonságú tűz vár minket. Utunk során robbanásokra, leomló csövekre, gázlángokra kell ügyelnünk, s persze hogy ne menjünk túl közel a tűzhöz. A játék grafikailag kielégítő élményt nyújt, aki tehát egy meleg helyzetbe akar csöppenni, az bátran fogjon neki.

## THE GREAT

# CIRCUS

THE GREAT  
Starring Mickey & Minnie

Egy nap Mickey Egér és Minnie bementek a városba, hogy megtekintsék a cirkuszt. A buszuk egy kicsit késve érkezett, a sátor azonban még állt. Ám ekkor Goofy jött velük szemben szomorú ábrázattal, s elpanaszolta, hogy a sátorban minden a feje tetejére állt, valaki mindent lerombolt. Mickey mindezt először el se akarta hinni, de aztán a cirkuszba érkezve ő is lát-

lálják az eltűnt Donaldot és Plutót is. Vajon hol lehetnek, s ki tette mindezt? A nagy kérdésre nekünk kell megkeresnünk a választ.

Mint látható, egy újabb Disney játékkal van dolgunk, amit ezúttal is a Capcom adott ki, s ez erősen meg is lát-szik. Többszörösen déjá vu érzésem volt, ugyanis a játék úgy néz ki, mintha az Aladdin grafikáját a Mega Man játékméletével ötvözték volna. A Mega Manhez hasonlóan itt is több szereplővel találkozhatunk, néhol még lövöldözni is lehet, s ami a legjobb ötlet: Mickey útja során különböző ruhákat, eszközöket kap, amikkel más-más műveletekre lesz képes, mint például porszívózás. Sajnos a játék hosszúsága azonban messze áll a Mega Mantól, ugyanis mindössze öt pályát kell teljesítenünk, mindegyik-kén két főellenséggel. A játék tehát elég könnyű, ám a fiatalabb korosztálynak



Mickey épp az első főgonoszt veszi kezelésbe.

hatta, amit Goofy állított: mindenki hazament, minden romokban hevert. Mickey és Minnie tehát elhatározták, hogy nyomozásba kezdenek, és persze megta-

már csak a csodálatos grafika miatt is tetszeni fog.

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



# Weaponlord

Az Ocean Weapon-Lordja úgy érzem nem sokáig fog élni az emlékeztünkben. Hogy miért? Valószínűnek tartom, hogy egy bizonyos anyagnál senki nem kedveli, ha neki fog egy küzdelemnek kezdő fokozaton, s már az első ellenfél sz. rá veri. Márpedig a WeaponLord ilyen. Az irányítás katasztrofális, hiába nyomkodjuk a gombokat, mivel az el-

lenfél egyfolytában püföl minket, a három frame-ből ütés-animációkat hősünk meg se kezd, így még csak nem is sejtethetjük, hogy figuránk mit akarna csinálni. Na persze - mondhatnák a készítőik - ott a kézikönyv, olvassuk ki belőle, vagy induljunk VS módban. Kezdő fokozaton ráadásul még nincs is megnyerés. Hogy lássunk valami érdekeset is, minimum Barbarian fokozaton kell indulnunk, ahol

örülhetünk, ha az első pár forduló után még a helyén van a fejünk. Csupán két pozitív dolgot találtam a játékban: az animációt nem számítva tulajdonképpen szép a grafika, valamint az is tetszett, hogy játék közben lenyisszanthatjuk ellenfelünk skalpját. Befejezésül pedig egy cheat: hogy Story Módban is választható legyen a hetedik karakter, Zarak, írjuk be ködszónak: AYA YBB BYA AAY YBY AAA, majd az "R" gombbal együtt szálljunk ki a menüből.

Állóképek megteszi - sajnos a játék közel sem ilyen pazar.



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



# ULTRA 64

Az utóbbi időkben elég nagy olvasói visszhangja volt a különböző Ultra 64-ről szóló cikkeinknek. A gép megjelenésével kapcsolatban például egy Belgiumba szakadt hazánkfi is nyilatkozott, hogy Zolee a legutóbbi számunkban enyhén szólva badarságokat irkált össze-vissza, mivel hogy állítólag Brüsszelben már kapható is a gép. Hát ehhez őszintén szólva mi nem tudunk hozzájárulni, mi csak azokat az információkat tudjuk továbbra is, amit maga a Nintendo cég is megerősített: a Japánban immár **Nintendo 64-re átkeresztelt masina legelőször április 21-én lesz kapható, és 25.000 Yent kell érte leszurkolni.** A japán megjelenés tehát ismét eltolódott egy hónapot, ám az amerikai, illetve az európai debütálással kapcsolatban kedvezőbb hírek hallhatóak: **az árral kapcsolatban továbbra is 200-250 \$-ról beszélnek**, s úgy néz ki, hogy Amerikában már idén április 29-én kapható lesz, s megeshet - ezt még nem erősítették meg - hogy ugyanekkorra érkezik meg Európába is. Ha a játékkészítők megfelelő munkával tudják tartani ezt az időpontot, immár semmi akadálya sem lesz a nagy durranásnak. Ha minden jól megy, a gép megjelenésekor kb. 5 játék lesz kapható hozzá, amiket persze hamarosan számtalan többi követ. A japán verzió játék nélkül lesz kapható, az európai változathoz pedig előreláthatólag egy játék lesz mellékelve. Hogy melyik, azt még egyelőre csak találgathatjuk, bár úgy érezzük ez szinte egy esélyes dolog.

## A SZÓBESZÉDBŐL VÉGRE VALÓSÁG VÁLIK

Nos, tehát újra "kézzelfogható" távolságba került az Ultra64 megjelenése, így hát itt az ideje, hogy ízelítőül még kézzelfoghatóbb dolgokról közöljünk néhány

mutatását ígérték, ám egyes pletykák szerint a többitől azért voltak csak videofelvételek láthatóak, mivel Mario sikerét nem akarták egy fikarcnyit se rontani.

Az új Mario-játék egyszerűen fantasztikus. **Mario kilépett a régi 2D-s világából, ám ezúttal nem csak egy grafikai effektusról van szó, hanem egy teljesen új forradalmi játékmotrőről.** A Bug! Saturnon ugyan már felmutatott hasonlót, ám itt a háttér még tökéletesebb, amit ráadásul a gép úgy forgat, ahogy épp Marióval fordulunk, s persze a különböző választható nézetek sem hiányoznak. Mindemel-



lett a terepen azt tehetünk, ami épp az eszünkbe jut: ugrálhatunk, úszkálhatunk, mélységek felett megkapaszkodhatunk stb...

A játék a rakás újítás ellenére a Mariós veteránoknak még is ismerősnek tűnhet: megmaradtak a régi elleneségek, a mérges tekintetű kövek, de még egyes főelleneségek is. Tökéletesen illusztrálja ezt a képünkön látható Bowser, akit például elkapathatunk a farkánál, s jó messzire hajlíthatunk.

Sajnos itt most több részletre nincs hely, ám a játékra a megjelenésekor természetesen még vissza fogunk térni, hiszen ha minden igaz, a platformjátékok új császára van születőben.

## STAR WARS - SHADOWS OF THE EMPIRE

Jómagam mindig lelkesedtem a Star Wars sorozatért, így nagy örömmel szolgált, hogy a **LucasArts nem habozott kihasználni az Ultra képességeit**, s már áprilisra meg akarja jelentetni **Shadows of the Empire** című műtemükét.

A játékból egyelőre csupán egy demót mutatnak be: ahol épp egy snowspeederrel repkedhetünk a Hoth felszíne felett a hatalmas AT-AT lépegetők között, amikhez még egész közel repülve sem tapasztalhatunk pixeleket. **A játék eseményel valahol az Empire Strikes Back és a Return of the Jedi között játszódna**, több régi ismerős szereplő is feltűnik: Jabba, Boba Fett, természetesen Darth Vader és még maga a Császár is.



**Start Button:** Ezúttal a Start gomb egyedül maradt, a Selectre úgy tűnik nincs szükség.

**Felső tűzgombok**

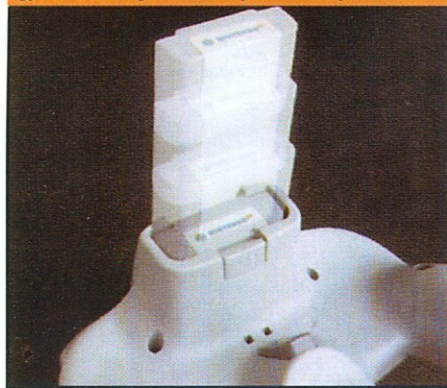
**C (azaz Camera) gombok:** Mint arra a nevük is utal, a legtöbb 3D-s játékban ezekkel lehet majd a nézeteket váltani.

**A, B gombok**

**3D Stick:** ez az analóg joystickszerű dolog a legnagyobb újítás, mellyel szinte új korszak köszönt a 3D-s játékokra. Érzékenysége ellenére hihetetlenül masszív, az agresszív játékosok sem tudják elnyúni.

**D-Pad**

**Memóriakártya:** a kártyára High-score lista, játékállás menthető, de például autóversenyek esetében egész (később visszajátszható) versenyrészek is rögzíthetők. A csatlakozó ezúttal az irányítóban kapott helyet. Az ötletet az adta, hogy a játékosok kialakíthassák a saját billentyűkészletüket, s ha esetleg átmennek egy haverhoz játszani, nincs más teendő, mint zsebre vágni a kártyát, amivel így bárhol a megszokott irányításunkkal játszhatunk.



fotót: az **Írányítóról**, és a **gép házáról**. Maga a gép doboza 260 mm széles, 190 mm hosszú, és 73 mm magas, tehát alig nagyobb a PlatStationnél: hihetetlenül kicsi dobozban hihetetlenül nagy erő lakozik. Az irányító valójában teljesen ugyanakkora, mint a SNES controlpadje, csupán a három "nyúlványt" kell még plusz hozzáképezni.

## SUPER MARIO 64

A novemberi Shoshinkai show sztárja Mario volt, lévén hogy csupán vele, és a Kirby's Bowl félkész verzióival lehetett játszani. Eredetileg 10 játék be-

**Ravasz:** Kifejezetten azokhoz a játékokhoz, amik használják az analóg joyt.





# Micro Machines 2

## TURBO TOURNAMENT

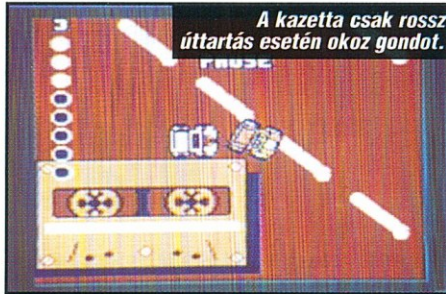


gyorsan scrolloz-  
za, s mellesleg az  
irányítás is töké-  
letes.

A játék-  
ban eb-  
ben a  
váltó-  
zatban  
is indul-  
hatunk  
egyedül,  
ezen be-  
lül játszhatunk

bajnokságot, vagy "párbajozha-  
tunk", esetleg benevezhetünk a Super Ligába.  
Egy linkkábél segítségével játszhatunk egy ha-  
ver ellen is, **ám ezúttal ehhez nem is feltétlenül szükséges két GameBoy:** szinte páratlan módon ugyanis játszhatunk ket-  
ten, egy GameBoyon, egy képernyőn, automata gázzal!

A játék tehát egy fantasztikus konverzió, szin-  
te csak egyetlen lényeges dolog hiányzik belő-  
le: a pályaeeditor.



A kazetta csak rossz  
úttartás esetén okoz gondot.

A Micro Machines második epizódja, csakúgy  
mint az első rész, mára szinte minden gépre meg-  
jelent, így már éppen ideje volt, hogy napvilágot  
lásson a GameBoy verzió is.

Mint köztudott, minden idők legnagyobb költségvetésű film-  
je a tavalyi év WaterWorldje volt, ami immár fix, hogy nem  
hozott busás hasznot a készítőinek. **A film a jövőben  
játszódik, amikor is a világot elnyelték az  
óceánok, az emberi túlélők tutajokon tengő-  
nek, s a szárazföld létét csupán legendának  
tartják.** Egy Enola nevű kislánynak viszont van egy tetová-  
lása, ami az állítólagos szárazföld helyét jelzi. Erről azonban  
értesül a főgonosz, Deacon is, aki a Jetbike-okkal közleke-  
dő Füstölők bandájának a vezére, s aki tehát ennek köszön-  
hetően elrabolja a lányt. Enolát pedig ugyebár csakis egyet-  
len ember, főhősünk, a Tengerész képes kiszabadítani...

A filmből készült játék GameBoy változata - aminek a jogát  
az Ocean kapta meg - **legalább olyan halvány lett,  
mint maga a film.** Ugyanazok jellemzők rá: ötlettelen-

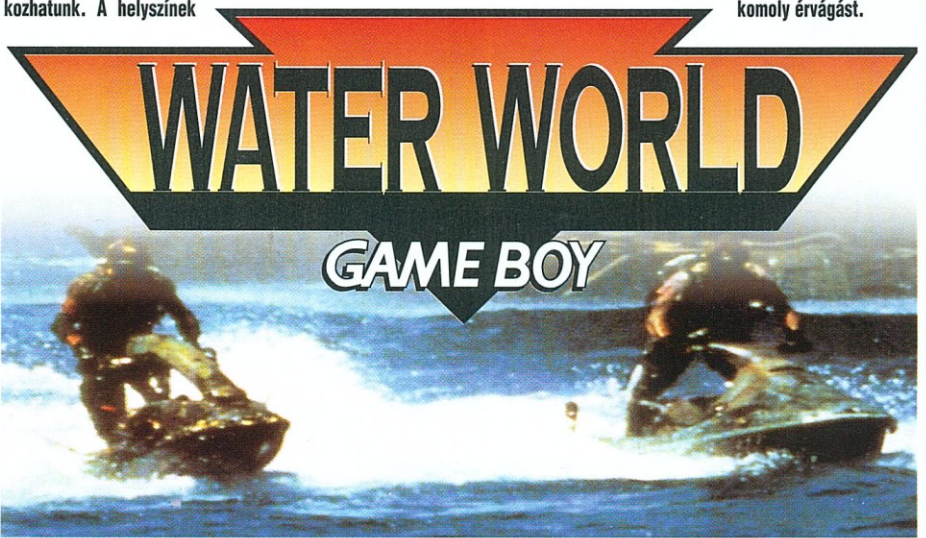
Emlékeztetőül, hogy miről is  
van szó: felülnézetből nem min-  
dennapi pályákon apró kis jár-  
gányokkal kell versenyeznünk,  
ahol az akadályokat különböző el-  
szórt használati tárgyak, mint például  
egy kávé csésze vagy egy fűrógép jelentik.

De vajon ezeket az apró járgányokat hogyan le-  
hetett egy ilyen apró képernyőre átvinni? A  
Codemasters most megmutatta, hogyan kell ezt  
csinálni: **a grafika nagyon szép, szinte  
megegyezik a 16 bites verziókkal,**  
teljesen jól felismerhetőek a pályákon heverő  
tárgyak, s a különböző járműveink is szépen ki-  
dolgozottak, és jól animáltak. **A klassz pá-  
lyákat a GameBoy tükörsimán és**

ség és analom. Mindössze háromfajta pályát kell teljesíte-  
nünk: tenger alatt kell úszkálnunk, a trimaránnal kell hajó-  
kázunk, s végül a zátonyon kell harcolnunk a Füstölők el-  
len. No persze ez nem azt jelenti, hogy ez könnyű feladat, hi-  
szen a pályák elég hosszúak, s még főellenségekkel is talál-  
kozhatunk. A helyszínek

viszont roppant unalmasak: végig egyforma ellenfelek jön-  
nek, s a háttérgrafika sem túl változatos.

A játék csupán egy dologgal jobb a filmnél: a költségveté-  
se minden bizonnyal csak pár ezer dollárra rúgott, így a  
várható sikertelensége valószínűleg senkinek sem okoz  
komoly érvágást.



A kép híven tükrözi  
a grafika színvonalát.

A Duck Tales 2-ről sok mindent el lehet mondani, csak  
azt nem, hogy forró  
anyag. Bizonny már ala-  
posan kihűlt, s joggal

# Duck Tales 2

kérdezhetitek, ho-  
gyan kerül ez egyálta-  
lán ide? A válasz végül is egyszerű: a minap  
az 576 Shopban a kezembe akadt, s mivel ebben  
a hónapban nem igazán volt említésre méltó plat-  
formjáték, miért ne nosztalgiazhathánk egy kicsit.  
Mellesleg mindeddig nálunk még nem is jelent meg a  
játékról semmi.

Ha esetleg a játék címe valakinek nem lenne kapás-  
ból ismerős, megemlíteném, hogy **természetesen  
a Kacsameséről van szó,** amit vasárnap dél-  
utánonként nézhettek, a főszereplő tehát itt is  
Dagobert bácsi. A játék lényege tömören fogalmazva:  
oldalra scrollozódó pályákon kincseket keresve  
Dagobert pénztárcáját kell még vastkosabbra tölteni. A  
fő cél a pályák végi főellenségeket kinyírása, s így a



**világ öt különböző pontjáról az értékes  
műtárgyakat beszerzése,** tehát valójában egy  
kincsvadászatra indulunk.

Utunk során segítségünkre lesznek a rajzfilmből már  
ismert szereplők, rajtuk kívül azonban csak a sétatá-  
pálcánkra számíthatunk. Ezzel ugorhatunk rá az ellensé-  
gekre, ezzel működtethetjük a kapcsolókat, ezzel ver-  
hetjük szét a pénzesládákat, egyszerűen ez lesz az  
egyetlen használati tárgyunk.

