

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

VII. évfolyam, 5. szám, 1996. május

WETLANDS

S.T.O.R.M.

ABUSE

ALIEN TRILOGY

CYBERIA 2

DESCENT 2

TOY STORY

SLUKKER!
SUB!

ECTS

HÍRÖSSZEÁLLÍTÁS

SEMMI CICÓ!
NÁLAM VAN A SLUKKER!

A legújabb generációs akciójátékok minden eddigi normát sárba tipornak!

CSOMAGKULDO SZOLGALAT!

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

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

AZ ÁRAK 1996. MÁJUS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

MD KÍNÁLAT:

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

SNES KÍNÁLAT:

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

GAME GEAR KÍNÁLAT:

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

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

PSX és SEGA SATURN játékokról és az árakról információkat a 11-26-415-ös telefonszámon kérhetsz.

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GB alapgép játék nélkül .. 10999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép+2 játék+1 control pad .. 10999.-

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD 69999.-

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 69999.-



ACTION PAD



CONTROL PAD



STATION MASTER

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 - SPRINT PAD 2999.-
 SNES SCART KÁBEL 1999.-
 SUPER GAME BOY 9999.-



VOYAGER



SPRINT PAD

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL 999.-
 AMIGA MOUSE 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.-



AMIGA MOUSE



CD32 JOYPAD



ACTION CONTROL PAD



CRUISER TURBO

DISK BOX - 30 db CD lemezek .. 2999.-
 PC JOY - COMPETITION PRO ... 3999.-
 PC JOY - EAGLE CONTROL PAD . 2999.-
 PC JOY - EDGE II 2999.-
 PC JOY - FX 2000 2999.-
 PC JOY - HAWK+ 2999.-
 PC JOY - NAVIGATOR STICK 6999.-
 PC JOY - PC100 CONTROL PAD . 3999.-
 PC JOY - POWER PAD 3999.-
 PC JOY - SPRINT PAD 4999.-
 PC JOY - THRUSTMASTER
 F-16 FLCS 29999.-
 PC JOY - THRUSTMASTER
 FORMULA T2 34999.-
 PC JOY - THRUSTMASTER RCS . 29999.-
 PC JOY - THRUSTMASTER TQS . 29999.-
 PC JOY - THRUSTMASTER
 XL ACTION 7999.-
 PC JOY - TORNADO 2999.-
 PC THRUSTMASTER
 ACM GAME CARD 6999.-



DISK BOX



NAVIGATOR STICK



POWER PAD



TORNADO

STREET FIGHTER II™

KULCSTARTÓK

Továbbra is kapható
 a nyolc alapfigura,
 darabonként mindössze

199 Ft-ért!



SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)
 PC GAMES 1599.-
 PC FORMAT 1599.-
 MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
 EDGE 999.-
 KONZOL:
 3DO MAGAZINE (3DO) + CD 1599.-
 C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-

EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
 EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
 GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
 TOTAL (NINTENDO) 999.-
 TOTAL PLAYSTATION HÍVJ!
 SEGA SATURN OFFICIAL (SATURN)
 + CD 1999.-
 PSX OFFICIAL (PSX) + CD 1999.-

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

AZ 576 KBYTE VISSZAMENŐLEG IS MEGVÁSÁROLHATÓ!!!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-
91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-
92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-	92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-	94/10 218,-	94/11 218,-
94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-	95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
						<p>Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 19 szám 1250 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 8 szám pedig 1200 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "REGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetők az 576 KByte pécsi és győri boltjaiban vagy az újság címén.</p>			
95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-	96/2 318,-	96/3 318,-	96/4 318,-				

VEGYÉL RÉSZT A TÖRTÉNELEM BŐL!

ABUSE/PC	14
STORM/PC	16-17
A.T.F./PC	20-21
NEED FOR SPEED/PSX	22
90 MINUTES/SNES	23
ALIEN TRILOGY/PSX	26
NBA'96 ÉS M. MAX/GB	27
CHRONOMASTER/PC	30
WORMS R. ÉS V. SNOOKER/PC	31
JACK'S BACK ÉS T. PINB./PSX	32
EF2000/PC	34-35
SIERRA MIX/PC	36-37
DESCENT 2/PC	40
X-MEN/SATURN	41
STAR FIGHTER/3DO	42
BALLPARK/PC	48

WETLANDS/PC	9-11
ZORK/PC	12-13
RIPPER/PC	24-25
TOY STORY/MD	44-45

ECTS HÍREK	4-7
EXKLUZÍV: BOOM	8
A HATALOM KÁRTYÁI	15
REJTVÉNY/TOPLISTA	19
CINKELT LAPOK	28-29
CYBERIA 2	33
CSEVEGŐ	38-39
COMIX CORNER	43
NOVELLA	46-47

90 MINUTES/SNES	23
A.T.F./PC	20-21
ABUSE/PC	14
ALIEN TRILOGY/PSX	26
BALLPARK/PC	48
BOOM/C64	8
CHRONOMASTER/PC	30
CYBERIA 2	33
DESCENT 2/PC	40
EF2000/PC	34-35
JACK'S BACK/PSX	32
MONSTER MAX/GB	27
NBA'96/GB	27
NEED FOR SPEED/PSX	22
POLICE QUEST SWAT/PC	26
RIPPER/PC	24-25
SHIVERS/PC	36
STAR FIGHTER/3DO	42
STORM/PC	16-17
TORIN'S PASSAGE/PC	37
TOY STORY/MD	44-45
TRUE PINBALL/PSX	32
VIRTUAL SNOOKER/PC	31
WETLANDS/PC	9-11
WORMS REINFORCEMENTS/PC	31
X-MEN/SATURN	41
ZORK/PC	12-13

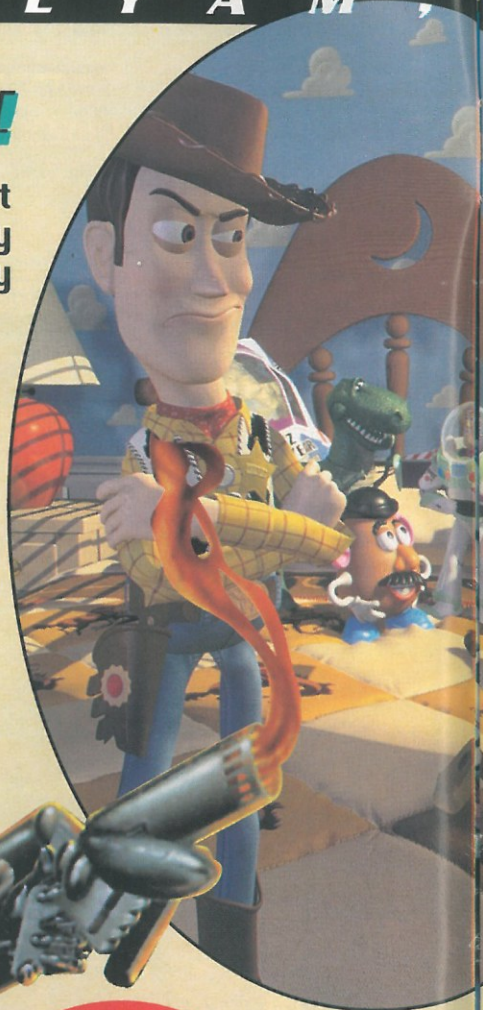
tartalom

V I I . É V F O L Y A M

(SZÍV)DÖGLÉSZTŐ!

Meglátni és megszeretni egy pillanat műve volt. Csak azt nem tudjuk, hogy hogy fért a mozi 1 terabyte-ja egy Megadrive kártyába?!

TOY STORY.....44-45



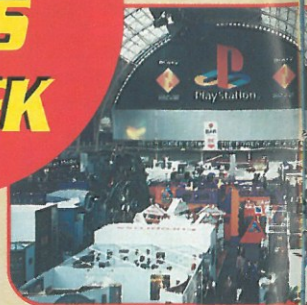
**4 oldal
ECTS
HÍREK**



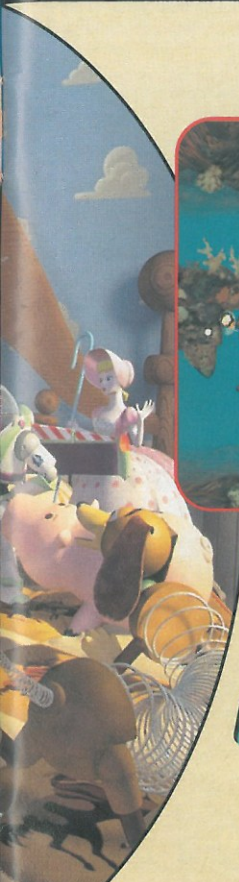
(EXTRA)VAGÁNS!

Bebizonyosodott, hogy videobejátás és ray-tracelt szereplők nélkül is lehet bombasztikus játékot készíteni.

ABUSE.....14



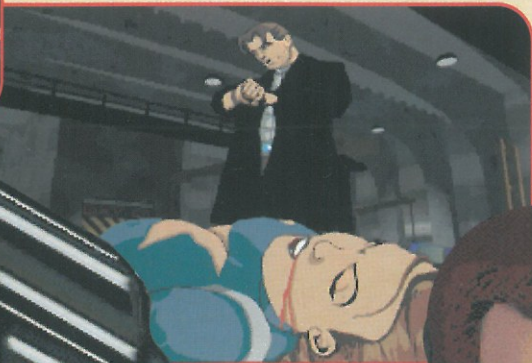
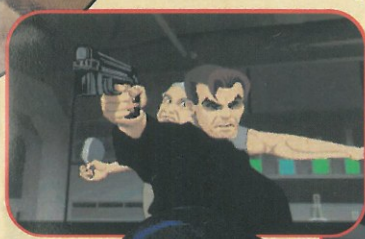
kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/5-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Aptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
dja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.



(TELI)TALÁLAT!

A klasszikus stílusvonalaknak löttek: új macho bukkant fel a shoot'em upok között. Az Electronic Arts ismét a tizes körbe trafált!

STORM.....16-17



(KÉP)REGÉNYES!

Új stílusú megfogalmazásban találjuk a US Gold legfrissebb remekét. A játék minősége megérte a fáradozást.

WETLANDS.....9-11

AKTUÁLIS

Kesernyész szájjal vagyok kénytelen kezdeni ehavi expozémat, hiszen minduntalan eszembe jut a londoni ECTS és annak tanulságai. Az már a találkák szervezésekor még idehaza kiderült, hogy jelentősen megcsappant a cégek érdeklődése a show iránt, hiszen sorra mondták vissza a megbeszélte időpontokat a szoftverkiadók. Nem állított ki az egyébként mindig extravagáns standokkal jelentkező Virgin és Electronic Arts, és számos kisebb-nagyobb cég a város legkülönbözőbb szállodáiba, fogadóiba húzódott, hogy olcsóbban, kifizetődöbben tudja megúszni a hercehurcát. Pedig fejlesztések és nagy durranások voltak dögvél, csak a tálalásuk fakult meg kissé. Sőt, újabb mammutcégek is bekapcsolódtak az iparba: a Hasbro, a BMG, vagy a CIC Video. Új pénz, új ötletek, aminek végül is ez a legrangosabb európai szeregszemléje...

Más. Eszméletlen mennyiségű olvasói levelet kaptunk az átformált belső és külső kapcsán és jóleső érzéssel konstatáltuk, hogy 99%-ban pozitív a visszajelzés. Persze ez nem jelenti azt, hogy minden a legnagyobb rendben és ülhetünk a babérjainkon, a változások folyamatosan követik majd egymást. Sokaknak voltak javító szándékú meglátásai, új ötletei, amiket idővel fel lehet használni, hogy soha ne álljon meg az újság fejlődése. Ilyen ötlet volt a kitalakú értékelő módosítása is: ahol szükséges, ott a minimumkonfigurációt feltüntetjük rajta, hogy el tudjátok dönteni, megéri-e megszerezni az anyagot, fut-e a gépeteken.

Megint más. A mindenkit megfertőző képregényőrület hatására Vári Zoli kiagyalt egy új típusú leírási formát, amelyet a Wetlands-en szemléltettünk. Látványos, olvasmányos és élvezetes. Hasonlóan nagy durranás a Toy Story Megadrive változata, ami behozhatatlan esélyekkel pályázik a 16 bites konzol történetének legjobb platformjátéka díjra. Tényleg félelmetes, hogy tudtak ennyiféle különböző helyszínt és kalandot egy kártyára felpréselni. A novellapályázat pozitív visszajelzése alapján bátorkodtunk egy újabb történetet leközoelni a fantasztikus sztorik kedvelőinek. Izgalmas olvasmány, jó borzongást!

Jézus Mária! Rosszul látok, vagy mi?! Mellételepedett egy tehén. Nem kergette, de marha ronda. A szája vörösre van pingálva, a mellő végtagjai szarupaták helyett plasztik műkörömökben végződnek, és a fején nincs szarv, úgyhogy feltehetőleg nőnemű az illető. Ja, ha nem mondtam volna épp a londoni ECTS egyik félreeső bájában ücsörgök, kedvenc Budweiser sörömet szopogatom és utolsó találgatásomat is letudva a kiállításról alkotott benyomásaimat próbálom csokorba gyűjteni. Csak ez a debella ne csámcsogna ennyire. Hát persze! Ő valószínűleg a kiállítás kabalafigurája, ugyanis hüen jellemzi az idei show színvonalát: lötytyedt, nyögvenyelős, lepattant és terjengős. Már szinte csak a földszinti területet népesítik be a kiállítók, s a galériát is csak a kiszáradt torkúak látogatják, mivel itt a talponálló. Lepillantva a pórnépre és standjaira csak Stevie Wonder nem veszi észre, hogy bizony megfogyatkoztak a pazar kivitelű standsodák, egyes kiállítók fűrtökbe tömörülve állítanak ki, hogy spóroljanak a horribilis helypénzen, mások meg óriási kifutókhoz és vörös posztókhöz jutottak potom pénzért, mivel egyszerűen nem telt meg a csarnok és gratísz megkapták a mini standjaik körüli elfekvő területeket. A hosztesz-lányok is valahogy mintha felhígtak volna: no didi, no smile, no brain, no pain. Na, de hagyjuk az arnyoldalakat, hiszen a tehénnek is két oldala van: az egyik csak zabál és kérődzik, de a másik tejtermékek forrása, no meg a húsához is kaphat bárki egy kis kábszert ajándékba. Ugy hívják, hogy "crazycow". Haláli.

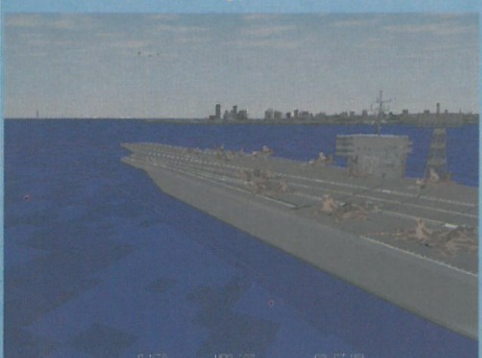
Szóval a napfényes oldal. Hát, igen, azért lehetett néhány okosságot is felszippanítani a három nap alatt, annak ellenére, hogy a legnagyobb halak már Amerika felé (az E3 irányába) ficáncoltak. Nem állított ki a Virgin, az Electronic Arts, illetve a US Gold, a Mindscape, a Core Design és az Empire Interactive is közeli hotelek fogadótermeiben kínálta portékáit. Apó E3! Összefutottam az egyik galériabeli toroköblítés közben a Virgin Interactive sajtófelelősével, és tőle hallottam egy exkluzív infót: úgy néz ki, hogy az ECTS-t egy E4 nevű szuperrendezvény fogja felváltani. Kíváncsian várjuk a rendezők állásfoglalását... Addig is lássunk néhányat az idei ECTS slágereiből!



A másik nagy durranás a már mindenki által epedve várt **QUAKE** volt, amely egy hatos linkelésű deathmatch-csel várta a kíváncsiskodókat. Minden gép mellett 2*50 wattos hangfal, maxra tuningolva, hadd szóljon! Sajnos szörnyek nem voltak, csak kollégáink s*ggét lehetett megpörkölni, de azt is nagy örömmel tette mindenki. A hangok döbbenetesek, a grafika is megjárja, van néhány új fegyver, de a legjobb az egészben, hogy kísértetiesen hasonlít a Doomra. Sötét, penészes, bűzös, rettentő, s minden sarkon a halál vár. Yeeesssss!

US GOLD

Természetesen ők sem a kiállítási csarnokban mutatták be portékáikat, pedig lett volna mit. Csak néhány kiragadott cím a választékból: már valóban epedve várjuk a másfél éve fejlesztés alatt álló **JETFIGHTER III**-t, amelyben F-22-es, F14-es vagy F/A18-as vadászok



cockpitjába pattanhatunk és kubai felségterületeken rendetlenkedhetünk, ahol a szovjet gépekkel felszerelt kubai légierő a kolumbiai drokartellek komoly földi légvédelmével karöltve akar bennünket leszedni az égről. Ab-



szólut realitást ígérnek a fejlesztők mind a technikai élethűség, mind grafikai kidolgozottság terén. Textúra-borítású tájak, renderelt 3D-s tereptárgyak és harci eszközök, különböző időjárás viszonyok, fény-árnyék hatások a műszerfalon is, 200.000 négyzetkilométernyi bejárható terület, élethű hangok és rádiójelzések - címszavakban ennyit tud a játék. Az SVGA módot csak Pentiumon ajánlják,

de VGA-ban egy közepesen erős gépen már impresszíven fut. Nyári megjelenésre számíthatunk.

Régi ismerőst köszönthetünk a **WITCHAVEN II** személyében: a Doom- (avagy mára Duke Nukem) stílus egyik jeles képviselőjét. Az első epizód nem futott be annyira, mint arra a US Gold számított, ezért hamarosan piacra dobják a következő részt, amiben minden hiányosságot kiküszöbölnek. A 3D-s renderelt



ellenfelek testfelületét és mozgását feljavítják, jónéhány eddig sehol nem látott fegyvert és varázslatot használhatunk a kaszaboláshoz, a háttérrel mind a 12 pályán változatosak és csupa új elemekből vannak felépítve. Opcionálisan SVGA bekapcsolható, 16 linkelt játékos



nyomhatja az ipart, és egy kipofozott pályaedítort is kapunk a programhoz - úgy nyár vége felé.

A US Gold csípte meg az Atlantai Olimpia megjátékosításának jogát és ezzel hosszú idő óta először került szakértő kezekbe a világraszóló esemény illetően feldolgozása. Két kategóriában is "neveznek": az **OLYMPIC GAMES** a legfőbb sportágakat dolgozza fel, s az **OLYMPIC SOCCER** kifejezetten a focira összpontosít. Ez utóbbiról néhány szó: a já-



ték professzionális szinten ötvözi a Silicon Graphics animációkat a videóról digitalizált mozgásokkal és a hagyományos kockáról-kockára elkészített mozgáselemekkel. Ez az ötvozet adja a játék legfontosabb tulajdonságait: gyors, játszható és élethű. A játékosok 40 frame/sec sebességgel mozognak a pályán, az ellenfelek intelligenciája mint a hús-vér embereké, 18 féle kameraállásból szemlélhető akció, több mint 20 féle csel, lövés, védelem és fejelés és folyamatos kommentátor. Aki nem

EGY KIÁLLÍTÁS SZTÁRJAI...