A grafika ugyan nem egy nagy durranás, de azért  
még elmegy. A játékmenet viszont elég szórakoz-  
tató, csupán egy hibája van: még easy fokozaton  
is iszonyú nehéz.



A rajzfilmből ismert szerep-  
lők fekete-fehérben.



# HOLLYWOOD

## FIGYELŐ

**A filmvilág berkeibe enged bepillantást a játék, sőt a filmforgalmazás útvesztőibe is betévedhetünk segítségével!**



Mozink bejárata. Innen léphetünk a városba, hivatalunkba és az archívumunkba illetve követhetjük nyomon mozink látogatottságát.



A tavaly év végén megjelent kereskedelmi szimuláció a filmszakma rejtelmeibe vezet el bennünket, ahol az üzleti érzékünk kipróbálása mellett a fantáziánkat is elereszthetjük, ugyanakkor ismert és kevésbé ismert színészekkel és rendezőkkel találkozhatunk (Stephen Spielberg, George Lucas, stb).

Célunk, hogy a kezdeti 20.000 DM készpénzünkkel és az 5 különböző nagyságú (800-500-250-100-70 személyes) vetítőtermeinkkel összeszedjünk annyi pénzt, amivel mi is készíthetünk filmet, s hogy idővel a legnagyobb világcégek közé emelkedjünk.

### DE TÉRJÜNK A LÉNYEGRE!

A betöltés után nevet adunk a cégünknek, majd kiválasztjuk a nehézségi fokot, s a jobb clickre a mozi előcsarnoká-

ba kerülünk. Bal oldalon van az iroda, a nézőterre nyíló két bejárati ajtó egyike felett az óra. A két ajtó közötti üvegkalkáción ül a szende pénztárosnő, feje felett van a naptár. Jobb oldalon található az archívum. A képernyő felső részén a műsortábla olvasható. Fellette 4 adat látható, az első a pontjaink számát, a második a jelenlegi tőkénket mutatja, a harmadik, a felvett kölcsön törlesztéséről tájékoztat, míg a negyedik, egyben utolsót a filmkészítés kalkulációjához használjuk.

A kezdéskor a pénztárra kattintva beállíthatjuk a tervek egyes előadásainak jegyárát. A mozhét csütörtöktől szerdáig tart, naponta 5 előadást tarthatunk. Az előadásokhoz először is filmet kell kölcsönöznünk. A pénztár alá clickelve kijutunk a városba. Könnyen tájékozódhatunk, mert a bennünket érdeklő épületek sárga színek, kivéve a bank kék toronyházát. Mellette található a kölcsönző (Filmverleih). Itt egy kevésbé bizalomgerjesztő alak vár ránk bő választékkal. Az egyes ikonok más-más műfajú filmet jelölnek. A film címére állva megkapjuk a film adatait (cím, rendező, főszereplő/k), a gyártás évét, valamint a kölcsönzési díjat (Gebühr), amely napra és teremre értendő, végül csillaggal jelölve a film iránti érdeklődést mutatja az arról írt kritikák alapján. A 6 csillaggal jelölt film a legjobb, de ilyen minősítést csak az új filmek kapnak. A csillagok idővel lekopnak, ami a csökkenő érdeklődést mutatja.

A kiválasztott filmmel a hónapunk alatt menjünk vissza a moziba (Kino), ott az archívumba, ahol a film címére és a "Plan" feliratra clickelve eldönthetjük, hogy melyik teremben, mennyi ideig fogjuk vetíteni.

Az órát teljes sebességre állítva a nap végén megjelenik a napi összesítő (Tagesstatistik), mely az összes terem részletes adatait: nézőszám (Besucher), bevétel (Einnahmen) tartalmazza. Alul előadásonként kapjuk meg az összes bevételt, a kiadást (Unkosten) és a nyereséget. Ezekben az adatokban a kölcsönzés díja nem szerepel.



A filmgyártás egyik fontos állomása: a helyszín és az időpont kiválasztása.

A szerdai nap végén a hazai mozikban játszott 10 leg-sikeresebb filmről kapunk tájékoztatást. Az első oszlop a tárgyheti, a második az összesített nézőszámot mutatja.

Az irodában találjuk a filmstatisztikát. A Box Office az előbb leírt adatokat adja. Az All Time





# WOOD REIS

Charts, a minden idők 25 legválogatottabb filmjét, a High Score a 10 legnagyobb filmgyár pontszámát mutatja. Ide kell majd beverekednünk magunkat.

## ÚTON A VILÁGHÍRNÉV FELE

Nyugodtan movizhatunk mindaddig, amíg a tőkénk el nem éri a 2-2,3 milliót. Ekkor mehetünk a bankba, ahol 10-12%-os kamat mellett 4 évre kapunk kölcsönt, a pénzünk tízszeresét, havi törlesztésre.



A filmgyár. Itt állíthatjuk be a gyártásra kerülő film minden elemét és tulajdonságát.

A moziás közben gyakorta forgatókönyveket ajánlanak fel megvételre. Ha van rá pénzünk, mehetünk a filmgyárba, ahol megtaláljuk a film címét (Filmtitel), a szerző nevét, és a film kategóriáját (Filmgenre). Nekünk kell eldöntenünk, hogy a film mely korban játszódjon (Filmepecho), az őskortól (Urzeit) a távoli jövőig (Ferne Zukunft). Cél szerző a jelen időt választani (Gegenwart). Ezután határozzuk meg a színhelyet (Drehort), illetve a kulisszákat. Ha megtettük, átme-



A filmkölcsönző. Gyakran látogatott hely, mozink részére kezdetben csak innen tudunk filmeket szerválni.

gyünk egy másik épületbe (Requisite) a kosztümökért. A következő utunk az ügynökségre (Agentur) vezet. A rendező (Regisseur) vagy a műfaj specialistája, vagy sokoldalú (Multitalent) legyen. Az ügynökség 0-9 pontban adja meg a rendező képességeit: feszültség (Spann), erőszak (Brutal), akció (Aktion), érzelem (Gefühl), szellemesség (Spass), erotika kifejezése (Erotik), kidolgozás, igényesség (Anspruch), drámai hatás (Drama) és a sikeresség (Erfolge). Ez

utóbbi igen lényeges szempont, a táblázat zöld színnel jelzi. Megtudhatjuk, hogy melyik filmet rendezte (Film), valamint a napidíját (Verhandlung). Ha elfogadjuk, az "Engagieren" pontot válasszuk. A producert hasonló módon, a rendezők közül válasszuk ki, vele szemben azonban már alacsonyabb követelményeket támaszunk. A színészek kiválasztásánál a karakterről, az erőről, a komikumról, az ero-

tikai kisugárzásról és természetesen a sikeresség fokáról kapunk információkat. A szerződés megkötése a rendezőkéhez hasonlóan történik.

Statistériának választhatunk képzetlen (Zivilbuerger), képzett (Statisten) statisztákat, vagy színészeket (Schauspiler). Döntünk a kaszkadőr (Stuntteams) és az operatőri csoport színvonaláról. Ez utóbbin nem érdemes spórolni. A filmzene megírásához zeneszerzőt válasszuk. Ő az egyetlen akinek fix összeget fizetünk. Ha sci-fit forgatunk, akkor az effektek kiválasztásához menjünk át a Special-Fx épületbe.

Visszamegyünk a filmgyárba, ahol a filmünk összetevőinek értékeit (0-9) kell meghatározni, a következők szerint: feszültség, helytállás, akció, szomorúság, öröm, szeretet, komikum, erotika, kidolgozás és drámaiság. Most már elindulhat a filmgyártás (Drehstart), s megtudhatjuk, mennyi lesz a tervezett gyártási idő. Forgatókönyvet mi is összeállíthatunk, ha a filmgyárban a Drehbuch feliratra clickelünk. 5 oszlopnyi szó áll rendelkezésünkre a film tartalmának megírásához. A gyártás akkor indulhat, ha meghatároztuk a film címét és műfaját.

A film elkészülte után megkapjuk a tételtes elszámolást. Az előadás a következő pénteken 18 órakor lesz, itt megis-



A kelléktár. Filmünkhöz itt választhatjuk ki a színészek megfelelő ruháit, a kor stílusának megfelelően.

merkedünk a film terjedelmes kritikájával amelynek végén megtudjuk, hogy hány csillaggal minősítették. A következő héten jelenik meg a top-listás helyezés. Ezért pontokat és nézőként 2 DM-t kapunk. Január és szeptember között minden hónap első vasárnapján 20 órakor filmfesztivál van, ahol valamelyik filmünk díjat nyerve újabb pontokat hozhat. Végzőként talán csak annyit: a játék nem grafikai megoldásai miatt, hanem inkább a komplexitása és életszerűsége alapján nyeri majd el a stratégiai játékok megszálottjainak tetszé-



A hivatalunk. Valójában kommunikációs centrum: állás mentés, töltés, pontszám, helyezés, beállítások helyszíne.

sét. Jó érzés bepillantani a rendezők világába, érdekes feladat a mozinézők érdeklődésének felkeltése és állandó szinten-tartása. Amiről eddig kívülről látként a filmszínházak előtti sorbanállás alatt ábrándoztunk, a játékból valóságá válik.

**576 KÖNYV ÉRTÉKELŐ** KIJADJA: STARBYTE

**HOLLYWOOD PICTURES**

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMENY

**ÖSSZEHATÁS** **79%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: MB HD: MB VIDEO: CPU: CD: ZENE:





Los Angeles 2015. A háború az emberiség elpusztításáért már 20 éve tombol. Mi azon "szerencsések" közé tartozunk, akik túléltek a nukleáris katasztrófát, s most az azt követő kegyetlen, sötét időkben kénytelenek élni. Csak egyetlen

lehetőségünk van: segíteni John Connornak egyesíteni az emberiség utolsó túlélőit, s együtt ellenállni az önállósult robotok fenyegetésének. De felvetődik a kérdés: vajon képesek vagyunk végrehajtani ezt a nem könnyű feladatot?

## VIRTUÁLIS VALÓSÁG

Emberünk mozgatása egyszerűen tökéletes. A Doom-ban például túl gyorsan haladhattunk a tájon, itt viszont 100%-ig érezhetjük, hogy gyalogszerrel vagyunk (de persze lehetőség van futásra is az Alt-tal). A fejünket, illetve a fegyverünket pedig - az egér-

Az atmoszféra megteremtéséhez a grafika után a hangeffektek járulnak nagyban hozzá. A lépcsőzajok mindenütt teljesen valóságosak: a betonon csoszognak, az épületekben diszkrétan kopognak, a vaslépcsők halkán megkondulnak a bakancsunk talpától. A szél súvit, a tüzek ropognak, a 17 különböző fegyverünknek teljesen egyedi hangzása van, s mindez ráadásul sztereóban. A zenére se nagyon lehet panaszkodni, lévén hogy mindvégig a filmzene motívumait használták. Több mint 25 fajta 3D-s modellezett, texture mapped ellenséggel

# THE TERMINATOR FUTURE SHOCK

A világhírű film és az ugyancsak kasszasikert elért DOOM keresztezéséből izgalmas játék született.



Az utcákon a filmből ismerős jelenetek fogadnak: felborult autók, romos épületek.

## AZ ATMOSZFÉRA

Egy teliholdas éjszakán Los Angeles romos utcáin találok magamat. Körülöttem leomlott épületek, kiégett autók, rothadásnak indult tetemek, csupán a szél zúgását halom. Amint elindulok, halkán csoszognak a surranóm a rég nem takarított utcaköveken, majd pattogó tűz mellett haladok el. Hamarosan furcsa bűgös üti meg jobbról a fületem, oda fordítom a fejem: alig pár másodperc marad, hogy lézercélzós géppisztolyommal befogjam a felém közelítő drone-t. A fegyver hangosan csattan fel, a drone pár golyó után nagy detonációval robban fel. Folytatom az utamat, felkaptatok egy félig leomlott épület tetejére, s körültekintek a kopár vidéken. Nehéz küldetésnek nézek elébe...

Nos ezzel a kis élménybeszámolóval csupán egy dolgot akartam éreztetni: hogy a játéknak van HANGULATA. Ezúttal a Bethesda kitett magáért. A náluk kidolgozása a Doommal is felveszi a versenyt: a terep szép, részletes, a realisztikus fényhatások nagyot dobnak a hangulaton. A becsapódó lövedékek megvilágítják a környéket,



Az akció során különböző járművekbe szállhatunk be.

ha felrobbantunk egy roncsot, a lobogó tűz világossággal borítja be a környező falakat. A még ép házakba, a szétrombolt üzletekbe betérhetünk, a romokra felmászhatók, egyszóval szinte mindent megtehetünk, ami az eszünkbe jut.



A hagyományos fegyverek látványosak, de nem túl hatásosak.

rel való irányításnak köszönhetően - olyan gyorsan és arra forgathatjuk, ahogyan és amerre csak akarjuk. Az összehatás tehát már gyalog is tökéletes, pedig még nem szóltam a járművekről. Felülhetünk ugyanis egy HK vadászgépre, vagy a filmben is látott dzsipre is, ahol csakúgy mint ott, mi is egy fedélzeti géppuskával lövöldözhetünk. Az autó, és az űrhajó szintén könnyedén irányítható, s mindezekhez hozzá kell még tenni, hogy az ellenség is eszméletlenül jól van mozgatva. A már ismerős ellenséges



A térképezés szuper: az egész fillet, árnyékolt poligonokból áll.

robotrepülőket amint felénk fordulnak, szinte már úgy érezhetjük, mintha tényleg beléptünk volna a filmbe. Az igazi szenzáció pedig még hátra van: a játék rendelkezik virtual I/O-val, tehát akinek van egy virtual sisakja (a Victor Maxx és Forte VFX1 típusokat támogatja a program), annak tényleg teljes lesz a virtuális valóság.



A közeli detonáció súlyos sérüléseket okoz.

találkozhatunk, 19 akciódús szintet kell bejárnunk, a készítőik mindegyikhez legalább 2 óra játékidőt valószínűsítettek. A Doom és a Terminátor rajongói tehát készüljenek: kemény csatára számíthatnak.

## 576 KByte ÉRTÉKELŐ THE TERMINATOR KIJADJA: VIRGIN

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

ÖSSZEHATÁS **92%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: 8MB	HD: 20MB VIDEO: VGA CPU: 486DX2
	CD: 1	ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB







## COMBOK ÉS EGYÉB TESTRÉSZEK

"Helló Skacok! Minket a nyugvó, alvó, a "ködös jövőben szusz mákoló" Long Life Data Disc érdekel. Légyszíves, derítsetek ki róla valamit és írjatok! Sokan megrohmozottak, s elárasztottak engem ötletekkel. Ugyan is a lakótelepen én vagyok a szóvivő, a többiek túl félnékek ahhoz, hogy írjanak. Próbáltam őket lebeszélni az ötletekről, mert a felmerülő problémák (gondolok C64-nél például a memóriahiányra) gátat hagynak maguk után, és ezt átugrani nagyon nehéz! De NEM lehetetlen! Én személy szerint a Basic nyelv minden tulajdonságát, csinját-binját, logikai részeit elsajátítottam, de a gépi kódú programozás valahogy nem megy. Ezt könyvből nem lehet megtanulni, csak sok újszeri próbálkozás és nagyon jó logikai készség mellett. (...)

Visszatérve az ötletekre, könyörögtek (mármint a többiek), hogy közöljem le az Ő ötleteiket is. Most Sanyira és Lacira vagyok kénytelen dönteni ezt az ötlettengert. Na, most pedig következzenek a többiek által összeállított ötletek a Long Life Data Dischez:

- minden szereplőnek más a vége (azaz, ha végigviszi a játékot);
- többen megerősítették és megfontolták a kivégzés ötletét (vannak közöttük jó számítógépesek is - csak, hogy tudjátok);
- lehetnének combok a'la Killer Instinct (nem tartom jó ötletnek);
- sok új ember (közöttük lehetne nő is);
- új, átpofozott csomagolás;
- nem baj, ha kb. 2x annyiba kerül;
- nyújtson felhőtlen szórakozást;
- körmérkőzési táblázat (a kézikönyvben);
- megjelenés az 576 KByte-ban;
- fröcsögjön a paradicsónlé (magyarul: vér).

Eddig ennyi. Remélem tudnak válogatni az előző levél és ennek a levélnek az ötleteiből. A levelet akár Zolee is berakhatná a Csevegőbe, habár meggondolandó. Várjuk leveleket, vizlát: **IZOMTRIKÓ**, alias Csere Krisztián a szóvivő, és a többiek: Csere Krisztián, Gulyás Gábor, Szuter Csaba, Szentés Balázs, Szentés Péter, Bellák Balázs, Nádas Attila, Szabó János, Halász László, Sárecz Elemér, Madarász Ödön, Órsós Pifta, Timanyira Rongybubba, Kotoriba Warriors (Dj. Cigány), Légy Lala, Kotor Annamária, Obszcén Név, Dj. Alladin, QKA MC, Richie PI, Kozso, Jeejee, MW8, MC Hamburgler, Hoót Dög, Cool cica, még egy obszcén Ödönke, Dudás Lola, Bögyös Macalino.