A kiállítás két sztárt ünnepelhetett. Az egyik a diadalútját járó **SONY PLAYSTATION** volt, amelyre szinte minden standon lehetett fejlesztést látni, illetve amely gép a bejárattal



szemközti galériarészt uralta. Kábé 20 gép volt kiállítva, mindegyiken pörgött az akció (Tekken 2, Resident Evil, Battle Arena Toshinden 2, Total NBA '96, meg ilyenek), a háttérben pedig kajakra döngött a londoni őstechno, ami semmiben nem hasonlít az európai nyálhoz.



hisz nekem, higgyen a saját szemének! A megjelenés időpontja adott: az olimpia napjainban várható.

BMG INTERACTIVE

A lemezforgalmazó cégből óriás szoftver-disztribútorrá avanszált BMG elég színes játékalettel jelentkezik. Mint minden valamirevaló cég, így ők is elkészítették saját Doom-klónjukat **EXHUMED** címmel. Az alapsztori szerint az ősi egyiptomi várost, Karnakot démoni erő szállta meg és fokoza-



tosan nyomul a környező államok felé: világkatasztrófa fenyeget. A nagyhatalmak összefogása révén különleges alakulatokat küldenek a térségbe, de eddig mind odateszett. Rajtunk a sor, hogy felvegyük a harcot az ádáz erőkkel. A játék az egyiptomi mitológia szörnyábrázolásaiából táplálkozik, de egyéb idegen lények is felbukkannak a több, mint 30 pályán, melyben többek között vízalatti, a piramisos barlangrendszerében és a halál legkülönbözőbb bugyraiban játszódó részek váltják egymást. Abszolút mozgásszabadság, vá-



ratlan fordulatok, extraváras jelenetek, többféle nézőpont, először látott "zseblámpás" szintek, 8 player opció. A piacra néhány héten belül kijön.

Egy orángután és egy macska a főhőse annak az érdekes játéknak, amely a **FIRO & KLAUD** névre hallgat, és a bemutatott infók alapján elég egyedinek tűnik. A játékban őket kette-jüket, mint New Yak két tapasztalt zsaruját irányítjuk, hogy kifüstöljék a város gonosztevőit, drogkereskedőit, meg a többi mobiltelefonos f*szejt. A játéktér a Crusaderből ismert 60 fokos szögben látszó 3D-s illetve "szemtől-szemben az ellenséggel" típusú. A mellékelt képek mutatják, hogy mire gondolok.

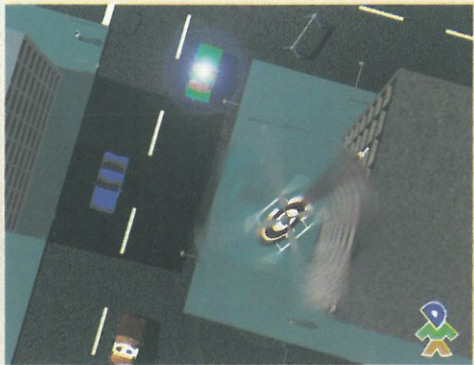
8 városrészt kell megtisztítanunk, minden helyszínen más jellegű ellenfelek és különböző nehézségű feladatok várnak ránk. A játék érdekessége, hogy egyszerre ketten is nyomhatjuk egy gépen az ipart. A nagyfelbontású



3D-s hátterek, renderelt ellenfelek, a pergő játékmélet, neme a humoros karakterek biztos sikert sejtetnek. A nyár uborkaszekzonra ígéri a megjelenését.



Ha valaha álmodoztál már arról, hogy a legnagyobb csúcsforgalomban rálépsz a gázpedálra és a járdán, sineken, vagy leállósávban elhúzol a jó büdös francba, nem törödsz a mögédtapadó zsarukkal és te leszel az utcák ördöge - szóval akkor ez a Te játékod! A **GRAND THEFT AUTO** című akciójátékban pont



ez a cél: hogy elmenekülj a nyomokban lihegő kopók elöl, vagy a rendőrautóba pattanva elfogd az előtted cikázó szabálysértőt. Eszközökben nem kell válogatni: ha kifogy a benzi-



ned vagy ripityára török a verdád, bármilyen járműre pattanatsz, hogy tovább menekülj. Kiugrasz a roncsból, lestoppolasz egy kamiont, kilököd a sofórt, aztán adjál neki! Tiszta "San Francisco utcáin", nem? A felülhézeti 3D-s pályák nagyon változatosak, az utcarendszerek igen bonyolultak, s három óriás várost kell fülöncsípés nélkül végigszáguldanunk, hogy megüssük a főnyereményt. Csak összevárható.

MICROPROSE

A tavalyi elég gyengécske felhozataluk után idén sokkal komolyabb játékalettel jelentkeztek, bár elég sok régi ismerőst hoztak magukkal. Például rögtön itt van a **FORMA 1 GRAND PRIX 2**, ami már eddig is szégyenletesen sokat késett, de még mindig simogatják a kódot és a grafikát. Teszik ezt mindezt azért, hogy minden idők legkidolgozottabb és legrealisabb F1 szimulátorát készíthessék el személyében. A résztvevő autók mind grafikai megformálásukban, mind menetteljesítményekben a lehető legjobban megközelítik az eredetijüket, a szimulátorban játszható pályák a legapróbb fűcsomóig egyeznek az eredetikkel, a versenyek megjelenítése pedig mehökkentően hasonlít a tévés közvetítésekre (fényárnyék hatások, időjárási viszonyok, váratlan helyzetek). Az akkurátus kidolgozottságról csak annyit, hogy legutóbb azért halasztották el a kiadást, mert a fejlesztő nem volt meg-



elégedve a startzástól lendítő bíró arcának kidolgozottságával. Nem akartam elhinni, de így igaz. Ha minden jól megy, két hónapon belül döngethetünk vele. Természetesen magyar nyelvű kézikönyvvel kiegészítve!

A Spectrum Holobyte és MicroProse páros egyet jelent a top-minőséggel, úgyhogy biztosak lehetünk benne, hogy az **1943: EUROPEAN AIR WAR** sem hoz szégyent a fejlesztőkre. A légi hadviselés utolsó "emberközpon-tú" ütközetét, az 1943-45-ös II. Világháborút választották történelmi korszaknak, amikor még a taktikázásnak, leleményességnek és tapasztalatnak központibb szerepe volt, mint a mai komputerizált repülésben. A Pacific Air War készítőinek tanácsait és tapasztalatait hasznosítva készül az európai hadszíntér korhű szimulációja. A játékban vagy a németek, vagy az angolok oldalán szállhatunk harcba, 20



féle eredeti modell közül választhatunk, történelmi karriert járhatunk végig a legjelentősebb ütközetek felelevenítésével, melyekben akár 25-30 gépmadár is részt vett, vagy akár saját missziókat tervezhetünk. A 3D-ért felelős kód forradalmi újításokat tartalmaz, szédületes részletességet és emellett gyorsaságot biztosít. A játék minden bizonnyal a nyarutó legnagyobb slágere lesz. Még elég embrionális állapotban van a **SUPER HEROES** című X-Com utánérzés. A 2091-ben játszódó sztori szerint a földi civilizáció a teljes összeomlás felé halad (tudjátok: bűnözés, erőszak...), amit egy idegen faj jó szemmel néz és e felé tereli a befolyásolható embereket,



mivel pont a Földet nézték ki utóállamuknak. Ellenük és követőik ellen fog össze egy maroknyi csapat, hogy megakadályozzák a tervet és megmentse az emberiséget (eddig elég lapos és átlagos a dolog). Az 5 főből álló különítmény vezetése a feladatunk: taktikával, erővel, tapasztalatok szerzésével és összefogással sok mindent el lehet érni (ez az összetettség ad-



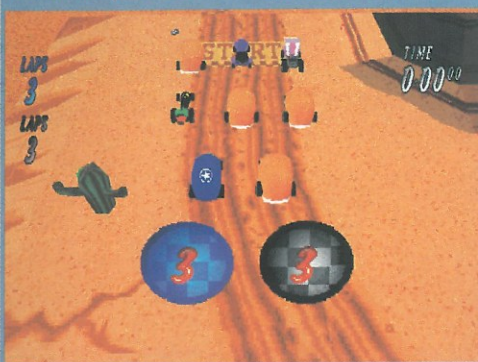
ja a játék stratégia/akció/RPG minősítését is). 24 féle előre elkészített karakter közül választhatunk, melyeket fokozatosan szuperhőssé távolíthatunk, de lehetőség van teljesen egyéni figurák tervezésére is. Állandó kapcsolatot kell tartani az irányításunk alá tartozó 5 szereplő között, egy mindenkiért, mindenki egyért! Amint kicsit több infóm lesz a tél folyamán megjelenő játékról, rögtön jelentkezem.

MINDSCAPE

Szerény véleményem szerint ők az egyik leg-sokoldalúbb, és egyben legszerényebb cégek egyike. Minőségi produkcióik vannak, azokat a hirdetésekben nem a "leg-leg-leg"-eknek állítják be, mégis többszázszézes eladásaik vannak. S mindehhez az is hozzátartozik, hogy a borsos árú kiállítási csarnokot messze elkerülték, a közeli hotelben egy kis tárgyalót béreltek és ott mutatták be fergeteges fejlesztéseiket. Csak néhányat ragadnék ki a repertoárjukból:

A **SUPERSONIC RACERS** egy időtlen, de mégis szeretetre méltó autóverseny lesz, amelyben a Flúgos Futam szereplői mérik össze tudásukat. A játék igazi speckója a lökött autók és járgányok, amelyek gázpedáljait a ver-

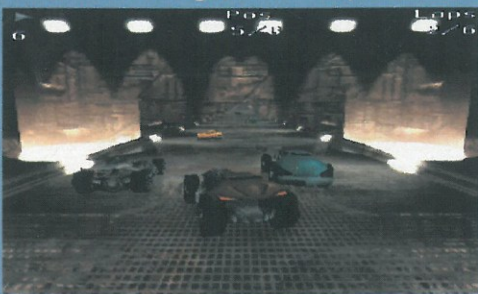
senyzők tapossák: kerekcsúszkától kezdve, láncfalpas sílécen át egészen a repülő sző-



nyegig minden féle-fajta alkalmatosság bevetésre kerül. A verseny helyszínei sem píték: Északi-sark, vadnyugat, sztratoszféra, Elvárászt Kastély, meg ilyenek. A grafika is egye-



di, a kétdimenziós rajzfilmelemeket 3D-s árnyékolással és texture-mapping technikákkal keresztezi. A hangeffektekről csak annyit, hogy például a függőhídon áthaladva nyikorognak alattunk a fagerendák. Elég laza? A kíváncsiaknak még szeptemberig kell várniuk. Talán a legnagyobb név a cég polcain a **MEGARACE 2** volt, amire úgy negyvenen gerjedtek egyszerre, alig lehetett hozzáférni a joyhoz egy menetre. Mit mondjak, tényleg nem semmi a megújult grafikai környezet. A stílus maradt a régi (autóverseny előre letá-



rolt terepeken), de a verdák most valahogy máshogy néznek ki. Mindezt a VALÓBAN real-time-os mozgató és animálórutinnak köszönhetik, melynek segítségével már nemcsak 3-4 fázisban tud kanyarodni az erögépünk,



hanem szinte végtelen számú manőver és helyzet leképezhető segítségével, méghozzá az életszerűség határait erősen súrolva. Az

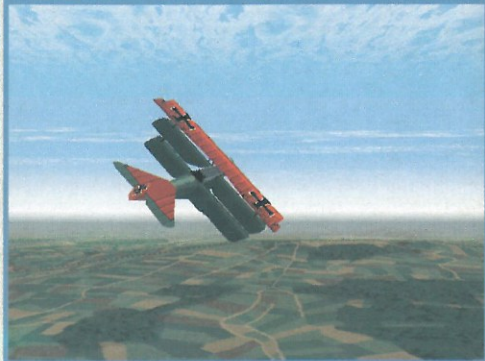
új típusú fegyverek és a zsákutcákkal, halálkanyarokkal, szakadékba vezető félkész utakkal felszerelt terep az első epizód egyhangúságát és gyors megunhatóságát feledteteti. A kommentátor ismét Lance Boyle, aki egy csinos női kísérőre is talál, akivel együtt elemzik ki teljesítményünket és buzdítanak jobb eredmények elérésére. A dinamikus zene nem kifejezés: örülten pörgő techno a legjavából! A trónviszahódító játék a napokban jelenik meg - papírforma szerint.

EMPIRE

A még a napokban is az első valamirevaló 3D-s flipperével hódító cég szintén félrevonultan állított ki a közeli hotel egyik tanácstermében, bár **FLYING CORPS** nevű első világháborús repülősimulátora igazán



nagyobb publicitást érdemelt volna. Természetesen e remekművet is a Rowan Software neve fémjelzi, akiknek már köszönhetünk néhány maradandó repülő emlékét. Most az I. Világháború francia vonatkozású csatáit pécézték ki maguknak. Precizitásukhoz néhány adalék: korabeli térképek és légifelvétel alapján készült az al-

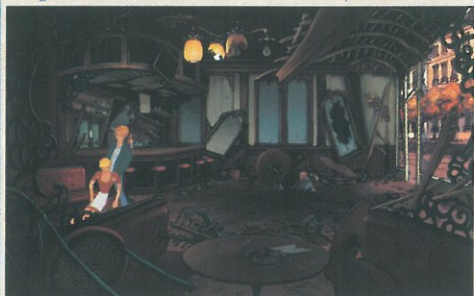


tunk elhúzó táj (640*480-as SVGA), amely a területek maximálisan pontos mása, régi tervrajzok és leírások alapján képezték ki a több, mint 20 féle választható repülő (Fokker DR1, Albatross DIII, Camel, Spad 13, Zeppelin R, Bristol F2A - ezek a nevek a hozzáértőknek biztos sokatmondó adatok). Az ellenfél repülőinek mozgását egy teljesen új, a századelő pilótáinak gondolkodásmódjához, lehetőségeihez és elbeszélések alapján feltérképezett "szokásaihoz" igazított rutin irányítja, amely biztosítja, hogy az ellenséges légiőr pilótái a kor megfontolt és magabiztos, ámde néha vakmerő módján manőverezzenek. A véletlenül generált csaták mellett 4, igen híres légiütközet is helyet kapott a missziók között. A történelmi hűséget, az információk töménységét és a valóság-hű kivitelezést bizonyítandó elárulom, hogy a játék 2 CD-n jön ki - majd valamikor a tél közepén.

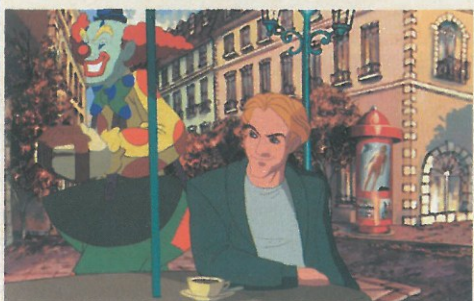
VIRGIN INTERACTIVE

Mint a bevezetőben már említettem, a mammutcég az eddigi fényűző bemutatói után idén nem állított ki, csupán két oszlopos menedzserével sikerült összefutnom a galérián három korsó sör társaságában. Szomorúan elanekdotáltunk a régi szép ECTS-ekről, majd megdöbtek az 576 számúra összekészített screenshot-pakkal, ami már az amerikai E3-t idézte.

Saját producióik közül a **BROKEN SWORD**-öt emelték ki, amely mögött az a Revolution nevű gárda áll, akik a Lure of Tempresst és a

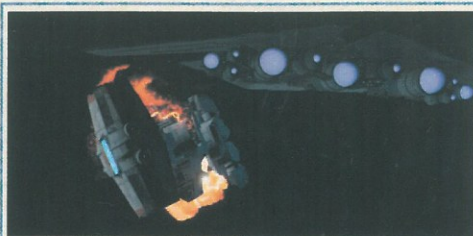


Beneath a Steel Sky-t is készítették. A történet szerint az amerikai illetőségű George Stobard Párizsban szemtanúja lesz egy fur-



csa múzeumi rablásnak. A bohócruhába öltözött rablók egy XIV. századi tekercset lopnak el, amelynek mágikus erőt tulajdonítanak. George a saját szakállára magánnyomozásba kezd és szörnyű titkokra döbben rá: egy megalomán fasiszta szervezet a tekercs mágikus hatalmát kihasználva akar világalomra törni. Mivel a Frigyládához hasonlatos erők összpontosulnak a tekercs tulajdonosának kezében, ezért a veszély és kockázat óriási. A fordulatos és meglepetésekkel tűzdelt történet pazar grafikai kivitelezéssel párosul (640*400-as felbontás, 50 frames/sec scroll, többszintű parallax háttérgörgetés, kézzel rajzolt helyszínek). Megjelenését szeptemberre datálják.

A Virgin Interactive, mint a **LUCASARTS** európai disztribútora, rendelkezésünkre bocsájtotta a következő exkluzív infókat és képeket az amerikai szoftverpiac óriásának idejéből. Ez a nagyon hivatalos mandát annyit tesz, hogy Dough, a Virgin PR-menedzsere óvatosan körbepillantott és villámgyorsan a kezembe passzolta a diszket, majd a fülembe súgta: "It's only for you, my friend! 576 kicks ass!" Szóval következzen néhány, itthon először látható kép a LucasArts jövőbeli terveiről. Elsőnek lássuk a **JEDI KNIGHT: DARK FORCES II**-t. A még elég sűrű homályba burkolózó történet ismét Kyle Katarn körüli kavargó, amint egy időutazás segítségével visszalátogat a múltba, hogy a Jedivé válás rögös útját végigjárja. Hét Dark Jedivel kell összemérni a tudását, akik a jövő potenciális vezérének látják benne, ezért mindenképpen likvidálni akarják. A szemtől-szemben akció (first person



action) a Dark Forcest idézi, az Erő birtoklásáért folyó harc, a lézerkard forgatása és a Jedi lovagok különböző fondorlatai pedig a legapróbb részletekig a Star Wars mondakörre épülnek. És még egy fontos infó: többjátékos üzemmód is helyet kap a végleges változatban, melyet év végére ígérnek.