**VANNAK, AKIK SZEMÉLY SZERINT NEM AKARTÁK MEGNEVEZNI MAGUKAT. EZEK VÁLASZTOTTÁK MAGUKNAK BECENEVET, ILLETVE ÁLNEVET!"**

*Kedves Izomtrikó és Kompániája! Meginterjúvoltam a Long Life ké-*

*szítőit, akik átnyalazva az ötleteiteket a következőképpen összegezték véleményüket: Data Diskről elvileg lehet szó, de két dolgot nem értenek. Egyrészt a combokról nekik nemes női testrészek jutnak eszükbe, nem pedig egy C64-es verekedős játék, az az ötlet pedig, hogy minden szereplőnek más legyen a vége, nem értelmezhető. Melyik vége? A feje, vagy a lábikrája?*

### SZÁRNYAS TIPITAPI RITA

"Tisztelt 576 KByte! (Rebel 2 kódok és az újévi jókívánságok következik, köszi, a folytatás pedig emígyen szól:) Balczer "B" Balázsnak a véleményével (absolute zero) nem értek egyet. Nekem ugyan nincs gépem, de ha valaki nem tud Pentiumot venni, az ne akarjon az újságon változtatni és ne is ócsárolja azt. Lehet, hogy számára a technika, meg az újság külseje az elérhetetlenséget jelképezi, de ha már ez sem tetszik, inkább az után nyúljon, "ami elérhető!"

- Ha barátságos hangra akar találni Mr. B<sup>2</sup>, talán körül kellene nézni és haverokat keresni, nem pedig egy újságtól elvárni mindent!

- Mindenki többet szeretne megtudni egy GAME-ről, színes fotókat látni róla, értelmes, részletes leírást, nem pedig 48, vagy 576 oldal fekete-fehér baráti csevelty, hasra puszt és olyan okoskodó, gyerekszobahiányos majmok leveleit, mint egyeseké.

- Ha kuckó kell, szóljon Papp Ritának az úr!

- Egy gyereknek meg van ama szűksége, hogy az ő kedvenc lapját, ami telis-tele van színes fotókkal, tuti tippel, kafa Zolee csevegővel, megmutathassa a kishitű JOYPAD-os, stb. haverjainak, és azok elfehéredjenek, mint a jegesmáci. Nem pedig arra, hogy mások kiröhögjék őt, mondván pl.: Milyen dedós ez a B<sup>2</sup>, már 96-ot írunk, ő meg csak azt a szar, homoszexuális, kép és színmentes, baráti cseveltylapot olvassa, hát nem neveléses?

- A betét szuper. Bár nekem csak néha adatik meg gép elé ülnöm és esetleg használnom is. Aláírás: L - THE HOOPHERO"

*Szasz HoppáHős! Úgy lenyomtat B<sup>2</sup>-t, mint a 19 forintos Antall Józsefes bélyeget! Szegény eléggé el lesz szontyolodva, de hát szelávi. Csak Papp Ritus meg az a rühes Tipitapi Dinója meg ne tudja, mert még a végén megjelentetnek egy újabb slágergyanús felvételt Bénégyzet a vég-*



*zetem címmel. Hallom, jól fekszik a betét. Még szép! Extravékony, nedvszívó, egészségügyi szempontból tesztelt, csak éppen szárnya nincs.*

### MIJJEZAHÜLYESÉÉÉ?

"Kedves Zoleekám! Én vagyok az drágaságom, Magdi néni. Azért írok, mert szomorú esemény történt. Fájdalommal tudatom Veled drága Zoleekám, hogy szeretett lányunk, unokánk, dédunokánk Tumor Rozi, 81. életévében meghót. Rozika (ahogy mi neveztük), nagyon szeretete a lekváros buktát és az 576 KByte című számítástechnikai magazint. Én nemrég, egész pontosan 6. hó 23-án meglátogattam a háztömbtől 200 méterre lévő újságot és az attól 100 méterre lévő pékárust. Rozikának, Isten nyugosztalja, vettem a 81. születésnapjára a fent említett újságból egy példányt a hirlaposnál és vettem egy negyed lekváros buktát. Az a fránya 576 olyan drága vót, hogy nem maradt pénzem egy egész buktára. Zoleekám, tudod milyen nehéz 11.000 Ft-ot beosztani egy hónapra? Na mindegy, tehát ott tartottam, hogy vittem nagy sebbel-lobbal (a jégen elcsúsztam, mert egy huligán beakasztott hátulról - azóta mindig arra megyek -, és akkorát estem, hogy vértett a fejem. Ez vót a seb. Érted ugye édes egyetlen arany bogárkám! Tehát vittem az ajándékot Rozika szülinapi zsúrjára, ahol ott vót már 6 öregember.

Nem tudom mit csináltak Rozikámmal, de az nagyon sikongatott. Az egyik melleleg foglalkozott vele,





cikkek, mi csak hagyományosan csináltuk, oszt istenem.

Na most már zárom soraimat, mert kezd fájni az agyam, oszt nincs másik belőle. Vigyázz magadra! Millió pusztit küld nénikéd: Magdi!"  
Kí a fene maga? Bár azt hiszem, a megoldás a következő levélből kikövetkeztethető (már csak azért is, mert egy borítékban érkezett a

akkora esélyek). A Teremtésről pedig csak annyit, hogy én leragadtam annál a kérdésnél, hogy melyik volt előbb: a tyúk vagy a tojás.

### ÜZENŐFÜZET

Dr. János Gergelynek, a DangbirD Multimedia Studios hagyatékát kezelő jogi személynek üzenem, hogy DangbirD elhullásáért semminemű felelősség nem terhel. Egy kicsit azért sajnálom ezt a jómadarat, hiszen a vért adta a Csevegő táplálásáért, de sajnós olyan terjedelmű elemzéseket és verseket írt, amit még az Élet és Irodalom öblös hasábjai sem bírtak volna el. Hogy azonban ne tűnjek hálátlannak, kérem tisztelt doktor úr, küldjön el Vészmadár hagyatékából egy maximum 10 soros költeményt (biztos akad e szorgos ember/madár hátrahagyott töredékei között ilyen terjedelmű is), és én a végtisztesség jegyében lekötöm azt. Hallod DangbirD?! Ne dobd már fel a talpad! Nincs temetéshez illő ruhám.

Astronautnak köszönöm a bűvésztrükköt, a Murphy törvényeket, a Wing Commander novellát, meg az egyik átlagos napjának naplóját. Csak egy valamit árulj el nekem, Úrhajós kollégám: hogy szeretheti egy ilyen értelmes és sokoldalú ember David Hasselhoffot? Még a béjvacs csajok oké, de hogy az a nyálzuhatag?! Bocs, biztos csak féltékenység mondatja velem...

Molnár Ferencnek üzenem, hogy írói vénáját díjazni fogjuk (nem esik messze az alma a fájától; a családban már volt egy híresebb tollforgató). Kérlek, hogy íj még néhány hosszabb ismertetőt, de nagyobb hangsúlyt helyez az ötletekre és tippekre, mint a kezelésre, ami úgyis le van írva a kézikönyvben. A WC1 teszt tök baró lett, csak így tovább!

A Berényi familiát (Bence, Manót, Tündét és Zsoltot) mindenestül pusszantom. Macskátok nincs?

Vucsis Viktornak azt üzenem, hogy bekerült. Mondjuk ebben nagy szerepe volt a leveléhez mellékelte képnek is. Hogy mit ábrázolt, azt nem bírja el a nyomdafesték, de a kíváncsiak kedvéért elárulom a telefonszámot, ahol a kép tartalmát bő lére eresztve kifejti egy szőke női hang: 00-1-809-474-4704.

Bénégyzetnek és bagázsának üzenem, hogy Magyarország műtrágyafelhasználásának éves szintű ismerete, trágyafajták szerinti lebontásában, a hazai termőterületekre vonatkoztatva igen fontos tudnivaló. Jómagam az OKTV-n ezzel a témával radoztam le a zsűrit a katedréről. Főleg akkor estek be az asztal alá, amikor a szerves eredetű trágyafajták ismertetésekor még a kutyagumifelhasználásról is voltak naprakész számadataim. Régi szép idők...

# VEGŐ

egy másik hörgött, meg gimnasztikázott, a többiek pedig csapatba verődve, vergődve verték a dákójukat (én is szeretek billiárdozni) meg egymást ilyen szöges bőrökkel (biztos mazoisták vótak). 5 perc múlva Rozika felsikoltott aztán elterült a padlószőnyegen. Utána fel sem kelt. Az orvos azt mondta, hogy az izgalomtól szívrohamot kapott szegényke.

A 6 papa eltekert a házból (biciklivel vótak), én meg gyorsan papot hívtam, hogy Rozika ne jusson a pokolra. Estefelé megjött a pap, én pedig megkínáltam a testemmel, de nem volt rámm vevő. Talán soknak találta az éveim számát, vagy a pénzt, amit kértem. Azt mondta, hogy a kántor a templomban sokkal olcsóbb és jobban csinálja. Erre én otthagytam csapat-papot és hazatekertem egy lopott biciklivel. Vittem az 576 KByte-ot is. Rozikának ügysem kellett már. Az utcán az egyik huligán azt mondta, hogy Terminator vagyok, élő szövet a fémvázon. Na mindegy. Az én koromban már nem törődik az ember ilyen sértésekkel.

Siettem haza, hogy elolvassam az 576 KByte-ot.

Jaj Zoleekám! Az újság egy erkölcsi fertő. Pornóképek, meg minden egyéb."Olvass belém"- ez vót odairva az egyik lassa erkölcsű lány képe mellé. Meg az, hogy "Forró", meg az, hogy "Elmesélem a titkaim". Hova sülyedt a világ! Hát mondd meg nekem Zoleekám, milyen emberek azok akik ilyen kéjnedvektől csöpögő lapot kiadnak? Ejj-hajj. A mi korunkban még nem vótak ilyen élvezkedési

kettő...). Mindig sejtettem, hogy nagyapám Sherlockról magyaritottt Áprilira.

"Helló Zolee! P.U.É.K.! Egy kicsit elkéstem, de nem baj. Ma este is eluralkodott rajtam a pesszimizmus, íghát tollat ragadtam, h. levélbe öntsem, ami a szívemet nyomja. Irni akartam az élet értelmetlenségéről, a világ teremtéséről, a világban elfoglalt helyünkről, de nem sikerült. Ez a negyedik levél, amit írok. Az első hármát szét kellett tépnem, mert nem tudtam megbirkózni a monumentális feladattal, világról alkotott képemet kifejtsem, mindenre kiterjedően.

Ezért most csak tömören: az élet pénz nélkül szar, de ha van pénz, akkor is értelmetlen. Mit hagyunk hátra halálunk után? Semmit. Na jó. Más vizekre evezek, mert már majdnem kést ragadtam, hogy felvágjam az ereimet. Zolee, ha teheted, menj el a könyvtárba és kölcsönözd ki P.W. Atkins Teremtés c. könyvét. Ezt minden embernek el kellene olvasnia. A világegyetem keletkezésével foglalkozik, természetesen tudományos szemszögből. Bebizonyítja, hogy nincs Isten, vagyis, hogy nem kellett a teremtéshez külső isteni kéz. Huhh. Ez nyersre sikeredett. Aláírás: Ádám a transzvesztita (csak a nagyim meg ne tudja...)"

Hiába, a nemiség a családod címere. "Nagyanyád" leveléből kitűnik, hogy ennyi idősen nem tagadja meg magától a mindennapi BETEVŐT, de te sem szenvedsz hiányt semmiben (fiúk is, lányok is: igazad van, kétszer



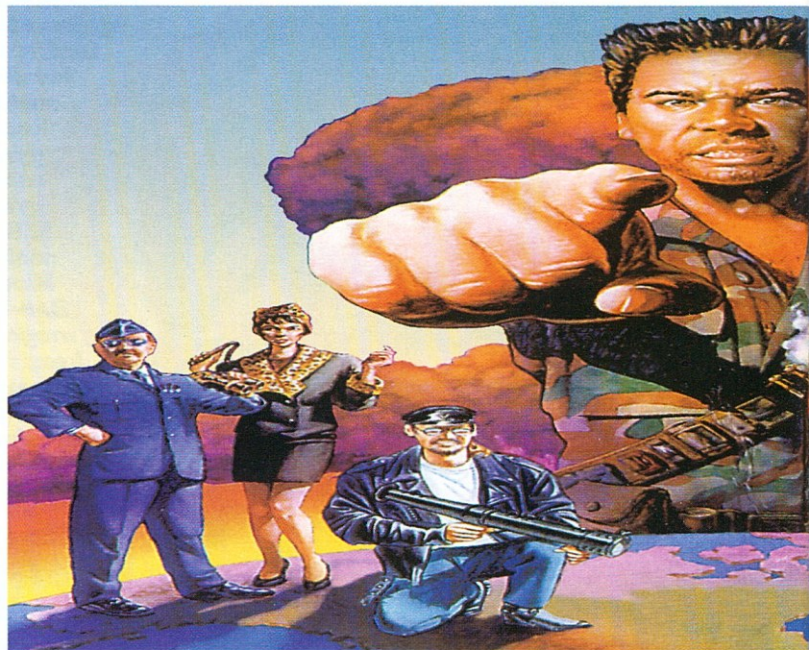
A huszadik század végén újabb gazdasági válság söpört végig a világon. Egész nemzetek váltak fizetésképtelenné és hatalmas bankok jelentettek csődöt. Az összeomlást csak néhány mammutvállalat kerülhette el. Az egyik ilyen az M.R. volt. Az M.R. felvásárolta a Microfirmet, egy kis szoftverfejlesztő céget és ahogy az lenni szokott, a régi vezetőket azonnal szélnek eresztette. Néhány év múlva egy új fejlesztő jelent meg Shadowhawk néven a piacon, Snark Hunter című játékának demójával. A program annyira jó volt, hogy mire a végleges változat elkészült, már mindenki ezzel játszott. Aztán március 15-én 12 óra 1 perckor az összes számítógép és ennek következtében minden közlekedőeszköz és erőmű leállt. Természetesen a bajt a Snark Hunterben elrejtett vírus okozta és senki nem tudta, kik készítették a programot. Shadowhawk pedig előlépett a névtelenségből, hogy fegyvereseivel átvegye az uralmat a Földön.

A volt nagyhatalmak persze nem nézhették tétlenül, hogy egy örült felborítsa a világ rendjét, s így gyorsan létrehozta egy közös hadsereget, amelynek vezetőjéül minket szemeltek ki. A dolgunk elkészítésén nehéz lesz, hiszen a szövetséges csapatok Közép Amerika egész kis területét birtokolják, az ellenfél pedig hihetetlenül gyorsan terjeszkedik. Szerencsére a háborúban néhány szövetséges segítségére is számíthatunk: a végső győzelemhez rengeteg kis csapatát kell megnyernünk, talpalatnyi területekért kell megküzdenünk, s szorítanunk egyre hátrébb a lázadókat.

Az egyes pályák előtt egy rövid eligazítást kapunk a csinos Clarke őrnagytól, majd megjelenik a Föld térképe. Ezen szürke jelzi a semleges területeket, narancssárga a mi terjedésünket, a többi szín pedig az egyes katonai tömböket.

gombbal a gyártott egységek számát adjuk meg (leáll a termelés, 1 vagy 5 egység, illetve folyamatos termelés).

**F ő h a d i s z á l l á s (Command Centre):** Ez a legfontosabb struktúra, hiszen a csata megnyeréséhez ellenfelünk hasonló épületét kell lerombolnunk, vagy ha ilyen nincs, összes épületét megsemmisítenünk. Itt megtudjuk, hány katonánk van és mennyi volt eddig a veszteségünk. Innen indíthatunk útjára kémeket, szabotázs akciókat, valamint megadhatjuk, mennyit köl-



**T H I S M**



## A játék jó, de kilóg a MICROPROSE futószalagról lekerülő csúcsjátékok sorából.

Játék közben a képen a harcér egy kis részletét látjuk. A terep épületeinket és katonáinkat körülvevő része kicsit világosabb a többinél. Csak az itt zajló eseményeket követhetjük, ami az árnyékos részben történik, arról semmi információt nem kapunk. A jobb felső sarokban lévő ábra a teljes terület térképét mutatja. A kinagyított részt mozgatni vagy ezen a térképen vagy a kép szélén a jobb egérgombot lenyomva tudjuk. Ahogy a kurzort mozgatjuk a terület fölött, a kép alján a nyíl alatti dologról olvashatunk információt. Ez épületek esetén azok neve, állapota, valamint az, hogy mit gyártanak éppen és mennyi nyersanyag szükséges még a munka befejezéséhez. Katonák esetén ezeken túl az egység páncélzatának (Arm), lövegejének (Dam) és sebességének értéke látszik. Ha valamire rákattintunk, jobboldalt az egység típusától függően további információk, valamint az egységet irányító gombok jelennek meg.