Clint Eastwood és Sergio Leone rajongók figyeljenek: **OUTLAWS** címmel briliáns ki-

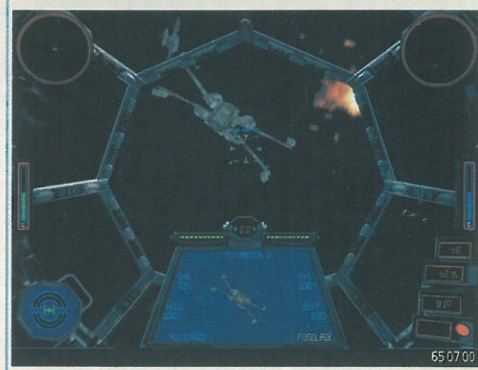
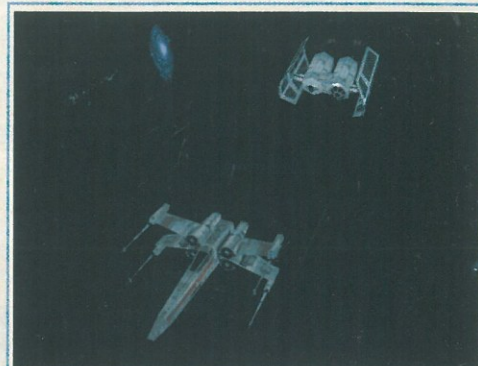


dolgozású western-játék készül egy magányos hősről, aki egymaga felveszi a harcot



a pénzéhes vasútépítő vállalkozó és több száz fős sleppjével, akik indiánok és civil polgárok életét nem kímélve vasútvonalat akarnak építeni a vadnyugaton. Kézzel rajzolt hátterek előtt folyik a cselekmény, a moziszerű szemtől-szemben akció háromféle választható játéktípussal készül, illetve network és többjátékos üzemmód is helyet kap majd a télen megjelenő játékban.

Az **X-WING vs. TIE FIGHTER**, mint a neve is mutatja, az Erő két oldalán harcoló feleket ugrasztja egymásnak. A fejlesztők a hálózatos és összelinkelt játéklehetőséget emelik ki fő erényként, a csaták a már külön-külön megismert pilótafülkék mögül folynak, a grafika pedig szintén ismerős lehet, csak még rádobtak egy lapáttal az életszerűsége.



A SHOW LEGEREDETIBB JÁTÉKA

Az óriáscegek között bizony nehéz labdába rúgni, de véleményem szerint az eddig teljesen ismeretlen olasz **EVENT**-nek sikerülni



fog. Főleg, ha ígéretes fejlesztésüket, a **RUNBALL**-t semmi pénzért nem adják ki a kezük közül, hanem saját maguk bocsájtják



áruba: az anyag úgymint tuti siker lesz. Egy teljesen új típusú örült sportot dolgoz fel, ami leginkább a Beachvolley-hez (tengerparti röplabda) hasonlít, de a szabályai sokkal kötetlenebbek és eredetibbek. A játék varázsát a humoros jelenetek, állati benyögések, élvezetes játékmenet és az eredeti ötletek adják, ami ráadásul profi grafikával párosul. Részemről ők voltak az idejé kiállítás legeredetibb arcai - jó volt végre új fazonokkal is találkozni.

UTÓIRAT

Természetesen jóval nagyobb volt a kínálat a most bemutatottnál, de minden híryanagot nem akartam elpuffogatni, mert jövő hónapban meg már csak ismételni tudnám magam. Legyen annyis elég, hogy hamarosan jön a Sierra, Psygnosis, Activision, Warner Interactive és még sokan mások. Na, azért mégis frankó volt ez a show is! Az a hostesszony például kifejezetten ínycsiklandozó. Na én megyek...

EXKLUZÍV

BOOM

A Gonosz ismét megpróbálja az erejét a világ ellen fordítani és ehhez minden élőlényt a hatalma alá von. Egy hegy mélyén kezdődött a pusztítás, ahonnan az egész világra kiterjedő hatalom próbálta elemészteni az embereket. Napok alatt egész ország-részek váltak romhalmazzá, kietlen pusztasággá. De egy harcos ellen tudott állni a Gonosz csábításának és megpróbálta megfékezni azt. Ő lesz a mi emberünk!

Hát, ezt is megértük. A Doom, amely a PC-s játékok legismertebb és egyik legnépszerűbb tagja, kistesót kap C64-en. A Long Life és a Bburago Rally készítői megpróbálkoztak a lehetetlennel: elkészíteni a Doom 8 bites átiratát. És sikerült! Kisebb megszakításokkal alig 4 hónap alatt jött össze a produkció, amely egyedülálló lesz a maga nemében. Következzen néhány beharangozó sor a főbb ismérvekről: 5 szinten (katakomba, bánya, labirintus, sövénykert, erdőség) kell a ránk törő ellenséget kaszabolnunk, 3féle fegyver közül választhatunk (pisztoly, vadászpuska, mordály), 15féle ellenféllel

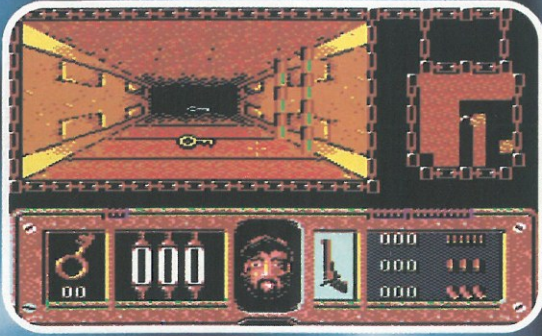
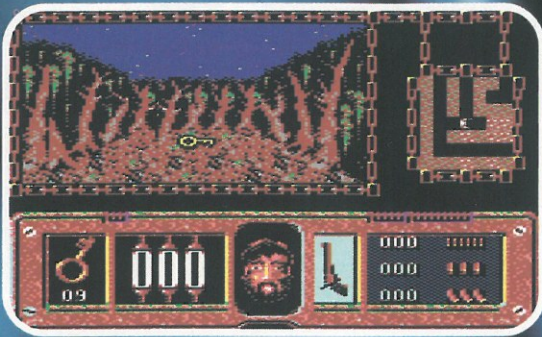
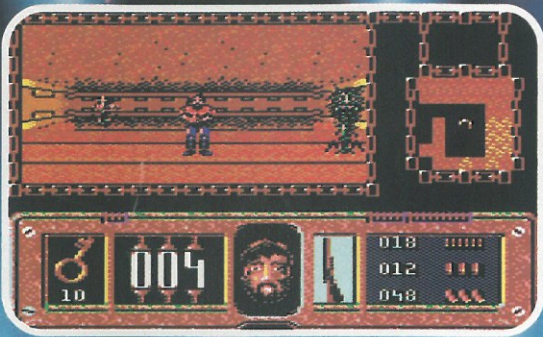
harcolhatunk. A 4lépcsős scroll mozgás közben nagyon impresszív, s bár nem olyan finom, mint PC-n, de nagyon gyors és abszolút elegendő a

fántosabb labirintusból is kitálunk. Karakterünk arca, csakúgy, mint az elődben, az egészségi állapotunkat is jelzi (a mellékelt képeken ez még

egészségügyi csomagokkal és lőszerutánpótlással is összerakhatjuk, amiket érdemes felkutatni, ha nem akarjuk rühes kutyaként végezni. Hogy mindezekből mennyi van a birtokunkban, arról a képernyő alján lévő ablakok tájékoztatnak.

A játék hangjai is tartogatnak meglepetéseket: a pisztoly durran, a shotgun dörren (ezek az eredeti Doom-ból vett hanghatások), ami állati hangulatot ad a játéknak. Vérfröccsenés nincsen, de azért ne legyünk telhetetlenek. Viszont az ellenfelek intelligenciájáról gondoskodik a rutin - a kódmeszter szerint - egyedülállóan fejlett: a Gonosz emberei nemcsak bambán állnak és várják végzetüket, hanem taktikáznak, körbefognak bennünket és ha kell, menekülnek is.

A következő számunkban bemutatjuk a doboztervet, az intrót, bővebben írunk a rutinok elkészítéséről, az egyes pályák sajátosságairól, a pályaeditorról, feltérképezzük az ellenfelek fajtáit, egyszerűen: maradtatok felpáncellozva, még a java hátra van!



látványossághoz. A képernyőn látható térkép sokat segít a tájékozódásban, állandóan nyomom követhetjük, hogy merre járunk, s így a legkacsi-

nem látszik), minél ramatyabul nézünk ki, annál közelebbi a halálunk. A változatos terepeken persze nemcsak ellenfelekkel, hanem kulcsokkal,

ról, a pályaeditorról, feltérképezzük az ellenfelek fajtáit, egyszerűen: maradtatok felpáncellozva, még a java hátra van!

WETLANDS

Egy nukleáris kísérlet következtében a Föld 98%-át víz fedi be. A kísérlet szülőatyját, Philip Nahjt bebörtönzik. Ez a "szívderítő" helyzet a New World Computing Wetlands című lövöldözős játékában tárul elénk. A játék valójában 500 évvel ezután

játszódik, a Földet azóta már idegen fajok is felfedezték. A Föld, azaz ahogy újabban nevezik, Wetlands - a vízalatti kolóniáival - a galaktika sörredékének a bűvölyévé vált.

A játék voltaképpen egy szimpla ray trace-elt lövöldözős stuff, ám a gyö-

nyörű és izgalmas rajzfilmszerű jelenetek nagyot dobznak a hangulaton. Ezt most rendhagyó módon fogjuk bebizonyítani: a történet képregényes bemutatásával. Előtte azonban a kezdőknek néhány cheat, amiket nevünknek írjunk be: **COOLCOLE** -

pályaválasztás, **SAVANNAH** - sérthetlenség, **ELRAPIDO** - örök muníció.

A mi feladatunk John Cole, a Föderáció zsoldosának irányítása lesz. A Föderáció jelenleg háborúban áll a Volarin birodalommal, ám Cole-t ezúttal mégsem ezért fogják hivatni...

Alpha 16, Különleges Biztonságú Börtön, 2495.

Néhány órával később Corbett Tábornok eligazításán...

Uraim! A helyzet válságos, de kontrollálható.

Mr. Cole, néhány órával ezelőtt szökés történt az Alpha 16-on.

Egy szökött fegyenc még nem jelent vészhelyzetet.

A fogoly neve Philip Nahj!

A tudós? Még él?

Minden kérdésre választ kap ebből az aktából.

Roppant fontos, hogy visszahozza a foglyot! A szökötő űrhajó Wetlands felé tartott. A kapcsolata Christine lesz. Sok szerencsét!

Wetlands közelében már akad is némi dolga...

Cole egy teherhajón kezd meg útját.

Hát ismét együtt, Cole! Ezt most hogy akarsz megoldani?

Az Omicronon.

Quagot keresem.

Akkor csak keresd máshol! Itt nincs.

Majd átszáll a tenger-alattjárójába.

Hajlandók végre elérhüli, merre van Quag, vagy csatlakozni akarnak a cimborájukhoz?

Hrrrrrrgggg!

Mit mondott?

Azt, hogy egy szintel lejjebb van, használd a teleportot!

Hösiünk végül megtalálja, akit kerestél, de...

Sajnos nem tudok semmit a szökésről. Am van itt valami más: egy halott szövetségi katonát találtak a kék szektorban.

Cole! Az omicroni rendőrség mindenütt téged keres!

Gyorsan vissza az épületbe.

Újra a hajón.

Sikerült beazonosítanom a szökésben segítő személyt!



Hagy találjam kil A saját ügynökünk.

Honnan tudod?

Egy halott szövetségi katonát találtak a kék szektorban.



Cole tehát a kék szektor felé veszi útját.



Megtaláltam a holttestet! Tudsz róla valami bővebbet?

Csak annyit, hogy egy Othello nevű tervren dolgozott.



OK. Folytasd a keresést. Én addig megnézem a komputert, ki jött ide be, vagy ment innen el.



Mi volt az?

Az állomást megtámadták!

Azonnal az irányító terembel!



Senki sem kerülheti el a végétét.

Az irányítóteremben vagyok. Küldöm az adatokat.



A komputer szerint néhány energiacella hiányzik. Az ionizációból ítélve 300 mérföldre vannak tőled.

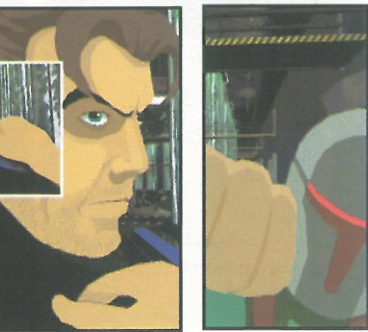
Utánanézek.



Az úton a nagyfokú sonar-tevékenység miatt hőszűknek szondát kell használnia.



Cole-t a jelzett helyen törbe csalják.



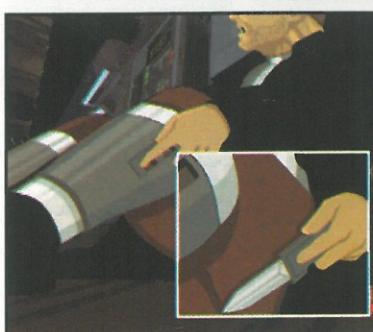
Kelj fel!



Egy jólirányzott rúgás mindig megteszi a magáét...



Rakd csak le azt a fegyvert szép lassan!



Chris! Az összes ajtó becsukódott!

Ez persze nem jelentett problémát hőszűknek...

Az állomás öt percen belül felrobban. Csak úgy juthatsz ki, ha az ajtók drámakörének megszakítót megsemmisíted!



Ezt hallgasd: az Othello project akartát 20 évvel ezelőtt zárta le egy Corbett nevű hadnagy, aki ma a mi főnökünk. Gondolkodtam. Nahj bombáját egy kutatóhajóról robbantották, jó lenne, ha felkeresné a



A hajóroncs egy kissé meglepi hőszűkünket...



Nahj a kormányknak dolgozott! Amit itt látok, az nem egy kutatóhajó, hanem egy páncélos. Ezért nem végezték ki! Az ő emberük.



Cole ezután az XI kolóniára indul megpihenni.

Igazad volt. Nahj a seregnek dolgozott egy nukleáris bombán, ami nem hagy atomcsapadékot maga után.

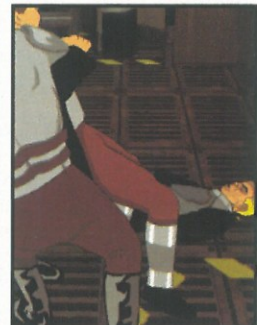
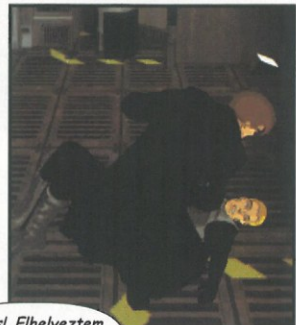
Nahj figyelmeztette őket a mellékhatásokra, ám a bombát mégis kipróbálták. Ez a fickó mások helyett ült a börtönben!

Az XI kolónián.

Hozzátok ide!

Hátrébb!

Cole azonban a csapással nem számolt.



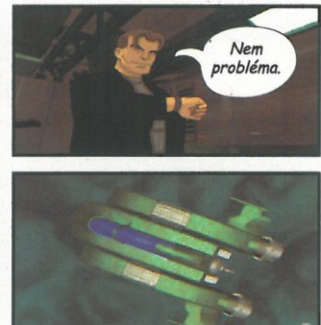
Üdvözöljük az XI-n, Mr Cole!

Van itt valaki, aki alig várja, hogy láthassa önt!

Nahj!

Chris! Elhelyeztem egy poloskát Nahjoni! Merre van?

Nem probléma.

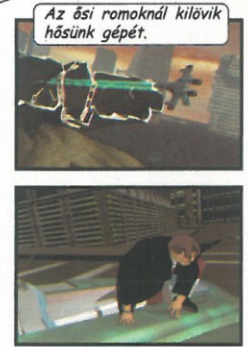


Maga több évszázada halott emberek akar bosszút állni! Tudom, hogy újra akarja használni a fegyvert!

Öljétek meg!

Pár katona azonban ezúttal sem jelent problémát.

Furcsa. A felszínről jön a jel. Am ahhoz, hogy fent ne kapjanak el, gyorsabb hajóra lenne szükség.



Cole! Jó ha tudod, hogy Nahj tervét szintén Othello projectnek nevezték, aminek az aktái ráadásul Nahj szökésével most hivatalosan újra megnyíltak.

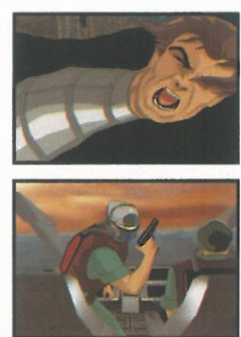
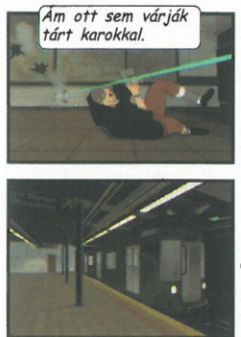
Á, szóval Corbett kihozt Nahjt, ám valaki más elrabolta a tudást. Így lesz egy szökésből vészhelyzet, engem meg jól rászedtek. Lesz egy-két szavam Corbetthez.

Nem fogod elhinni, mit láttok! Földet!

Az ősi romoknál kilóvík hősünk gépét.

Ez azonban csak a romok álcázása volt.

Cole a metróhoz siet...



Ám ott sem várják tárt karokkal.

Később, a Volarin pilóták eligazításán...

Új fegyverünk birtokában nem lesz olyan bolygó, ami ne hódolna be birodalmunknak!

Hősünknek elég eszeveszett ötlete támad...

Testvéreim! Van szerencsém bemutatni új vezérünket: Philip Nahjt!

Elkésétt Mr Cole! Már senki sem állíthat meg!

Ne kételkedjen bennem!



wetlands Kiadja: US Gold

PC: 8MB RAM, 2MB HD, VGA, CD, SB

91%

THE END

A három CD-n terpeszkedő anyag DOS alatt és Windows 95 alatt egyaránt fut. Készítői erősen ajánlják a Win95 használatát. Kíváncsiságból felinstalláltam mindkét verziót, s azt tapasztaltam, hogy Win95 alatt sokkal simábban, gyorsabban fut, ráadásul néhány animáció egyszerűen lemaradt a DOS-os verzióból (ez nem Microsoft reklám!). Mindez a DirectX technológiának köszönhető, amely végre tényleg produkál valamit Windows környezetben. Tehát nyugodtan lehet játszani Win95 alatt. Szokás megemlíteni a grafika és a zene minőségét: mindkettőről csak szuperlatívuszokban tudok beszélni: a grafika a tökéletesség határait súrolja, s mindemellett úgy fogrohatunk, akár a Doomban... Hihetetlen szabadságot kapunk. A zenék minden egyes helyszínhez maximálisan illenek, néhol hátborzongatóak, részben a QSound technológiának köszönhetően, ami félig-meddig térhatású hangokat produkál.



Zord időjárás, lepusztult környezet - felborult az Elemek egyensúlya a világban.

nap jeléig (az egér folyamatos nyomvatartásával). Bent megtaláljuk a négy őselem megszemélyesítőjét a kriptában. Ők azt kérik tőlünk, hogy állítsuk vissza az elemek egyensúlyát a templomban. A kézikönyvben megtaláljátok az elemek pontos helyét, a szükséges teendők leírását pedig az oldal alján.

Miután sikerült a négy elemet egyensúlyba hozni a templomban, a négy személy rövid időre feléled, hogy közös erővel létrehozzák a napkorongot. Menjünk le a csillagvizsgáló szerű építménybe, a bal karral húzzuk közel magunkhoz a fémkart, helyezük bele a napkorongot, majd emeljük be középre a bal kar segítségével. Ezután a jobb kart forgatva a négy ember lakhelyére teleportálhatunk, hogy elkészítsük a megfelelő fémből a tiszta őselemeket.