### ÉPÜLETEK

Amikor egy épületet kiválasztunk a jobb szélén alul az irányító gombok, felette pedig néhány információ tűnik fel. Ha az egység termel valamit, itt látjuk hogy mit csinál (Production), mennyire hatékonyan teszi ezt (Efficiency - minden elkészült épülettel vagy katonával egy százalékkal nő) és mennyi ideig tart még ez a művelet (Minerals to Go). Ha az egység embert, élelmet vagy energiát szolgáltat, itt két oszlop látszik. Az egyik az összes ilyen típusú egység által előállított darabot, a másik pedig a jó működéshez minimálisan szükséges darabszámot mutatja.

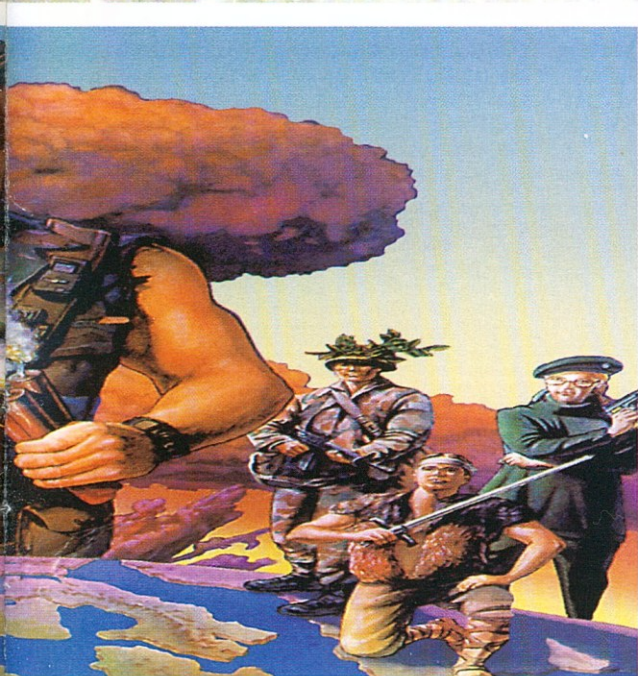
Jobboldalt a legfelső két gombbal elindítani, illetve leállítani tudjuk az épületek munkáját. A Quota

tünk ezekre a tevékenységekre. A kémek elleneséges csapatokat állíthatnak át a mi oldalunkra (Gather Information), illetve akadályozhatják a szállításokat és megsemmisíthetik az épületeket, katonai egységeket (Sabotage). Természetesen ez sok pénzbe kerül, s minél többet költünk

ezekre az akciókra (Intelligence Spending), annál nagyobb lesz a vállalkozás sikerének valószínűsége. Eközben persze az ellenség is hasonló akciókba kezd, ami ellen védekeznünk kell. A Counter Intelligence gombbal az erre fordított összeget adhatjuk meg.







# E A N S

# WAR!



**Kaja (Food Sources):** természetesen a sok embernek rengeteg élelemre van szüksége, különben a népesség gyorsan csökkenni kezd. Minden embernek egy egység kajára van szüksége. Az itt termelt kaja mennyisége attól is függ, milyen területre építkezünk.

**Nyersanyag (Mineral Sources):** az ásványi anyagokra minden építkezésnél és új katonák kiképzésénél szükségünk lesz. Az anyagokat a bányákban (Mine - csak ásványi anyagokban gazdag, piros X-szel megjelölt területen építhetjük fel, de nem kell út közelében lennie) termelhetjük ki és vasművekben (Steel Mill) tárolhatjuk a későbbi felhasználásig.

**Energia (Energy Sources):** minden épület és jármű üzemeltetéséhez energia kell. Olaj, szél és naperőművet építhetünk, s mindegyik termelését befolyásolja az építkezés helye.

**Gyárak (Factories)** Ezek az épületek termelik a hadsereget. A barakk katonákat, a többi pedig járműveket gyárt. A gyárak között hatékonyságukban van különbség. A barakkban az Assign Officer gombbal

egy kiválasztott katonát léptethetünk elő. Ehhez kapcsoljuk be a gombot, majd amikor jobboldalt megjelenik az új rang, nyomjuk le a gombot a barakkon és lenyomva vigyük a kiválasztott katonára. Ha megnyomjuk a gyár támadás gombját, minden kikerülő egység támadó módban indul útra. Uganyígy az új katonák célját is megadhatjuk: Gombnyomás a bázison, s nyomva tartva jelöljük ki a célt.

**Bunker:** támadások alatt nyújt védelmet az embereknek. A támadónak először az épületet kell lerombolnia, a bennlévőkkel csak utána foglalkozhat. Az embereket az egérgombot nyomva tartva vihetjük be ide.

**Ágyútorony (Gun Turret):** megerősített páncéltal körülvett, automatikusan működő löveg.

**Radar:** a belátható területet növeli.

**Fal (Wall):** a fontos területeket védhetjük vele.

**Rakétasiló (Missile Silo):** innen rakéttal lövhetjük az ellenség főhadiszállását, illetve műholdat lövhetünk fel, ami az ellenség egységeinek nyomkövetését segíti. Először mindig egy rakétát kell gyártanunk, majd ha ez elkészül (egy villogó piros pötty jelzi), dönthetünk, hogy mire használjuk fel. Ha fellövünk egy műholdat, két új csík jelenik meg. Az egyiket saját, a másikat ellenségünk műholdainak számát látjuk. Rakétát csak a főhadiszállás ellen használhatunk. Elég pontatlan fegyver, ezért csak végső esetben vessük be. Ellene véde-

**Laboratórium (Research Centre):** a tudósok itt fejlesztik ki és tesztelik új találmányaikat. Az itt látható négy gombbal új páncél, motor, lőszer és építő szerkezet fejlesztését kezdetük meg.

**Szervíz (Supply Depot):** a csapatban megsérült egységeket javítja meg és látja el felszereléssel. A Repair Buildings a legközelebbi romos épület megjavítását, a Repair Mobile pedig a sérült járművek helyrehozását kezdi meg. Ha egy kiválasztott egységet akarunk megjavítani, kattintsunk a szervízen, majd lenyomott gombbal menjünk a hibás épületre vagy járműre.

**Hangár (Airfield):** a helikoptereket és repülőket a földön itt tárolhatjuk. Hangár nélkül nem építhetünk ilyen egységeket. Az itteni három gombbal építhetünk bombázókat és kétféle vadászgépet. A három Scramble gombbal pedig útjukra indíthatjuk az éppen itt állomásozó gépeket.

**Lakótelep (Population Centre):** seregünk bővítéséhez nélkülözhetetlen, hogy legyenek emberek, akik a gyárakban és a földön dolgoznak. A lakosok száma határozza meg a katonák maximális számát és a termelés gyorsaságát is. Az első lakótelep megépítéséhez kattintsunk a főhadiszállásra, majd a gombot nyomva tartva vigyük a telepesekeket az új helyre. Ha jó helyet találtunk (ez egy a birtokunkban lévő út mellett kell legyen), a mozgó keret zöldre vált. A kiválasztott helyen kezdetben egy 1000 fős sátoortábor jelenik meg, mely az idő múlásával 25000 emberes felhőkarcolóvá növi ki magát. Amikor valamelyik telepre rábökünk, jobboldalt pillanatnyi lakóink és a katonák fenntartásához szükséges emberek száma látszik.







dakkal lehet, hiszen a rakéta a magasban a holdat mérí be, s azt semmisíti meg a bázis helyett. **Híd (Bridge):** ha a hídhoz vezet út, kőhíd készül, egyébként egyideiglenes valami fából. Csak víz fölé tehetjük.

## KATONÁK

A katonákat hat szám jellemzi: Visual Range - hány egység távolságra látnak, Hit Points - mennyi sérülést viselnek el, Weapon Damage - mekkora sérülést okoznak, Speed - sebesség, Armour - páncélzat és Reload Time - a fegyver újratöltéséhez szükséges idő. Ebből az elsőt a kiválasztott egységet körülvevő piros kör, a többi pedig az alsó sorban megjelenő felirat jelzi. Az újratöltés idejét, a megölt ellenfelek számát és a tapasztalatot (Rank - a célzás pontosságát és az okozott sérülés súlyosságát módosítja) jobboldalt a térkép alatt találjuk. Az alatta lévő gombok közül az Attack minden közeledő ellenfelet megtámad, a Retreat pedig visszavonul, ha veszélyt érzel. A Lock Targetre egységünk addig támadja célpontját, amíg vagy ő vagy az ellenség megsemmisül. A Cease Fire ezt a parancsot törli.

**Őr (Scout és Scout Bike):** fegyver nélküli emberek, akiknek egyetlen feladatuk a látható területek kiterjesztése és az ellenséges katonák és épületek felfedezése. Itt a Designate Tile gombbal megvilágíthatjuk az ellenség egy egységét, így segítve a tüzéretket a pontosabb célzásban. A Shadow Mode hatására őrüink észrevétlenül követi a kiválasztott ellenséget.



**Mérnök (Engineer):** a lakótelepeken kívül ők építenek minden épületet. Nincs fegyverük és páncéljuk is gyenge. Épületet csak sík, út melletti területre tehetünk, melyet teljes egészében látunk és nem ácsorog rajta senki (kivéve a bányát, a fal, az ágyútorony). Ha egy romokkal vagy fákkal teli területre vesszük, automatikusan elkezd megtisztítani a területet.

**Teherautó (Dump Truck):** nyersanyagot szállít a bányák és a vasmű között (ilyenkor megkeresi a legközelebbi saját bányát). Ezen túl föld- és aszfaltzott utakat épít, amivel a közlekedést és a terjeszkedést gyorsíthatjuk. Utak építéséhez először várjuk meg, hogy a bányászat telepokolják a járművet, majd kapcsoljuk ki a bányászatot (Mining Mode) és vigyük az építendő út elejére. Ezután válasszuk ki az út típusát és jelöljük ki az út végét. Ha menet közben elfogy a nyersanyag, visszamegy a bányába feltölteni a rakteret.

**Csapat szállító (Military Truck):** katonákat és tüzei egységeket szállít. Legfeljebb hat egység fér fel rá.

**Teherautó (Construction Vehicle):** az építkezéshez szükséges anyagokat szállítja, így felgyorsítja az épületek befejezését. Hegyek között rosszul halad, így ott nem érdemes használni.

**Csapat szállító:** a Jeep 1, az Armoured Personnel Carrier 6 ember vagy löveg szállítására alkalmas. Mindkettő fegyverrel és páncéllal is felszerelt jármű.

**Repülőgépek:** ezeknek az egységeknek csak a kifutópályán adhatunk parancsot. Ezután vagy végrehajtják a parancsot és visszatérnek vagy lelövik őket.

**Tüzei egységek:** ezek egy része saját járművel rendelkezik, míg a többi valamilyen szállítóeszköznek kell hűznia.

Ezeket túl még jó néhány egység van, de ezek csak a hat jellemzőben különböznek egymástól és használatuk teljesen normális.

## IRÁNYÍTÁS

Egy katona irányításához először egy gombnyomással ki kell választanunk. Ezután lenyomott gombbal vigyük a célkeresztet az új helyre. Ha ez üres terület, katonánk odamegy, ha ellenség, megtámadja. A katonák sebességét befolyásolja a terep minősége. A katonák típusuktól függően tulajdonképpen négyféle fegyvert használnak: sima lövedéket, páncéltörőt (pl. Bazooka, Marines és minden Hover), robbanóanyagot (amely egyszerre több ellentel is megsebesíthet, pl. tüzei, bombázók) és ívben repülő lövedéket, amellyel akadályok mögé is behatolhatunk.

Ha egyszerre több egységnek akarunk parancsot adni, a bal gombot nyomva tartva jelöljük ki azt a téglalapot, melyben a katonák vannak. Ezután az egyik katonát kiválasztva az egész csoportot az előző módon irányíthatjuk. A csoport kijelölése megszűnik, ha rábökünk valami másra.

A csapat feladata hasonló, de tartósabb formációt alkotnak. Létrehozásához fogjunk meg egy egyedülálló katonát és vigyük rá a csoport valamelyik tagjára. A csoport vezetője a legmagasabb rangú katona lesz, az ő figurája villog, a többi pedig kék árnyék veszi körül. A magasabb rangú tiszteket körülvevő katonák főnöküktől kapnak egy kis tapasztalatot (azaz pontosabban lőnek és jobban védekeznek), de ez a csoport feloszlásakor elvész. A már megismert parancsokat a vezetőnek adhatjuk ki. A formációban álló csapat sokkal hatékonyabban harcol, mint az önálló katonák. Az emberek felállítását a Change Formation gombbal változtathatjuk meg (itt rengeteg új gomb jelenik meg, melyek használata teljesen egyértelmű). A Disband gomb a kiválasztott katonát veszi ki a csapatból, a Disband All pedig az egész csapatot feloszlatja.

## TIPPEK

A játék elején csak néhány épületet és katonát gyárthatunk, s ahogy egyre előrébb jutunk, úgy jelennek meg az újabb és újabb dolgok. Amikor egy épületet találhat ér, elkezd füstölni. Amikor a 75 százalékát szétlövük, működés-képtelenné válik, s mindaddig nem termel, amíg meg nem javítjuk. Lerombolt épületeket már nem lehet javítani, ezeket újra kell építenünk. A romokon keresztül elég lassú a közlekedés, ezért a szemetet érdemes a mérnökökkel eltakaríttatnunk. A katonák rangját a képen fejük fölötti színek jelzik (egy kékcisk - hadnagy - sárga csillag - generális).

A csatátér egy négyzethálával kis területekre van osztva. Az egységek mozgás közben a négyzetek között mozognak, s mindaddig nem lehet módosítani az előző parancsot, amíg a katonák a soron következő négyzet közepébe nem értek. Menekülés esetén az egység maga választ egy célpontot, amely elég távol van minden ellenféltől. Ha a Lock Target parancsot nem szüntetjük meg, menekülés közben is löni fogja ellenfelét.

Az alacsonyabban szálló repülőkre nem csak a légvédelem, hanem minden egyenes lövésre képes katona is tud tüzelni. Igaz a levegőbe lövöldöző katonákat fentről is könnyebb eltalálni.

Egy romos területet leggyorsabban a tüzeikkel tudunk elfoglalni. A Designate Tile után tűz a katonán és lenyomott gombbal jelöljük ki a célterületet. Mivel ezek az egységek pontatlanul céloznak, előtte saját katonáinkat vigyük el a közelből.

A főhadiszállás leállító, indító, támadó és védekező gombja az összes katonára vonatkozik, azaz minden katona megáll, folytatja mozgását, stb. A mérnök leállító gombját megnyomva a teljes építkezést töröljük. Ha már az épület egy része kész van, valamennyit visszakapunk a ráfordított nyersanyagból. Az építkezést ideiglenesen leállítani a Quota kikapcsolásával tudjuk.



Cassandra mellett nehéz a feladatra összpontosítani.

Általában nem áll le a termelés, ha valamihez nincs elég nyersanyag (például élelem). Amikor azonban a vasműben elfogynek az ásványi anyagok, minden gyártás leáll. Bizonyos pályákon az ellenség vezetője is megjelenik a katonák között. Ilyenkor általában a pálya teljesítéséhez őt is meg kell semmisítenünk.

A stratégiai játékok szerelmeseinek fantasztikusan telt az elmúlt ős és tél. Aki pedig már megunta - ha van ilyen egyáltalán - a Command & Conquest és a Warcraft 2-t, annak most a MicroProse kedveskedik egy újabb anyaggal. A program jó, de azért kilóg az MP futószalag-áról lekerülő csúcs játékok sorából. Ennek egyik oka az, hogy igazán új ötletet nem találtam benne. A megszokott dolgokat tökéletesen valószínűsítették meg benne, de aki a Civilisationon nevelkedett, az bizony többet vár. A grafika szintén nem nyűgözött le. A mintegy 10 képpontnyi figurák szinte teljesen észrevehetetlenek, élvezhetetlenek. Nem értem, hogy ehhez miért kellett a Windows memóriazabáló technikáit bevetni. A képernyő görgetése egy kicsit lassú, így egy nagyobb harc téren a csapatok irányítása is körülményesnek tűnik (a jobb egérgombbal való görgetés teljesen használhatatlan, hiszen csak üres területeken működik, egyébként pedig egy a tereptárgytól függő menü jelenik meg). Mielőtt azonban valaki azt gondolná, hogy ezt a programot nem érdemes kipróbálni sem, annak megismétlem, a játék jó, csak a MicroProse-től vártam többet.

**576 KBYTE ÉRTÉKELŐ**

**THIS MEANS WAR** KIAJDA: MICROPROSE

grafika ██████████

hang/zene ██████████

kezelhetőség ██████████

kihívás ██████████

PITE KÖRREKT KEMÉNY

**ÖSSZHATÁS 80%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX66 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



## KÖRKÉRDÉS V2.0 "A VÁLTOZÁS SZELE"

Ez a lap az ára mellett lehetne jobb is. Igazad van! Azonban az előbbit az előállítási költségek határozzák meg, az utóbin pedig mi is szeretnénk változtatni. Kérjük, észrevételeiddel segítsd a lap színvonalának további emelését. (A kérdéseknél a rögzített válaszokat értelemszerűen húzd alá, vagy karikázd be.)

1. Neved, címed:..... Életkorod:.....

2. Milyen géptípus(ai)d vannak?  
.....

3. Tervezed-e új gép vásárlását az idén, s ha igen, milyen típusút?

Nem tervezek

Igen, mégpedig: .....

4. Milyen típusú játékokat kedvelsz?

lövöldözős     kaland     akció     stratégia     szimulátor     sport     egyéb

5. Milyen neked tetsző filmet láttál az utóbbi időben (írd le 2-3 címét)?  
.....  
.....

6. Milyen zenét favorizálsz?  
.....

7. Mióta vagy a lap olvasója?

1990-től     2-4 éve     1-2 éve     1 évnél rövidebb ideje

8. Milyen rendszerességgel olvasod a lapot?

előfizetek rá     csak akkor veszem, ha jó program van benne     ha van pénzem, akkor megveszem

9. Az általad vett (előfizetett) lapot rajtad kívül hányan olvassák? .....

10. Inspirál-e az újságban megjelenő leírás az adott játék megvételére?

igen     gyakran     részben     nem

11. Egy általad játszott, de a sajtóban eddig még nem ismertett régebbi játék leírása jelent-e számodra élményt?

nem     igen, mert esetleg új fogásokat tanulok     igen, mert érdekel a játék értékelése

12. A lap jelenlegi formátumán (nagyság, oldalszám, tartalom) változtatnál-e?

nem, mert így jó, ahogy van     változtatnék

13. Min változtatnál?  
.....  
.....

14. Melyik variációt választanád?

Maradjon a lap eredeti formájában (48 oldal + melléklet)

Kéthetente 24 oldalas szám, összességében kissé drágábban

Maradjon meg a havi megjelenés, de megújult designnal, nagyobb formátumban, új rovatokkal, több infóval, de változatlan áron

15. Szívesen olvasnál riportot híres gyártó cégekről, vagy nevesebb játékok szerzőiről?

igen     csak ha nem csökken a programleírások száma     ezek nem érdekelnek

16. A csomagküldő Szolgálat listája milyen segítséget ad?

felkelti az érdeklődésemet     gyakran vásárolok segítségével

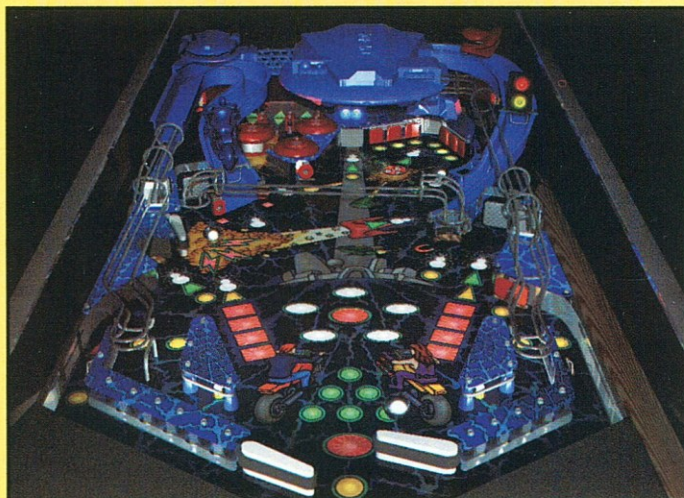
feleslegesen foglalja a helyet a lapban

17. Milyen konkrét ötleteid lennének a lap színvonalasabbá tételéhez (rovatok, témák, játékcímek)?  
.....  
.....  
.....

Kérjük, hogy válaszodat március 5-ig feltétlenül add postára. Köszönjük, hogy támogattál bennünket döntéseink meghozatalában, hálából cserébe poszter hegyeket és póló dombokat sorsolunk ki 30 olvasónknak.



# REJTVÉNY!



## PRO PINBALL - THE WEB VERSENGÉS 5 EREDETI CD-ÉRT!

Mostani számunkban találhattok egy bővebb összefoglalót a közelmúltban megjelent flipper-szimulátorokról. Abban megismerhetitek minden idők egyik leghíresebb flipperét, a PRO-PINBALL - THE WEB-et, melyet nemrégiben jelentetett meg az EMPIRE INTERACTIVE. Kérdéseink is a stílushoz kapcsolódnak:

1. Mikor bukkantak fel az első flippernek nevezhető játékgépek?  
a. '50-es években      b. '60-as években      c. '70-es években

2. Sorolj fel legalább 3 flipper-szimulátort, lehetőleg nem ugyanattól a cégtől. Bármilyen gépre és bármikor megjelentet is írhat (C64-től a konzolokig).

3. Írj egy versikét, amelyben a következő szavak mindegyikét felhasználod (ragozni lehet):  
flipper, gomba, pöcköl, gurul, anyós, zabál, huszas, azannytát, haver, árkád

A díjakat a kiadó cég ajánlotta fel: 5 eredeti PRO-PINBALL - THE WEB CD és egy a játék emblémájával ellátott rövidujjú pólót. Ez utóbbi az eddigi legfrankóbb, amit valaha reprezentációs célokra kiadtak. Egyszerűen szép.

### ...ÉS MÉG EGY KIS MEGLEPETÉS!

Másik rejtvényünk sokkal általánosabb, de legalább annyira bőkezűen bánunk az ajándékokkal, mint a flipperes játékunkban. 5 darab szemégyönyörködtető póló a jutalma annak az 5 szerencsésnek, aki helyesen válaszol az alábbiakra:

1. Ki írta az eredeti Frankenstein történetet?
2. Ki volt Marco Polo?
3. Mi a lemming?

## Computer PANORÁMA

### MEGSZOKOTT SZÍNVONAL, MEGÚJULT KÖNTÖSBEN!

Számítástechnika haladóknak. 1996-ban új rovat: CP-forrás, benne: CP-suli a Nemzeti Alaptantervre építve; minden, amit az Internetről tudni kell; shareware; olvasói programok, tippek, trükkök  
Havonta mágneslemez-melléklettel!



### MULTIMÉDIA MAGAZIN MINDENKINEK!

Negyedévente: multimédia- és audiólemez ismertetések, piaci információk, tesztek, játékleírások, Compuserve és Internet, a multimédia elmélete, háttér, hírek, információk ...  
CD-ROM melléklettel, amelyen megelevenedik a magazin



## WINDOWS PANORÁMA

### ABLAK A PC-VILÁGRA, MÁR KÉTHAVONTA!

Tippek, trükkök; programismertetések lépésről, lépésre; hardver a Windowshoz; szoftvertesztek; multimédia; játékbemutatók; hírek, újdonságok.

Minden szám mágneslemez-melléklettel!

## MIÉRT ÉRDEMES ELŐFIZETNI A CP LAPJAINRA?

1. Előfizetve Ön mindig időben, biztosan, utánjárás nélkül jut a kiadványainkhoz.
2. Biztosítja magát az inflációból fakadó áremelés ellen.
3. A legolcsóbban kapja lapjainkat.
4. Két vásári különszámunkat is díjmentesen juttatjuk el Önhöz.
5. Ön előfizetve havonta sorsoláson vesz részt, amelyen év végéig összesen több mint félmillió forint értékű ajándék talál gazdára.
6. Minden hónapnak megfelelő számú előfizető visszanyeri a még hátralévő előfizetési díját (májusban például öt előfizetőnek írunk jóvá 7-7 havi összeget).
7. Ön bármely lapra előfizetve automatikusan Computer Panoráma klubtaggá válik, így egyéb kiadványainkat 10 százalékos kedvezménnyel vásárolhatja meg, illetve...
8. ... egyes üzleti partnereinktől – vásárlás esetén – további kedvezményeket élvezhet. A kedvezményekről folyamatosan tájékoztatjuk előfizetőinket.
9. Diákigazolvány felmutatásával a Computer Panorámára 30 százalékos szuperkedvezménnyel fizethet elő irodánkban.

...és arról még nem is esett szó, hogy a Computer Panoráma kiadványai egyszerűen megérik az árukat.

	Megrendelem 1996-ra	Csak díjmentes mutatványszámot kérek
a Computer Panorámát, 4788 Ft-ért (12 szám)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
a Windows Panorámát 2770 Ft-ért (6 szám)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
a CD Panorámát 3920 Ft-ért (4 szám)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

(Megrendelés esetén postautalványt, jogi személyek átutalása esetén számlát küldünk)

Név: .....

Postacím: .....

Bankszámlaszám: .....

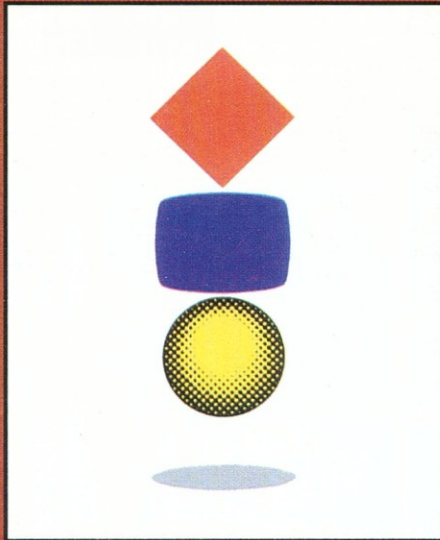
(Cégszerű aláírás): .....

A megrendelést a következő címre kérjük elküldeni: Computer Panoráma Kiadói Kft.,  
1388 Bp., Pf.:96/60. Telefon: 322-4248, telefax: 322-1032









# 3DO

R O V A T

A minap a Híradót nézve egy különös bejátszásra figyeltem fel: két "jópofa" amerikai srác azt a szórakozást találta ki magának, hogy egy autóból a járókelőkre lövöldöztek festékpatronos pisztollyal, s jókat derültek a halálrémült áldozatokon. Az egészet ráadásul videóra vették, így gyártva maguk ellen a bizonyítékokat. Nos, mindezt most csak azért említettem, hogy ebből is látható, hogy mi az, amit az amerikaiak a legjobban szeretnek csinálni: lövöldözni. **Az American Laser Games az elsők között volt, aki ebben nagy üzletet látott, így a cég neve mára már egybeforrta a full motion videón alapuló lövöldözős játékokkal.** Tulajdonképpen nem is kell ahhoz 3DO-val rendelkeznie senkinek, hogy ezeket a játékokat kipróbálja, hiszen ezek a játékok valójában játékkeremben az igaziak. Csak hát ki győzi azt zsetonnal? Igaz, az ALG játékaik megjelentek más gépekre is, mint például PC-re vagy MegaCD-re, még is az első gép, ami majdnem arcade minőségű átiratokat tett lehetővé, az a 3DO volt.

És ha már itt tartunk, tennék egy kis kitérőt az M2-vel kapcsolatban. Az M2 ugyanis - mint azt már korábban említettük - már alapfelszerelésben képes lesz MPEG-et lejátszani, tehát ezek a játékok a jövőben nemhogy meg fogják közelíteni a játékkermi változatokat, hanem a borotvaéles képükkel 100%-ig ugyanazt a hatást fogják nyújtani. Csak érdekességként említem meg, hogy az M2 még arra is képes lesz, amire jelenleg csak a legmodernebb videobereendezések: a videofilm futása közben a képernyőt tetszőlegesen morpholni, különböző alakzatokhoz texture borításként használni, s mindezt 32-bites RGB színpalettával, 640x480-as képfelbontással.

## AZ ALG SIKERSZTORI

Az American Laser Games 1990-ben tört be a játékkermekbe a **Mad Dog McCree** című művükkel, melynek sikere nyomán persze hamarosan újabb játékok születtek. Négy évvel később, a 3DO megjelenésével egyidőben kezdtek el foglalkozni a hazavihető változatokkal, melyekhez rögtön egy - a már a játékkermekből ismerős - fénypisztolyt is mellékeltek. Ezzel újabb hatalmas közönséget nyertek meg, hiszen akinek mondjuk a játékkeremben egy-egy elhibázott lövésnél vörösödött a feje a körülötte állók hahotázásától, immár otthon bármilyen testhelyzetből, nyugodt körülmények között válhatott revolverhőssé. A pisztoly egyetlen szépséghibája az elosztó Y kábel hiánya volt, mely nélkül nem lehetett másik játékost csatlakoztatni, márpedig ezek a játékok sokkal könnyebbek, ha ketten játszzák. Hamarosan persze az újabb pisztolyoknál már ezt a csorbát is kiköszörülték. Igaz azonban hogy a PAL verziókkal még mindig akadnak gondok, ugyanis az eddigi megjelent szoftverek nem képesek kezelni a PAL pisztolyt, tehát jobb híján marad a szörnyű lassú jopyad, vagy ha megtehetjük - egy NTSC gép vásárlása.

**Az ALG játékokat kitűnő atmoszféra, és a nagy adag humor jellemzi.** Viszont sehol sem tapasztalhatunk vérességet, aminek mondjuk az erkölcsi normák helyett inkább technikai okai lehetnek, hiszen hogyan nézne ki, ha valakit fejbe lövünk, és a hasából fröccsen ki a vér. Na de ne legyünk telhetetlenek. Most pedig lássuk, milyen anyagok jelentek meg eddig a cég gondozásában.

## MAD DOG I-II

Mint ahogy már említettem, a Mad Dog volt az első, ami meghozta a sikert, hiszen ki ne szeretne Clint Eastwooddá válni, s olyan potákra lövöldözni, amilyeneket utoljára



csak a Jó a Rossz és a Csúfban láthattunk. **Igazi western környezetben irthajuk a rossziúkat, akiket valódi színészek személyesítenek meg.** Hát kell ennél több? A játék második része, a **The Lost Gold** hozta az előd pozitívumait, sőt még tovább is lépett, mivel a cselekmény már nem csak egy szalon fut, hanem több helyen szerteágazik.

## CRIME PATROL

A Crime Patrol máig a kedvencem, itt egy kezdő zsaru bőrébe bújhatunk, majd ha nem mond csődöt a célzótudományunk, nyomozókká, majd kommandósokká léphetünk elől.



Persze hogy idáig eljussunk, rengeteg bűnözőt kell likvidálnunk, s még a civilekre is vigyáznunk kell, akik véletlenül bukkanak fel, így okozva nekünk kisebb

idegrohamokat. Ennél a játéknál már nem mondhatni, hogy szűkmarkúan bántak a büdzsével, hiszen **van például autós üldözés**, ahol a sofórt kilöve a gyönyörű limuzinból nyomban roncsalmaz válik. A Crime Patrolban ezen kívül elsőként volt tapasztalható a felsőbb korosztály megcélzása: az első partnerünk például egy nő, s a későbbiekben még egy sztriptízbarba is betévedünk.

## SPACE PIRATES

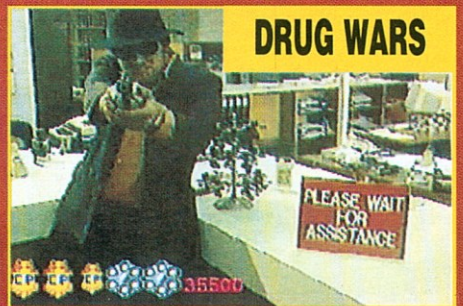
A Space Pirates a jövőbe röpít minket, nagyjából olyan stílusban, mint a Star Trek tévésorozata. Ez utóbbi a játék kivitelezésére is értendő, ugyanis az akció leginkább műtermekben folyik, ahol néha amint egy halott összesesik, a díszlet elmozdulása tapasztalható. Itt egyébként **egy űrharcost alakítunk, aki a gonosz Talon Kapitánnyal és a kalóz hordájával veszi fel a harcot, akik a véd-**



telen nők túsul ejtésétől sem riadnak vissza. A kapitány megsemmisítéséhez **kristályokat kell összegyűjtenünk**, amik egy szuperfegyvert fognak működtetni.

## DRUG WARS

Ez a játék voltaképpen a Crime Patrol folytatása, itt azonban már egy mindenre elszánt, tenyérbemászó képű, dél-amerikai kokainbaróval kell leszámolnunk. **Az akció iszonyú nehéz**, sokszor távoli, alig észrevehető gazfikokkal kerülünk szembe, ráadásul **egy-egy rész elég hosszú**, tehát a gyakori halálozásnál a bejárt terület már a könyökünkön fog kijönni. Pozitív változás azonban, hogy még több csajszi, és még több humor ékesíti a játékot.





# ERKEZESI OLDAL

## ABSOLUTE ZERO

**PC**

A Domark a legújabb Absolute Zero című művüknek ki se tudtak volna ötleni találóbba nevet, hiszen ez egyben a játék értékelésének is tekinthető. A Domark az Amiga hőskorába repíti vissza a kedves játékost, sőt még annál is visszább, hiszen az akkori játékokhoz legalább elég volt egy A500-as, az ő remekművükhöz pedig most - az élvezhető sebesség érdekében - egy Pentium szükségeltetik.



De lássuk miről is van szó: hófödte tájakon küldetéseként függően szánkázhatunk, repkedhetünk, s persze lőni kell az ellenséget. S mindezt milyen kivitelezésben? A saját járművünknek csupán vektoros vázát láthatjuk, a texture mapped grafikának tehát se híre se hamva, igaz legalább az ellenség fillezett poligonokból áll. De milyen ellenségek? Meghatározhatatlan formájú vicik-vacakok tüzelnek ránk az égből, a becsapódó lövedékek nyomán pedig a robbanást tűpárnaként felvillanó vektoros szimbolizálják. Ráadásul még a hangokról nem is szóltam: mindenféle pittyegés, plimpakolás, csupán a digitalizált szövegelés emlékeztet rá, hogy '96-ot írunk. Úgy látszik, Domarkéknál még nem vették észre, hogy nem elég, ha csak a menüket korszerűsítik és az egészet SVGA-ba rakják - valamit a játéknak is nyújtania kéne.