A KONZERVATÓRIUM

Itt élt Sophia, a konzervatórium vezetője, a víz képviselője. Keressük meg a szobáját, vegyük fel az utolsó két lemezt és a hangvillát. A hangvillát helyezzük a zongora előtti lyukba, üssük meg, s a megfelelő hangot üssük le a zongorán, mire kiesik a zongorából a gázlámpa kulcsa - nézzünk be a zongorába, s vegyük magunkhoz. Az asztali lámpába helyezve már felgyújthatjuk a lámpát, s elolvashatjuk az asztalra írt szöveget: megetetni kristállyal, megtisztítani a kristályt, megszólaltatni a hangokat. Az egyik

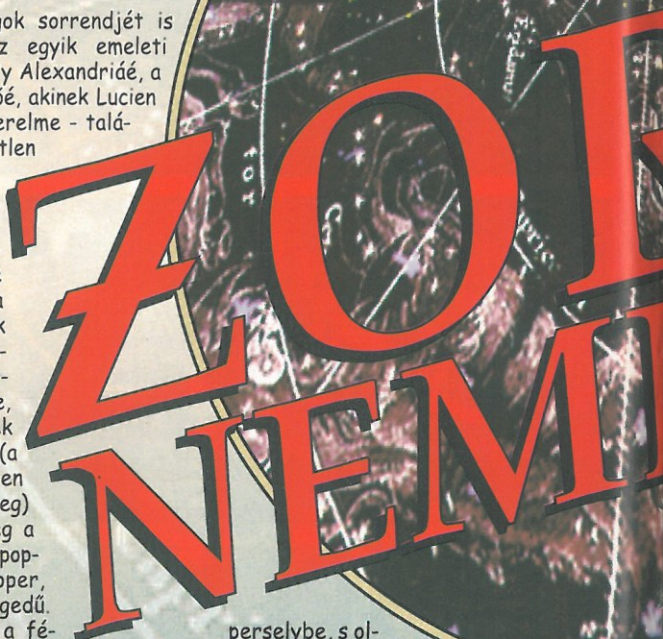
fiókban a hangok sorrendjét is megtaláljuk. Az egyik emeleti szobában - mely Alexandriáé, a hegedűművésznőé, akinek Lucien Kaine volt a szerelme - találunk egy sértetlen poszttert az ágyon. Tegyük ezt az eltépett helyére a váróteremben, mire elkezdődik a koncert. Vegyük magunkhoz a jegyet a pénztárból, menjünk be, s a hanglemeznek megfelelően (a gyakorlóteremben hallgathatjuk meg) szólaltassuk meg a hangszereket: popper, dob, popper, harmonika, hegedű. Erre kigyúlnak a fények, s beléphetünk a színpad mögé, ahol a díszleteket kell felemelni a jobbra lévő kezelőpult segítségével, hogy tovább tudjunk menni hátra (4, 6 lenn marad).

Az alagsorban szálljunk be a hatyúba, emelkedjünk fel, s ugorjunk a dobra, ami beszakad, s a kazánházba jutunk. Innen ússzunk le a vízalatti terembe, vegyük fel a medált, s akasszuk rá a kazánházban a második karra. Ússzunk ismét le, menjünk át az ajtón, mire a kristályokhoz érünk. Nézzük meg a falragaszt, majd gyűjtsünk be egy kristályt, és dobjuk a kemencébe, majd a zöld valamiből szedjük ki egy tablettát, dobjuk a kristály után,

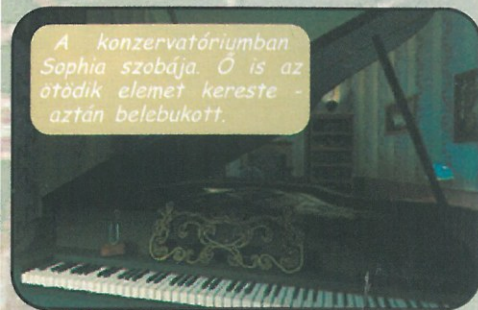
majd üssük meg a C, D, E, B és végül a kemencéből kiemelkedett kristályt...

MONASTERY

Jobbra találunk egy érmét a földön, majd menjünk fel a monasterybe. Az ajtó mellett dobjuk az érmét a



perselybe, s olvassuk el a bünbocsátó cédulákat. Ezután vegyük fel a fejek alól a rézlapokat, s helyezzük el őket (balról jobbra: félnék, mérges, unalmas, boldog, testforma, gyanakvó), miután megszólalnak a szobrok egy bizonyos sorrendben (ez kell a harangjátékhoz). Menjünk balra, fel a haranghoz s játsszuk le: mérges, gyanakvó, testforma, unalmas, félnék, boldog. Az eredmény egy kötél, aminek segítségével kijuthatunk az ablakon át az erkélyre, s onnan Malveux atya szobájába, ahol a lángok sorrendjét jegyezzük meg. A harangozóból nyílik a szerzetesek szobája, többek között Alexandrié is, aki kiskorá-



A konzervatóriumban Sophia szobája. Ő is az ötödik elemet kereste - aztán belebukott.

Az előzményekről röviden annyit, hogy a négy őselem emberi képviselői rájöttek, hogy egyedül nem képesek feltalálni a bölcsek követét, az örök élet titkát, s ezért összefogtak, hogy egyesült erővel létrehozzák az ötödik elemet Agrippa templomában. Utolsó információk a négyesről, hogy a templom felé vették útjukat, s miután mi is megérkeztünk a templom elé, kezdődik a játék. Aki igazán izgalmas és átfogó kalandra vágyik, olvassa el a tömérdek levelet, hogy teljes képet kapjon a történetről - itt, helyszíne miatt, csak egy lecsupált leírást olvashattok.

AGRIPPA TEMPLOMA

Miután kigyönyörködtük magunkat, menjünk el a templom kapujáig, s emeljük fel a hold kopogtatót a



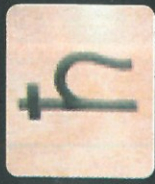
V Í Z

Az 1, 4, 5 kút működjön, hogy kinyíljon az ajtó. Az időablakban először a tüzorkorszakot látjuk, s vegyük fel a fűrész. Ezután jöjjön a jégkorszak, s fűrészeljünk le egy jégcsapot, ami a tálkába hull. Most jöhet a tavasz képe, mire elolvad a jég és víz lesz belőle.



T Ű Z

Az udvaron találunk egy rudat a félgömbben, ezt vegyük magunkhoz, majd a könyvtárból jussunk el az ajtóig, ahol forgassuk el az embert a megfelelő állásba. A rudat tegyük az itteni félgömbbe, s forgassuk el megfelelő állásba, mire bejutunk a gyertyákhoz. A tükör segítségével keressük meg a hamis gyertyát és oltjuk el.



ban itt lakott. A teremben vegyük fel a fura üveget, amivel Malveux szobájában megnézhetjük a koponyasorrendet. A bejáratától jobbra egy teremben találunk egy rácsot, s alatta egy papírt jelekkel - ezekből rakjuk össze az "open" jelsort. A templom főhajójából menjünk át a körfolyosóra, s közepén

másik felében lévő géppel vonjunk be, majd menjünk az oroslánfejhez. Állítsuk be a lángokat (kék, sárga, piros, narancs, lila), majd dobjuk be a golyót az oroslán szájába. Az eredményt hűsük le, vegyük fel, és...

IRONDUNES

Lucien szobájából (ő Alexandria szerelme, apja pedig Thaddeus, a föld képviselője, megatalkodott katona) vegyük magunkhoz a puskaport a szekrény alól, s az ecsettel tegyük olvashatóvá a rádióüzenet-kódokat. Az apja szobájában vegyük ki a fiókból a nitrót, amivel kirobbanthatjuk a láda zárját - bár a ládában nincs sok érdekes. A hosszú terem elején etessük meg a fémkutyát csonttal (el kell csavarni a fülét), majd hátulról töltsük meg puskaporról, s lökjük ki az ajtót (húzzuk meg a farkát). A kutyagyű mellett találunk egy karddarabot, amit a kályhán található féllal összerakva egy egész kardhoz jutunk. Helyezzük ezt a földszinti zárt ajtó előtt álló páncélruhán lévő hüvelybe, mire kinyílik az ajtó, s egy múzeumszerű terembe érkezünk. Figyeljük meg a lovagábrázolásokat, jegyezzük meg, kinek van

múzeumból a kinzókamrába vezet, ahol meghallgathatjuk a kinzásokat, amikor elarulták a rádiókódokat. A kódok ismeretében menjünk be a szétlőtt ajtó mögé, nyissuk ki a rádiópultot, s írjuk be a következő kódot: 10, 1, 9, 6, 12. A sikeres taktikának köszönhetően nyerne, s végre elhagyhatjuk a várat. Vegyük magunkhoz a múzeumból a Thaddeum bombát (előtte nyissuk ki a fémtartályt, tegyük bele, s zárjuk vissza), majd rohanjunk ki a kint álló tankhoz. Helyezzük el a benne található fémtartályba, amely hajtóanyagként fog működni. Aki biliárdozott a fenti teremben, az ismerheti a navigációs kódokat (amilyen sorrendben érkeztek le a golyók). Írjuk be: 7-4-1-9-5-3, majd kattintsunk a joy-ra. Az eredmény: Akine titkos laborjába jutunk. A fémszerkezetnél rakjuk össze a nyilas jelet, mire egy tálca vashoz



A Grafikai megoldás páratlan: úgy faraghatunk körbe, akár a Doomban, persze SVGA-ban.

emel egy adag fémet, amit a ventilátorok bekapcsolásával hűsünk le...