## THE SMURFS

**PC**

Az Infogrames most két kitény számítógépes társasjátékkal lepette meg a fiatalabb korosztályt a Hupikék Törpikék és Asterix kalandjait feldolgozva. A Törpikéknek természetesen ismét a gonosz Hókuszpók tör borsot az orra alá, mégpedig úgy, hogy elrabolja és varázslattal elaltatja Törpillát, hogy így családja csapdába a többi törpöt. Hat másik törp azonban kifigyeli, miben mesterkedik a varázsló, s azonnal Törpapához sietnek. Törpapa hamar meg is találja a megfelelő ellenvarázslatot: a Teletransportsmurföt. Ahoz azonban, hogy sikerüljön visszateletransportálni Törpillát, a varázslathoz hétféle összetevőt kell begyűjteni. Ez lesz tehát a dolgunk: először is hat törp közül választhatunk

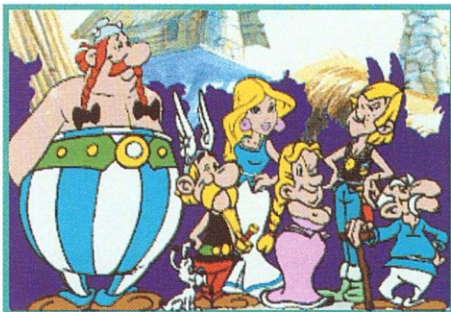


(maximum négyen indulhatunk), és így Törpalfváról elindulva az úton különböző kihívásokon vehetünk részt, s ezeket teljesítve találhatjuk meg a keresett dolgokat. Többek között például egy bányában kell kocsikázunk, máshol meg Kelep hátán kell a szembejövő madarakat kerülgetni. Minden egyes ügyességi rész után a következő játékos veszi át az irányítást, természetesen az nyer, akinek elsőnek sikerül begyűjtenie a kért anyagokat. Az egész olyan grafikával és audióval készült, mintha csak a rajzfilmet néznénk, a feladatok roppant ötletesek, s mindezekhez ráadásul könnyű kezelhetőség társul: a játékot például még installálni sem kell.

## ASTERIX

**PC**

A törpikék Hókuszpókjához hasonlóan Asterixnek is meg van az állandó "jövője", aki ki más lehetne, mint a hatalmas Római Birodalom feje, maga Julius Caesar. Az egész Gall Provincián ugyanis csak egy kis falu akad, ami még mindig ellenáll a hódítóknak, s ez természetesen Asterixek otthona.



A falu főnöke nemtetszésének ad hangot, hogy Caesar megtiltotta, hogy átlépjék a határokat, így tehát hat jól ismert hős közül választhatunk, ki fogja a különböző provinciákról begyűjteni a tárgyakat, s ezzel bizonyítani, hogy számára nincsenek határok. Ebben a játékban is összesen négyen indulhatunk, ám itt még jobban ki van hangsúlyozva, hogy társasjátékról van szó, hiszen az egész játék egy mezőkre osztott táblán zajlik, s hogy mennyit haladunk - mint egy dobókockánál - az a véletlenen múlik. A cél: a különböző provinciákat ábrázoló mezőkre rálépni, s azokról - a feltett kérdésekre helyesen válaszolva - a nehézségi szinttől függően meghatározott számú tárgyat beszerezni. Itt is rengeteg jópofa ügyességi játékkal találkozhatunk: többek között gerelyt hajthatunk, kalóztámadásban vehetünk részt, s persze a jól ismert szereplőkkel is találkozhatunk, mint például a halárussal, aki nem bírja a kritikát. Ezekon kívül persze csapdák is leselkednek ránk, melyek hatására kimaradunk egy-egy körből, ám ezeket ha van varázslatunk, semlegesíthetjük. A játék minőségileg teljesen megegyezik a Törpikékkel: szuper grafika és hang, és egy rakás humor.

## SHELLSHOCK

**PC**

1997-ben járunk, persze nem sokat változott a világ - polgárháborúk dúlnak mindenfelé, melyeknek ártatlan civilek esnek áldozatul, milliók éheznek, csakahogy az elnyomók minél több fegyvert tudjanak felhalmozni, a megtorlástól való félelem nélkül az atrocitások mindennaposak. A hatalmon lévők a tétlenségüket a politikával és a bürok-



ráciával leplezik. Erre azt is mondhatnánk: nincs igazság a Földön... De akkor még nem találkoztunk a "Da Wardenz" nevű csapattal. Nos, a Core Design ShellShockjában ennek a Da Wardenz nevű csapatnak a tagjává válunk, akik előtt csak egyetlen célléleg: harcolni a terrorizmus, az igazságtalanság, és a korrupció ellen. Ezt pedig csupán egyetlen módon tudják elképzelni: az M13-as Predator tankjuk segítségével. Ez a tank persze valójában csak egy kitalált valami: hiszen egy ember el tudja irányítani, tornya nincs, a csőve csak előre tud nézni, mindemellett ráadásul az ellenséges tankok likvidálásához egyetlen jólirányított lövés elegendő. A csatákat veszteségteljesen gyorsan mozgatott 3D-s texture mapped környezetben vívhatjuk, valóságos terepen, vérpezsdítő, közvetlenül a CD-ről szóló muzsika és baró hangeffektek mellett. A játékot frankó Silicon Graphics jelenetek tarkítják, például a meghalás is olyan mint az MTV-n egy videoklip. Az "akcióhősök" tehát készülhetnek, ráadásul akár nyolcan is egyszerre, ugyanis a hálózati lehetőség is biztosítva van.

## THE SPERIS LEGACY

**PC**

Sajnos jelenleg egyértelmű tendencia, hogy az Amigát egyre kevesebb softwarecég támogatja, s arra sincs nagyon remény, hogy ez a közeljövőben megváltozzon. Egy cég azonban rendíthetetlenül kitart a Nagy Öreg mellett: a Team 17. Legújabb, Speris Legacy című játékukat A1200-asra és CD32-re fejlesztették. Egy gyönyörű kivitelezésű RPG-ről van szó hatalmas bejárható - s mindemellett szépen kidolgozott - tereppel, egy rakás különös - köztük ellenséges és barátságos - szereplővel. A történet a már jól ismert séma szerint alakul: a gonosz Gallus Herceg megöli bátyját, Kale-t, hogy magához ragadja a királyi jogart. Már csak Kale gyerekkori barátja, Cho marad az útjában. Cho előtt tehát itt a lehetőség, hogy bizonyítsa valódi értékét. Nem várhatja meg, míg Gallus felkutatja őt, helyette inkább felveszi a harcot Gallusszal, s ezzel Speris földjét egyszer s mindenkorra megszabadíthatja a fenyegető veszélytől... Ez lesz tehát a vállalkozó kedvű játékos feladata.







# RAVEN



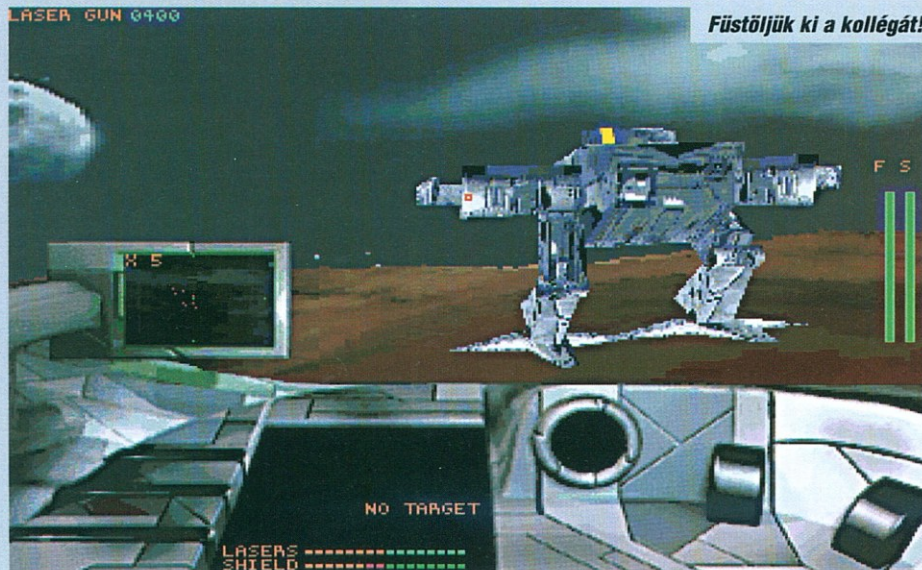
2278-at írunk, a Földet egy idegen faj, az **Armídok** igiták le, és tartják uralmuk alatt. Egy valaha erős osztály, a **Humanoid Armídok** hanyatlásnak indultak: az uralkodó arisztokráciájuk korrupció, romlottá vált, **könyörtelen vezetőjük új hódításokat tűzött ki célul**. Elsőpró offenzívát indítottak a Föld ellen, melynek technikai főlénye váratlanul érte a földieket: gyorsan egyesíteni akarták a fegyveres erőiket egy ellentámadáshoz, ám az Armídoknak volt még egy titkos fegyverük. **Gordon Dark**, a Dark Vállalat - a Föld legjelentősebb fegyvergyárának - feje, az Armídok szövetségesevé vált, s **a Föld jelentős fegyvereit a hódítók kezére juttatta**

Commander sorozatra hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt csupán egy cselekményszál van, az űrhajós részek pedig roppant leegyszerűsítettek. Azoknak tehát, akik nem tudják kivárni a WC4-et, addig unaloműző gyanánt feltétlenül ezt a játékot ajánlanám.

## A KÜLDETÉSEK

A játékban mi az emberiség utolsó reménye, a **Földi Lázadó Erők kötelékébe tartozunk**, mi személyesítjük meg a legjobb pilótájukat. Háromféle küldetéssel fogunk találkozni: pre-renderelt grafikájú űrhajós lövöldözős részekkel, real time-os űrhajós missziókkal, és végül néhány helyen hatalmas Battle Mechek pilótaszékébe ülhetünk.

*Segítőtársunk gyakran csak útban van.*



*Füstöljük ki a kollégát!*



**Az interaktív lövöldözős részek** - bár ezekből csak kevés van - csakúgy mint az átvezető jelenetek, fantasztikus minőségűek, a fényeffektusokat és árnyékhatásokat már a tökélyre fejlesztették. Itt persze csak egy célkeresztet tudunk irányítani, tehát a szépség a játékelmény rovására megy. Ám nem csak az űrrepülőket kell ezeken a helyeken kilőni, felderítés esetén például a keresett ellenséges objektumokat a jobb egérgombbal kell befognunk.

**Az űrhajós részekből** van a legtöbb. Az űrben játszódó csatákon kívül repülhetünk majd a Mars, a Hold, vagy a Föld felszíne fölött, de megesik, hogy még az óceán alá is le kell ereszkednünk. A hajóban négyféle fegyver: két lézer, és két fajta rakéta áll a rendelkezésünkre.

Ezek közül Dark büszkesége a Raven volt, egy katonai űrbázis, mely egyben a kulcs a Föld irányításához. **A Raven ugyanis egy repülő erődtámasz, a legmodernebb kutatólaborral és orvosi felszereléssel ellátva.**

## HÉZAGPÓTLÓ?

Nos, ez a kis történet a **Mindscape** legújabb űrjátékjához, a **Raven Project**-hez tartozik.

## Halálos hajsza a Golden Gate Bridge-től a Marsig.

A játékban tehát a műfajához illően csupán egy dolgunk lesz: irtani az idegenek hajóit és létesítményeit. A játék azonban nem csak egy egyszerű szokványos shoot'em up, hiszen **különböző fajtájú és célú küldetéseket, gyönyörű pre-renderelt grafikájú űrhajós átvezetőképsorokat, és korrekt minőségű digitálizált videojeleneteket találunk a CD-n**. Az egész tehát leginkább a Wing



*A sérülékeny Guppy-t a rátámadó "hiénáktól" kell megvédenünk.*









# ANGEL DEVOID

3023. Paradise city. A halál, erőszak, öngyilkosság mindennapos. Senki sem figyel már oda. A rendőrség a korrupció melegágya, de akadnak kivételek. Kivetett, közveszélyesnek mondott igazságosztók. Akik a maguk törvénye szerint akarnak élni és törvénykezni. Kétlábban járó rögtönítélő bíróságok ők. Ha valaki az ő szemükben vádlott: büntetése halál.



Ritkán látni errefelé földön járó autót. Ma már mindenki repülő kocsikon vagy mifeneéken jár. Az ember amióta elrugaskodott a földtől, utálkozva lép vissza rá. Persze ha hajba kerül, akkor ide menekül. A holdon és a marson lévő kolóniák között dúló harcok végén a marsiak mind ide menekültek. Saját törvényeik szerint akartak élni, s e törekvésük rengeteg konfliktushoz vezetett. Például a földön már betiltották a génebeszetet, ám a Marson ezt előszeretettel alkalmazták - s a nézeteltérések komoly összecsapásokba torkoltak. A rendőrség szinte tehetetlen, az érdekszövetségek kusza hálójá szinte kibogozhatatlan. Akad néhány önjelölt hős, aki saját törvénye szerint rója a várost - s szembeszáll ellenségeivel és a rendőrséggel. Rövid élet jut nekik osztályrészül.

## MÁR MEGINT...

Már megint azt hiszi egy cég, hogy elég 4CD-t megtermeni remek animációkkal, hozzácsapni valami történetet, magával a játékkal pedig nem törődnek - nem gyúrják össze kellően az alapanyagot. Sajnos így van ez az Angel Devoidnál is. Tényleg remek a true color nagyfelbontású animációk, de az a "valami" hiányzik a játékból. Az animációk háttereit korrektil kidolgozták, a szereplők se "lőgnak" ki belőlük. Aprópó szereplők. Lassan eljön az az idő, hogy a játékleírások mellé rövid kritikát kell csatolni a színészek játékaról, a film rendezéséről. A hangok türhetőek, de sokszor kicsit elkeverték őket: elnyomja a beszédet a zene, vagy az egyéb hangok. Állóképeknél pedig ugyanazt a rövid hangfájlet játsza le egymás után. Ez vízcsöpögésnél még hagyján, de a bárzene kicsit idegesítő így. A gépigény a true color animációkhoz képest alacsony: egy 66-oson már jól érzi

magát a program. Persze az is igaz, hogy a képek interlacek, azaz minden második sor hiányzik, és a domináns szín fekete a játéokban.

A Játékot végig saját szemszögből látjuk, s az irányítás meglehetősen egyszerű: a képernyőn látható nyíllal mozoghatunk, s az alul lévő panelről érthetjük el az egyéb parancsokat. A nagyító ikonnal vizsgálhatunk meg tárgyakat, a zöld akármire kapcsolva kapjuk meg a mozgatóinkat. A menüpont alatt találjuk a mentést/töltést/kilépést, a optionra kattintva pedig beléphetünk az I-netbe, ahol emberekről kérhetünk információt, vagy az inventorkba. A villogó PDA gombra kattintva személyes asszisztensnő tűnik fel a képernyőn, s hasznos tanácsokkal halmoz el. Beszélgetésnél háromféle módot választhatunk: agresszív (ördögfej), normál és kedves (fej glóriával). Lehetőleg fegyverünk legyen mindig kéznél, mert sokszor kerülünk tűzharcba - és ilyenkor a sebesség számít.

Íme egy vastudó és némi műartéria a XXII. századból.



Az egyetlen helyszín, ahol nem a fekete szín dominál.



## TEHÁT: KIK IS VAGYUNK?

A játékban egy nyomozót alakítunk, aki egy pasztikai beavatkozás után Angel Devoid, a híres gengszter arcát kapja, aki rettegett törvénszegő, félig cyberpunk, és némi génebeszetnek is alávetette magát. Amolyan szikár gyilkológép. Kalandjaink - a csúnya üldözés tragikus vége után - egy kórházban kezdődnek, ahol a pasztikai sebész beavatkozása után ébredünk, s egy kikent



hamarabb hűvösre tenni. Az űrhajóban egy cím-chip kártyát és egy lézerkard-szerű valamit találtam. Ez utóbbit sehol sem sikerült használni. A sikátorban egy klán tagjával futhatunk össze, aki cseppet sem szimpatikus és ráadásul van metro kártyája - tehát le kell löni. Menjünk le a metróbá, s máris jöhet a 2. CD.

A Death seven halálbárba egy - feltehetően - régi ismerős csábít be. Vigyünk egy italt a hölgynek, majd beszéljünk el vele, lehetőleg kedvesen. Mielőtt odaadná biztonsági kártyánkat, egy "aranyos" játékszeret ad: egy bombát, melynek a kombinációját 5 másodperc alatt kell kitalálni - mivel hat lehetőség van, nem ördögösség. Miután megkaptuk a kártyát, irány a csatornanyílás, gyorsan menjünk le, mielőtt a cyberdokok ránk támadnak. Lent vegyük fel a lámpát, majd induljunk el hátrafele, s menjünk a rácshoz. A szaglászó cyberkutyákba engedjünk egy sorozatot. Menjünk visszafelé, egészen az ajtóig. A kártyával és a WC-ben olvasott kóddal nyissuk ki, majd menjünk be, s nézzünk a TV-re. Erre megjelenik egy hölgy, aki feltehetőleg Angel barátja lehet, mert személyes chipkészletét Angel itt őrzi a hűtőben. Rövid beszélgetés után vegyük el a chipet, majd távozzunk. Kutyák nincsenek, tehát bemehetünk a "templomba", ahol God-ot megtoldották

Hétköznapi utcakép 3023-ból. Ennyi.



aki bekísér Angel egyik lakhelyére, ahol egy robot hasában egy kártyát találunk. Vegyük magunkhoz, majd menjünk le az utcára (aki szeretné megnézni a játék talán legszebb részét, esetleg egy lengén öltözött hölgyet, vagy egy öngyilkosságot, az nézzen el a múzeumba!), s keressük meg a COM terminált. Helyezzük be Angel egészségkártyáját, s mialatt olvassuk az adatait, megjelenik egy örült motoros, aki egészen odavan, hogy velünk találkozunk. Zavarjuk el, majd ülünk a motorjára, helyezzük be Mr. Digit kártyáját, s menjünk oda. Mr. Digit látni se akar, úgyhogy menjünk inkább a csatornába,



Vajon mit rejt a gyilkos robot hasa?



A közlekedés egyik módja a taxi - igaz a repülő tajtából.



nővér babaarca első élményünk. A nővér nem sokáig molsolyog ránk: amint Angelt véli felfedezni bennünk, elrohan erősítésért. Nincs sok idő gondolkodni, mielőtt hidegre tesznek, ugorjunk ki az ablakon, majd másszunk le a tűzlétrán. Lent induljunk el a sikátorba - esetleg beszéljünk az öreg csövessel, s keressük meg Ely-t, aki tudja kik is vagyunk valójában, s egy pisztolyt ad nekünk. Induljunk előre, egyenesen a bárba. Bent Angel egykori barátja a csapos, lépünk fel vele agresszíven, mire sikerül kicsikarni tőle egy hitelkártyát. Lehetőleg ne háméskodjunk a hitelkártya közelképén, hanem vegyük kézbe a fegyvert, s amikor a hölgy orvul pisztolyt szegez ránk, lehetőleg mi legyünk a gyorsabbak. A férfi WC-ben található számat vessük fel - szükség lesz még rá. Kilépve a bárból keressük meg az egy saroknyira lévő holo-girl show-t, ahol kockázzunk a jobb oldali gépen. Miután bankot robbantottunk, megjelenik Mr. Digit, elismerően néz ránk - biztos benne, hogy valamit manipuláltunk az előbb - s átadja a névjegykártyáját. A főúton továbbbátálva egy űrhajó ereszkedik elének egy fura robottal - mivel semmi kedves szándék nem vezérli, jobb mi-

nyerünk, s a pénz imádatát harsogja egy pap az üres teremben. Sokmindent nem tudtam itt csinálni, mivel rögtön szívrohambot kapott a pap, ahogy meglátott. Ugorjunk be Mr. Digihez, aki Angel video-chipjét lejátssza nekünk. A holofilmen a polgármester meggyilkolása látható. Természetesen Angel volt... Kijöve Digtől egy banda vesz körül. Fussunk keresztül a személerakaton (az ajtókat a kártyával nyissuk), s így sikerül megmenekülni. Épp egy taxi karjaiba futunk - szálljunk be, s élvezzük az utazást. Jöhet a 3. CD.

Úgyesen lefelé bennünket a rendőrség, s dutyiba dugnak. Szerencsére egy bolond öreg is kerül mellénk, aki kirobbantja a falat, s így megmenekülhetünk. A kórházban kérjük ki az orvosi lapunkat, amit Angel előző chipje alapján állítanak ki. Ezután menjünk a raktárba, nyomjuk meg a halálfejes ládát, mire továbbmehetünk. A bunkerben valami veterán katonát találunk aki azonosítani tudja a 3. chipet: katonai chip, melyen Paradise city megsemmisítésének terve látható. Lépünk le, s menjünk fel a lifttel az emeletre, ahol az utunkba álló robotot intézzük el. Segítségünkre siet egy másik,

s a ráccsal szembeni ajtót nyissuk ki az imént szerzett kártyánkkal. Jöhet a 4. CD, a vég.

Igazi "interaktív" befejezés következik: néhány pisztolytűzés, s bejutunk a Főgonoszhoz, s rajtuk áll Paradise city sorsa: mi is felrobbanunk, elmenekülünk egy űrhajóval, vagy megmentjük a várost. Elgondolkoztató a "helyes" befejezés, mivel van benne valami, hogy nem nagy kár egy ilyen városért. Én azért megmentettem.

**576** KB/te **ÉRTÉKELŐ**  
**ANGEL DEVOID** KIADJA: **MINDSCAPE**

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

**ÖSSZHTÁS** **68%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 5MB VIDEO: VGA SVGA CPU: 486DX66  
CD: 4 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



## AMIGA PROGRAMOK

3D POOL	999
AMNIOS	1999
ARCADE POOL	1999
ARCHER MACLEAN S POOL	2999
BAAL	899
BANSHEE-A1200	4999
BILL S TOMATO GAME	1499
BIRDS OF PREY	2999
BLACK CRYPT	2999
BLOB	3499
BOB S BAD DAY	1999
BRIAN THE LION-A1200	3999
BURNING RUBBER AGA	2999
CAMPAIGN	2999
CAMPAIGN 2	2999
CANNON FODDER 2	3999
CARRIER COMMAND	999
CHUCK ROCK	HIVJ
CIVILIZATION	3999
CONQUEROR	899
DARKSEED	3999
DENNIS AGA	2999
DESERT STRIKE	2999
DEVIOUS DESIGN	1499
DISPOSABLE HERO	3999
DUNE	2999
DUNE 2	2999
DYNASTY WARS	999
EPIC	2999
EUROPEAN FOOTB. CHAMP.	2999
EXC.GAMES COLLECTION	4999
-ARCHER MACLEANS POOL	
-POPULOUS 2	
-SHUTTLE	
F29 RETALIATOR	2999
FIELDS OF GLORY	3999
FIFA INT. SOCCER	6999
GRAND PRIX	3999
GUNSHIP 2000	2999
HEIMDALL 2	2999
JACK NICKLAUS GOLF	1499
JIMMY WHITE SNOOKER	2999
JURASSIC PARK	2999
K240	2999
KINGPIN	3999
LAST BATTLE	2999
LINKS GOLF CHALLENGE	1999
LOTUS TRILOGY	4499
MENACE	999
MICROPROSE F1 GP	3999
MORTAL KOMBAT	2999
NIG.MANSELL WORLD CH.SHIP	4499
NINJA REMIX	1999
OUT TO LUNCH	2999
OUTRUN EUROPA	1999
OVERLORD	3999
PINKIE	1999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
PREM.MANAGER 3 MULTI EDIT	2999
RISE OF ROBOTS	4999
RISE OF ROBOTS AGA	5999
ROAD RASH	2999
ROBOCOP 3	2999
RVF HONDA	1999
SECOND SAMURAI-A1200	3999
SEEK AND DESTROY	3999
SENSIBLE GOLF	5999
SENSIBLE W.SOCCER	HIVJ
SHADOW FIGHTER	2999
SHADOW WORLDS	2999
SKIDMARKS	3999
SPACEHULK	3999
SUBWAR 2050 AGA	2999
SYNDICATE	2999
THE KRYSTAL	1999
THEME PARK AGA	4999
TORNADO	2999
TREASURES OF SAVAGE F.	3499
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999
TURBO OTRUN	1999
UFO AGA	4999
WING COMMANDER	2999

## CD 32 PROGRAMOK

AKIRA	6999
ALFRED CHICKEN	3999
ALIEN BREED 3D	5999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999
ALL TERRAIN RACING	4999
BATTLE TOADS	3999
BUBBA AND STIX	4999
CANNON FODDER	5999
CHUCK ROCK	3999
CHUCK ROCK II	4999
D GENERATION	3999
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 +	2999
JUNGLE STRIKE	4999
KID CHAOS	3999
LAST NINJA III	2999
LEGACY OF SORASIL	4999

LOTUS TRILOGY	4999
MICROCOSM	7999
NIG.MANSELL WORLD CHAMP	4999
PINBALL FANTASIES	4999
PIRATES GOLD	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	5999
ZOOL	3999
ZOOL II	4999

## C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999
ROBOCOP 3	999
TOKI	999

## C64 KAZETTÁK

3D STOCK CARS 2	699
ACROJET	699
AIRBORNE RANGER	699
ALIEN 3	299
ARMALYTE	699
BADLANDS	699
BLUE BARON	699
CALIFORNIA GAMES	699
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699
CONTINENTAL CIRCUS	699
CRACKDOWN	699
DELTA	699
DOUBLE DRAGON	699
DRAGONS OF FLAME	699
F1 TORNADO	699
F15	699
FLIMBO S QUEST	699
FORGOTTEN WORLDS	699
GAMES WINTER EDITION	699
GEMINI WINGS	699
GO FOR GOLD	699
HAWKEYE	699
HEROES OF THE LANCE	699
HUNTERS MOON	699
LAST DUEL	699
LAST V8	699
LED STORM	699
LEMMINGS	1999
MC DONALD LAND	299
MERCUS	699
MICROPROSE SOCCER	699
MOONWALKER	699
MULTIMIXX I	699
MULTIMIXX IV	699
MULTIMIXX V	699
MYTH	699
NIGHTSHIFT	699
NINJA COMMANDO	699
NINJA RABBITS	699
OUTRUN	699
OUTRUN EUROPA	699
PIRATES	999
Q10 TANK BUSTER	699
QUEDEX	699
RICK DANGEROUS 2	699
ROBOCOD	699
RODLAND	699
SILKWORM	699
SKATIN USA	699
SOCCER DOUBLE 2	699
SOCCER DOUBLE 3	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
TITANIC BLINKY	699
TURBO CHARGE	699
TURRICAN	699
TUSKER	699
WINTER GAMES	699

## 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
BBRAGO RALLY	999
BLUES BROTHERS	699
BUDOKAN	999
CHUCK ROCK	999
CREATURES	999
CREATURES 2	999
DALEK ATTACK	799
DARKMAN	999
DIE HARD 2	999
DOUBLE DRAGON 3	999
DYNASTY WARS	999
F16 COMBAT PILOT	999
FIGHTER BOMBER	999
FINAL FIGHT	999
FLIMBO S QUEST	999
GOLDEN AXE	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999
HUDSON HAWK	799
INDIANA JONES IV ARCADE	999
JAMES POND	699
JAWS	699
JUDGE DREED	999
LAST NINJA 3	999
LETHAL WEAPON	799
LICENCE TO KILL	999
LONG LIFE	999
LOTUS EDSPRIT	999
MC DONALD LAND	999
NO LIMIT	999
NORTH & SOUTH	999
OPERATION HORMUZ	699
OPERATION NEPTUN	999
PINK PANTHER	499
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	499
SUBURBAN COMMANDO	999
SWORD OF HONOUR	999
TEENAGE M.NINJA TURTLES	999
TERMINATOR 2	999
TEST DRIVE 2	999
TETRIS ÉS KIKUGI	999
TIME MACHINE	999
TIME SCANNER	999
TOM & JERRY 2	999
TOTAL RECALL	999
TURBO OTRUN	999
TURRICAN II	999
TUSKER	999
VENDETTA	999
WINTER SUPER SPORTS 92	999

## SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

BATTLE BLAZE	7900
BLACKTHORNE	5900
DOUBLE DRAGON V	9900
HARLEY	7900
JAMES BOND JR	5900
KENDO RAGE	7900
MEGAMEN SOCCER	9900
OPERATION LOGIC BOMB	5900
POWER RANGERS	11900
PUSH OVER	5500
THE UNTOUCHABLES	3500
X KALIBER 2097	9900

## SNES PAL CARTRIDGE-OK

BATMAN AND ROBIN	11900
BIG SKY TROOPER	11900
BLACK HAWK	7900
BOOGERMAN	9900
BRUTAL	HIVJ
CAPTAIN COMMANDO	9900
DEMON S CREST	9900
DONKEY KONG 2	HIVJ
DOOM	11900
EARTHWORM JIM 2	13900
FIFA 96	HIVJ
FLINSTONES	9900
GHOUL PATROL	7900
HAGANE	9900
INCREDIBLE HULK	7900
JUNGLE BOOK	10900
JUNGLE STRIKE	11900
LORD OF THE RINGS	9900
MECHWARRIOR 3050	6900
MICKEY MOUSE CIRCUS	HIVJ
MICRO MACHINES	9900
MICRO MACHINES 2	8900
MORTAL KOMBAT 3	11900
NBA LIVE 96	13900
NHL 96	12900
NIGEL MANSELL GP	HIVJ
NIGEL MANSELL INDYCAR	9900

PARODIUS	6900
PINBALL FANTASIES	9900
POWER DRIVE	9900
PRIMAL RAGE	14900
PUSH OVER	5500
REVOLUTION X	3500
SEA QUEST	HIVJ
SEPARATION ANXIETY	11900
SMASH TENNIS	HIVJ
SMURFS (HUPIKÉK TÖRPÖK)	8900
SUPER BC KID	9900
SUPER BOMBERMAN 3	10900
SUPER MARIO 2 - YOSHI ISL.	12900
SUPER RET. OF JEDI	9900
SUPER TENNIS	5500
SUPER TURRICAN 2	12900
THEME PARK	11900
TINY TOONS BUSTERS B.L.	6900
TROLL ISLAND	7900
URBAN STRIKE	9900
X KALIBER 2097	8900
YOGI CARTOON CAPERS	5900
VORTEX	7900
WEAPONLORD	9900
WILD GUNS	12900
	9900

## GAME BOY CARTRIDGE-OK

BATMAN FOREVER	5900
BILL AND TED	3900
BOMBERMAN	6900
BUBSY II	6900
BURAI FIGHTER	4900
DUCK TALES 2	6900
EARTHWORM JIM	6900
FIFA 96	6900
KIRBY DREAM LAND	5900
KIRBY DREAM LAND 2	6900
MARIO PICROS	5900
MEGA MAN IV	6900
MICRO MACHINES 2	6900
MORTAL KOMBAT III	6900
POWER RANGERS	6900
PRIMAL RAGE	6900
SPACE INVADERS	4900
STREET FIGHTER 2	6900
SUPER BATTLE TANK	4900
SUPER MARIO	3900
SUPER MARIO 2	5900
SUPER RETURN OF JEDI	6900
TALESPIN	4900
TAZ ISLAND CHASE	4900
TETRIS 2	5900
YOGI BEAR	4900
WARIO LAND - SUP.MARIO 3	5900
WATERWORLD	6900
WWF RAW	4900

## 32X CARTRIDGE-OK

AFTERBURNER	11900
COSMIC CARNAGE	7900
NBA JAM TOURNAMENT ED.	9900
SPACE HARRIER	12900
MOTO CROSS	6900
	13900

## GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900
BUBBLE AND SQUEAK	7900
DR ROBOTNIK S MEAN MACH.	5900
NFL FOOTBALL 94	9900
OUTRUNNERS	5900
SOCKET	7900
SUBTERRANIA	8900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBRS	9900

## MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

ALIEN SOLDIER	9900
ASTERIX POWER OF GODS	9900
BARNEY THE DINO	7900
BONANZA BROS	5900
BUBBA AND STIX	5900
CANNON FODDER	9900
CAPTAIN AMERICA	4900
CHAOS ENGINE	7900
CHESTER CHEETAH II	8900
COLUMNS	4900
COMIX ZONE	11900
CRASH DUMMIES	7900
DEMOLITION MAN	11900
DESERT STRIKE	9900
DONALD DUCK 2 -MAUI M.	12900
DYNAMITE HEADY	9900
EARTHWORM JIM 2	12900
ECCO THE DOLPHIN 2	9900
EX MUTANTS	6900
EXO SQUAD	11900
FIFA 96	12900
GARFIELD	11900
HOOK	7900
IZZY S QUEST	9900
KAWASAKI SUP. BIKES	9900
LANDSTALKER	8900
LIGHT CRUSADER	12900
MARSUPIANMI	11900
MEGA MAN WILLY WARS	11900
MEGA SWIV	7900
MICKEY MANIA	9900

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



MISS PACMAN	7900	ELITE II	5999	2999	ATTACK STACK COLLECTION	7999	MARINE FIGHTERS	5999	
NHL 96 HOCKEY	11900	EPIC	2999		BENEATH A STEEL SKY	6999	4999	MASTER PIECE COLLECTION	9999
NIGHT STORM	6900	EUROPEAN CHAMPIONS	2999		BIOFORGE	9999		MASTERS OF MAGIC	5999
ONSLAUGHT	6900	F14 FLEET DEFENDER	3999		BLOODNET	6999	4499	MICROCOSM	8999
OTTIFANTS	8900	F14 FLEET DEFENDER SCEN.	3999		BLOODWING	9999		MICROPROSE F1 GP	3999
OUTRUN 2019	5900	F15 III	3999		BRICKS,BLOCKS & CLOCKS	5999		MISSION CRITICAL	9999
PETE SAMPRASS TENNIS 96	11900	F29 RETALIATOR	2999		BRUTAL	3999		MONOPLY	7999
PGA TOUR GOLF 2	4900	FIELDS OF GLORY	3999		BUREAU 13	6999		MORTAL COIL	9999
PROBOTECTOR	9900	FIFA INT. SOCCER	7999		BUZZ ALDRIN RACE	3999		NASCAR TRACK PACK	4999
PSYCHO PINBALL	9900	FLASHBACK	3999		CADILLACS DINOSAURS	7999		NBA LIVE 96	HIVJ
RANGER X	5900	FLIGHT SIM.TOOLKIT	4999		CAMPAIGN	5999	3999	NEED FOR SPEED	HIVJ
ROCK AND ROLL RACING	5900	FREE DC	2499		CANNON FODDER 2	2999		NHL 96	HIVJ
RUGBY WORLD CUP 1995	7900	GRAND PRIX -	3999		CASINO DELUXE	HIVJ		NOCTROPOLIS	8999
SEPARATION ANXIETY	HIVJ	GUILTY	5999	3999	CEASAR II	HIVJ		NOMAD	6999
SHADOW OF THE BEAST	6900	GUNSHIP 2000	3999		CENTRAL ONTELEGENCE	4999		NOVASTORM	8999
SHAQ FU	4900	HAND OF FATE -KYRANDIA 2	5999	3999	CHAOS CONTROL	7999	5999	ONE IN A MILLION SEX	4999
SIMPSONS B. NIGHTMARE	5900	HEIMDALL 2	2999		CIVIL WAR	9999		OSCAR	2999
SKELETON KREW	7900	HEROES OF THE 357TH	2999		CIVILIZATION	3999		PANZER GENERAL	HIVJ
SONIC PINBALL	7900	HOKUM KA50	5999	3999	COMBAT CLASSICS 3	7999	4999	PATRIOT	1999
SPARKSTER	9900	INDIANA POLIS 500	2999		COMMAND AND CONQUER	9999		PICTURE PERFECT GOLF	9999
SPIROU	9900	INFERNO	7999	5999	COMMANDER BLOOD	6999		PIRATES GOLD	3999
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12900	INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999		CREATURE SHOCK	2999		PIZZA TYCOON	7999
STARGATE	7900	JAGGED ALLIANCE	8999		CRUISE FOR A CORPSE	2999		PLAYER MANGER 2	7999
STORY OF THOR	11900	JUNGLE BOOK	5999		CRUSADER NO REMORSE	10999		POLICE QUEST V SWAT	HIVJ
SUPER SKIDMARKS	11900	JURASSIC PARK	2999		CYBERIA	9999		POWER CORRUPTION & LIES	9999
TAZMANIA 2	9900	LITIL DIVIL	3999		CYBERMAGE	9999		POWER DRIVE	6999
TECHNO CLASH	6900	LOW BLOW	2999		D GENERATION	1999		PREMIER MANGER 3	4999
TOYS	6900	MAGIC WORLDS	2999		DARK FORCES	9999		PRISONER OF ICE	9999
VECTORMAN	11900	MARIO ANDRETTI RACING CH.	2999		DARKER	9999		PRO PINBALL - THE WEB	7999
VIEWPOINT	9900	MASTERS OF MAGIC	5999		DAY OF TENTACLE	2999		PYROTECHNICA	6999
VIRTUA RACING	11900	MASTERS OF ORION	5999		DAWN PATROL	6999	4499	RAVEN PROJECT	HIVJ
VR TROOPER	11900	MIDWINTER	1999		DESCENT	7999	3999	REBEL ASSAULT	3999
ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900	MIDWINTER II	2499		DESERT STRIKE	4999		REBEL ASSAULT 2	11999
		MIG 29	2999		DESTRUCTION DERBY	9999		RETRIBUTION	5999
		NHL HOCKEY	2999		DID 5 VIRTUAL WORLDS	4999		RIDDLE OF MASTER LU	HIVJ
		NOMAD	3999	1999	DIGITAL LOVE	3999	1999	RISE OF TRIAD	HIVJ
		OPERATION STEALTH	1999		DISCOVERIES OF THE DEEP	6999		SEA WOLF	6999
		PEPPER S ADVENTURE	5999	2999	DOOM 2	9999	7999	SCREAMER	7999
		PINBALL DREAMS 2-DATA	3999		DR BRAIN 3	HIVJ		SEA LEGENDS	9999
		PIRATES GOLD	3999		DRAGONSHERE	6999	3999	SHADOW CASTER	7999
		PIZZA TYCOON	7999	4999	DREAMWEB	6999	3999	SHADOW CASTER	2999
		POPULOUS + PROMISED L.	2999		DUNE	2999		SHANARA	8999
		POWERMONGER	2999		DUNE 2	2999		SHIVERS	HIVJ
		PRINCE OF PERSIA	2999		DUNGEON MASTER II	9999	6999	SILENT STEEL	9999
		PROJECT X	3999		DUST	7999		SILVERLOAD	9999
		PUSH OVER	2999		EARTH SIEGE	8999		SIM TOWN	9999
		PYROTECHNICA	5999	3499	EARTHWORM JIM	9999		SLIPSTREAM 5000	7999
		RAMPART	2999		ECSTATICA	8999	5999	SPACE HULK	2999
		RAVENLOFT	6999		EF2000 (MAGYAR LEIRÁSSAL)	11999		SPACE HULK	6999
		REACH FOR THE SKIES	2999		ELDER SCROLLS ARENA	9999		SPACE QUEST 6	9999
		REALMS	2999		ELITE II	6999	3499	SPECTRE VR	9999
		RETRIBUTION	5999	3999	EXTRACTORS	7999		SPELLCASTING PARTY PAK	6999
		RETURN OF THE PHANTOM	5999		EXTREME PINBALL	7999		STAR CRUSADER	7999
		REX NEBULAR	3999	1999	F1 DOOMARK	4999		STARLORD	3999
		RINGWORLD	3999		F14 FLEET DEFENDER	3999		STAR TREK 25TH ANIVERSARY	2999
		ROBOCOP 3	2999		F15 III	3999		STAR TREK NEXT GENERATION	9999
		SHADOW CASTER	2999		F17 A	2999		STEEL PANTHERS	HIVJ
		SHADOW LANDS	2999		FADE TO BLACK	9999		STRIKE COMMANDER	2999
		SHUTTLE	4999		FATAL RACING	9999		SU 27 FLANKER	9999
		SLIPSTREAM 5000	7999	4999	FATTY BEAR BIRTHDAY SURP.	5999		SUBWAR 2050 AND SCENARIO	7999
		SPACE FEDERATION	5999	2999	FIELDS OF GLORY	3999		SUMMER GAMES SEX	4999
		SPECTRE VR	8999	5999	FIFA 96	HIVJ		SUPER KARTS	9999
		STAR CONTROLL II	4999		FOOTBAL GLORY	2999		SUPERSKI PRO	6999
		STAR CRUSADER	5999		FREDDY PHARKAS	4999		SUPER STREET FIGHT. 2 TURB	8999
		STARLORD	5999	3999	FULL THROTTLE	9999		SYSTEM SHOCK	2999
		STEEL THUNDER	2999		FX FIGHTER	9999		SVGA HARRIER	3999
		STRIKEFLEET	2999		GOBLINS 1-2	HIVJ		TEK WAR	HIVJ
		SUPERKARTS	6999		GRAND PRIX MANAGER	9999		TEMPANG COLLECTION	8999
		SUPER SPACE INVADERS	1999		GREAT NAVAL BATTLES 2	6999		-7TH GUEST	
		SYNDICATE	6999		GREAT NAVAL BATTLES 4	7999		-HAND OF FATE	
		SYSTEM SHOCK	2999		GUILTY	7999	5999	-INDY CAR RACING	
		TEENAGE M.H.TURTLES	1499		GUNSHIP + 50 GAMES	3999		-LANDS OF LORE	
		TEST DRIVE 2	2999		GUNSHIP 2000	2999		TERMINAL VELOCITY	8999
		TEST DRIVE 3	2999		GUNSHIP 2000+SCENARIO	4999		TFX	2999
		THE CYCLES	2999		HARPOON	1999		TIE FIGHTER COLLECTORS	9999
		TRANSPORT TYC.WORLD EDIT	3999		HARRIER JUMP JET	3999		THE DIG	9999
		ULTIMA VI	2999		HEROES OF MIGHT AND MAGIC	HIVJ		THEME PARK	6999
		ULTIMA VII	3999		HEXEN	9999		THIS MEANS WAR	9999
		ULTIMA UNDERWORLD	2999		HI OCTANE	11999	6999	TIME GATE (MAGYAR LEIRÁS)	5999
		ULTIMATE BODY BLOWS	4999		INDY CAR RACING	2999		TORIN S PASSAGE	HIVJ
		X WING	3999		INDY CAR RACING 2	9999		TORNADO + FALCON 3.0	5999
		WARRIORS	7999		INFERNO	6999	4999	TOUCHE ADV. OF THE 5TH MUSKETEER	HIVJ
		WING COMMANDER	2999		INHERIT OF THE EARTH	7999	4999	TRANSPORT TYCOON	6999
		WING COMMANDER 2	3999		IRON ASSAULT	7999	4999	ULTIMA LVI	6999
		WING COMMANDER SEC. MISS.	2999		ISHAR 3	4999		ULTIMA VIII-SAPS	9999
		WORMS	5999		JAGGED ALLIANCE	7999		ULTIMA UNDERWORLD 1-2	2999
		WWF EUROPEAN RAMP.	1999		JOHNNY BAZOKATONE	HIVJ		US NAVY FIGHTERS	9999
		ZEPPELIN	6999	3999	JORDAN IN FLIGHT	2999		US NAVY FIGHTERS GOLD	11999

### GAME GEAR CARTRIDGE-OK

ASTERIX	3900
BATMAN AND ROBIN	7900
ECCO 2	5900
F1 CHAMPIONSHIP EDITION	8900
GEARWORKS	4900
MICKEY MOUSE 3	7900
OUTRUN EUROPA	4900
POWER RANGERS 2	7900
PRIMAL RAGE	7900
SHINOBI 2	4900
SONIC COMPILATION	7900
SONIC DRIFT RACE	7900
SONIC SPINBALL	7900
SONIC TRIPLE TROUBLE	6900
STARGATE	5900
TARZAN	5900
VR TROOPER	7900
WIZARD PINBALL	8900
WWF RAW	5900

### MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

BACK TO THE FUTURE 2	2900
CAPTAIN SILVER	3900
DOUBLE DRAGON	3900
DOUBLE HAWK	3900
GHOULS AND GHOSTS	2900
IMPOSSIBLE MISSION	3900
NEW ZEALAND STORY	3900
OLIMPYC GOLD	3900
RAMPAGE	3900
RASTAN SAGA	3900
RESCUE MISSION	2900
SPY VS SPY	3900
STREETS OF RAGE	4900
STRIDER	2900
THUNDER BLADE	2900
WOLFCHILD	3900
WONDERBOY	2900
WONDERBOY 2	2900

### MEGA CD PROGRAMOK

H. OF ALIEN ANOTHER W.2	9900	5900
PRINCE OF PERSIA	6900	5900
RACING ACES	7900	5900
ROAD AVENGER	6900	5900
ROBO ALESTE	7900	5900
SPIDERMAN	7900	5900
THUNDER STRIKE	7900	5900
TIME GAL	6900	5900

### IBM PC 3.5 PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	6999	
ALADDIN	5999	
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES	4999	
ARCHER MACLEAN S POOL	2999	
ARMOUR GEDDON	1999	
BATTLE ISLE DATA	3999	
BLACK HAWK	2999	4499
CAR AND DRIVER	6999	
CIVILIZATION	3999	
COMANCHE	7999	
CRUISE FOR A CORPSE	2499	
CYBER RACE	3999	
DAEMONSGATE	3999	
DARKER	6999	
DELTA V	6999	2999
DESCENT	6999	3999
DREAMWEB	6999	2999
DUNE 2	2999	
EARTH SIEGE	6999	

### IBM PC 5.25 PROGRAMOK

LES MANLEY LOST IN LA	1999	999
-----------------------	------	-----

### IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	7999	4999
3D ATLAS	HIVJ	
7TH GUEST	3999	
11TH HOUR	9999	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	7999	4999
ACES OF DEEP	HIVJ	
ACES OVER EUROPE	HIVJ	
ACTUA SOCCER	9999	
ALIEN BREED TOWER ASS.	5999	
ALLIED GENERAL	HIVJ	
ALONE IN THE DARK 3	7999	
APACHE LONGBOW	9999	
ARMORED FIST	7999	4999
ASCENDANCY	9999	

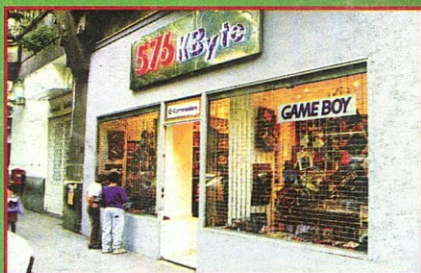
ATTACK STACK COLLECTION	7999	
BENEATH A STEEL SKY	6999	4999
BIOFORGE	9999	
BLOODNET	6999	4499
BLOODWING	9999	
BRICKS,BLOCKS & CLOCKS	5999	
BRUTAL	3999	
BUREAU 13	6999	
BUZZ ALDRIN RACE	3999	
CADILLACS DINOSAURS	7999	
CAMPAIGN	5999	3999
CANNON FODDER 2	2999	
CASINO DELUXE	HIVJ	
CEASAR II	HIVJ	
CENTRAL ONTELEGENCE	4999	
CHAOS CONTROL	7999	5999
CIVIL WAR	9999	
CIVILIZATION	3999	
COMBAT CLASSICS 3	7999	4999
COMMAND AND CONQUER	9999	
COMMANDER BLOOD	6999	
CREATURE SHOCK	2999	
CRUISE FOR A CORPSE	2999	
CRUSADER NO REMORSE	10999	
CYBERIA	9999	
CYBERMAGE	9999	
D GENERATION	1999	
DARK FORCES	9999	
DARKER	9999	
DAY OF TENTACLE	2999	
DAWN PATROL	6999	4499
DESCENT	7999	3999
DESERT STRIKE	4999	
DESTRUCTION DERBY	9999	
DID 5 VIRTUAL WORLDS	4999	
DIGITAL LOVE	3999	1999
DISCOVERIES OF THE DEEP	6999	
DOOM 2	9999	7999
DR BRAIN 3	HIVJ	
DRAGONSHERE	6999	3999
DREAMWEB	6999	3999
DUNE	2999	
DUNE 2	2999	
DUNGEON MASTER II	9999	6999
DUST	7999	
EARTH SIEGE	8999	
EARTHWORM JIM	9999	
ECSTATICA	8999	5999
EF2000 (MAGYAR LEIRÁSSAL)	11999	
ELDER SCROLLS ARENA	9999	
ELITE II	6999	3499
EXTRACTORS	7999	
EXTREME PINBALL	7999	
F1 DOOMARK	4999	
F14 FLEET DEFENDER	3999	
F15 III	3999	
F17 A	2999	
FADE TO BLACK	9999	
FATAL RACING	9999	
FATTY BEAR BIRTHDAY SURP.	5999	
FIELDS OF GLORY	3999	
FIFA 96	HIVJ	
FOOTBAL GLORY	2999	
FREDDY PHARKAS	4999	
FULL THROTTLE	9999	
FX FIGHTER	9999	
GOBLINS 1-2	HIVJ	
GRAND PRIX MANAGER	9999	
GREAT NAVAL BATTLES 2	6999	
GREAT NAVAL BATTLES 4	7999	
GUILTY	7999	5999
GUNSHIP + 50 GAMES	3999	
GUNSHIP 2000	2999	
GUNSHIP 2000+SCENARIO	4999	
HARPOON	1999	
HARRIER JUMP JET	3999	
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	HIVJ	
HEXEN	9999	
HI OCTANE	11999	6999
INDY CAR RACING	2999	
INDY CAR RACING 2	9999	
INFERNO	6999	4999
INHERIT OF THE EARTH	7999	4999
IRON ASSAULT	7999	4999
ISHAR 3	4999	
JAGGED ALLIANCE	7999	
JOHNNY BAZOKATONE	HIVJ	
JORDAN IN FLIGHT	2999	
JUNGLE STRIKE	6999	
JURASS		



# 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

SZOMBATHELY,  
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,  
Kossuth u. 38.

DEBRECEN  
Hatvan u. 70.

SZEGED,  
Vadász u. 5.

### Figyelem!

Az ezen oldalon nem szereplő, de magukat önkényesen 576 KBYTE SHOP-nak nevező boltok árukészletének sem eredetiségéért, sem minőségéért **nem vállalunk felelőséget**. Ha nem vagy biztos a vásárlásodban, rendelj a Csomagküldő Szolgálatunktól.



**DECEMBER 1-ÉN NYÍLT ÚJ ÜZLETÜNKBEN,**  
a Pasaréti térenél (II., Kelemen László u. 14/a, Tel.: 176-3248)  
**új szolgáltatással várjuk kedves vásárlóinkat:**  
Sega és Nintendo kazetták kölcsönzése már napi 150 Ft-tól.  
**Tagsági igazolvány rendszer.**