ASYLUM

A hűtőből vegyük ki a vasdobozos vérkészítményt, és sugározzuk át: 1 20-18 olvasható rajta. A lifttel menjünk le az alagsorba, keressük meg a hullát a fiókokban, tegyük be a feje-



Hihetetlen részletességgel lett kidolgozva minden helyszín. Ma már nehéz meghúzni a határvonalat a raytrace és a valóság között.

zöbe, s a három kar segítségével fejezzük le. Vegyük magunkhoz a fejet, és a földszinten helyezzük az üres gépre, s a gombok nyomogatásával hallgassuk ki. A 4. gomb lenyomásakor elárul egy titkot: 36-24-36. Közelítsünk rá a röntgenképben lévő vasdobozos vérkészítményre, s állítsuk be a kódot: 36-24-36-20-18. Az előbukkanó tartály tartalmát öntsük a szoba másik felében lévő üvegbe, s vegyük ki a kulcsot, amivel feljuthatunk a 20.-ra. Menjünk át a másik liftbe (előtte próbáljuk ki a "vizsgálatot"), ami a doktor szobájába visz. A falosz alakú valamivel engedjük le a létrát, majd vegyük fel a kalapácsot az ágyról. A másik teremben törjük be a kezét rejtő üvegbúrát, s vegyük magunkhoz a kezét, és segítségével írjuk be a kódot. Az ajtó kinyílik, a létra már lent van, tehát irány a labor! Engedjünk vizet a kádba, majd eresszük le, ezután engedjünk be oxigént, hidrogént, majd csak hidrogént, s ha megvan a kihűlt fém, emeljük fel a búrát egy kis héliummal (a pontos leírás a doki szobájában található)...

UTÓHANG

Visszajutunk a templomba, ahol a négy örült szerfólótt örül. Felkínált kupájukból ne igyunk, inkább lépünk le a kutakhoz, s kapcsoljuk ki őket, majd menjünk le az egyik kút mögötti terembe, ahol igazán gyerekték a teendőnk. Mindenesetre a sikeres vég érdekében szabaduljunk meg a négy bolondtól...

ARK NESIS

állítsuk be az imént lejegyzett jelsort, mire lemehetünk a múzeumba.

Lent kapcsoljuk ki a riasztót (középső tál), majd gyűjtsük be a rubint és a fáklyát. A lefelé vezető ajtón menjünk le, keressük meg Yoruk koporsóját, másszunk be, helyezzük a hiányzó rubint a pajzsba, s vegyük magunkhoz. A pajzs segítségével átjuthatunk a tűzön, s a koponyák megfelelő forgatásával (| - \ / -) kinyílik a labor ajtaja, ahol vegyük fel a kulcsot és az ólomdarabot, tekerjük el a kereket, ami lávát önt a kemencébe. A kulccsal húzzuk fel a présgépet, nyissuk ki, helyezzük bele az ólomot, s préseljünk belőle egy golyót, amit a labor



A konzervatórium gyakorlóterme. Vajon kellene majd a hangszerek?

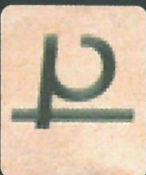
lehajtva a sisakrostélyá (1, 2, 5), s a kastélyban található, hasonló páncélruhák sisakjait is hasonlóképpen állítsuk be. Erre kinyílik egy ajtó, ami a

jutunk. Menjünk le a lifttel, helyezzük a tálcat a szerkezetbe, majd a pultnál emeljük ki 6 kristályt, majd indítsuk be az iménti gépet, mire ki-



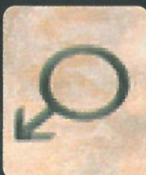
Levegő

Miután sikerült a égbolton az összes kék csillagot kigyújtani és a lilákat eloltani, menjünk fel, s a gépezet jobb oldalán nyomjuk meg a gombot, s a karokkal állítsuk be a megfelelő elegyet (2. Le, 3., 4. Félig, 5. 0.)



Föld

Az ajtónál a nyíl és a hozzá tartozó fém jele (vas, M betű nyíllal) legyen látható, hogy bejuthassunk. Bent nyomjuk meg a 2. gombot a panelen, s a csillával utazunk egyet. Csak a földdarabra kell kattintani, s máris kész.



A történet szerint mi Nick Vrennát alakítjuk, akit (természetesen) tévedésből börtönöztek be, s persze nem is akárhová, hanem rögtön a legveszélyesebb bűnözők részére fenntartott különlegesen szigorú intézménybe. Itt ráadásul illegális génebesztési kutatások is folynak, Alan Blake vezetésével (valójában a neve senkit nem érdekel, de azért leírom). Neki sikerül elkülönítenie azt a gént, amely az agressziót és a kegyetlenséget irányítja az emberi szervezetben. Sajnos, mindenki

töltetek számát jelzik, kivéve a lézernél, melynek esetében a tűzgyorsaságot jelöli, ebből ugyanis soha nem fogy ki a töltény. Elfelejtve is találhatunk extra tölteteket (lézernyaláb, napalm), amikkel igen rendes pusztítást végezhetünk, amelyekre azonban szükség is lesz, mivel még a legegyszerűbb

meg, melyek nem ritkán az egyetlen utat nyitják meg a menekülés felé. A pályákon szerencsére sűrűn találhatóak panelek is a falon, melyek előtt a le-

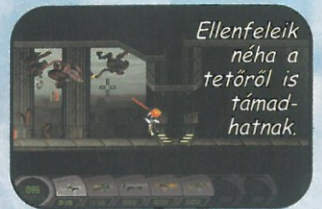
A játék igen jó. Irányítása elég szokatlannak tűnik elsőre, de hamar meg lehet szokni, és az egyszerre több



Sarokba szorítva se adjuk fel a küzdelmet



Suck on this, motherfu****!



Ellenfelek néha a tetőről is támadhatnak.

ABUSE

megfertőződik a börtönblokkban, sőt egy véletlen folytán az ajtók is kinyílnak, így megindul a hadelhadd. Hogy, hogy nem, Nick immunis a vírussal szemben, és mivel nem szeretné szörnycegeként befejezni életét, fegyvereket zsákmányol, és elindul a börtön legalsó szintje, a központi irányítóterem felé, amely az egyetlen kiutat jelenti a pokolból.

RÉGI ÖTLET ÚJ ÉS IZGALMAS KÖNTÖSBEN!

Mint említettem, a játék irányítása eléggé egyéni. Emberünk "alsótestét" ugyanis a kurzornyalakkal mozgathatjuk, míg "felsőtestét", azaz valójában fegyverének csüvét pedig az egerrel. Többféle fegyvert vehetünk fel, melyekhez a tölteteket a szörnyektől zsákmányolhatjuk (közöttük a CTRL és az INSERT gombokkal lapozgathatunk). Némelyikük ugyanis lézerekkel támad (ez a mi alapfegyverünk), mások gránátokkal, megint mások rakétákkal, melyek között akad hőkövetős is. A fegyverek képe alatti számok mindenhol a

nehézségi szinten is lesznek olyan helyzetek, amikor tíz-húsz lény támad ránk, és amikor bizony el fog kelleni az extra tűzerő. Nem ritka az sem, mikor a lények a falakon található üregekől aramlanak kifelé. A fal egyes helyeken ugyanis repezgett, ezeket a részeket fegyverünkkel megsorozva magunk is titkos folyosókat nyithatunk

Kellő óvatossággal mindegyik ellenfél megsemmisíthető.



felé gombot megnyomva elmenthetjük az állást. Visszatöltéskor a kimentett állások képe mellett a mentés dátuma és a teljesített szint száma is megjelenik, így elég nehéz összekeverni a betöltéseket. Sokszor találhatunk felvehető holmikát is, mely valamilyen tulajdonsággal ruháznak fel az adott szint teljesítéséig. Ilyenek például a nagy sebességű futás vagy a repülő cipők. Ezeket a tulajdonságokat az eger jobb gombjának megnyomásával aktiválhatjuk, a szinteken található lifteket és teleportokat pedig a lefelé nyíllal.

Zabálj ólmot, kutya!



helyre figyelés az izgalmakat is jelentősen felfokozza - nekem elhihetitek, folyt rólam a víz. A hanghatásokat, s főleg a zenét nem viszik túlzásba, de azok mégis kellő atmoszférát teremtenek, .wav formátumuk



Az Alienek igen változatos arzenállal támadnak.

miatt a Windows kidekorálására is kitűnően alkalmasak. A gamét csak ajánlani tudom, főleg Inhuman fokozaton.

abuse Kiadja: US Gold
PC: 8MB RAM, 10MB HD, VGA, CD, SB
91%

HATALOM KÁRTYÁI

A Hatalom Kártyái (HKK) egy forradalmian új játékközpont, a gyűjtögetős kártyajátékok első magyar nyelvű képviselője, amelyet két vagy több játékos játszhat egyszerre. A játék gyorsan hódított, mert egyszerűen megtanulható, mégis fantasztikusan sok lehetőség rejlik benne. A számítógépes és videojátékok rajongói a „leg-COOLabb nem-számítógépes játéknak” minősítették. Előnye a szerepjátékokkal szemben, hogy nem igényel felkészülést, ha kevés idő van, akkor is játszhatod, és mindenki maga dönti el, hogy milyen szinten foglalkozik vele: kezdve a „szórakozásból néha összejövünk játszani” típusú játékosoktól egészen a professzionális, versenyekre járó játékosokig.

Mit is takar a „gyűjtögetős kártyajáték” elnevezés? A HKK-ban több, mint 500 különböző kártya létezik, amelyek között vannak gyakoriak, kevésbé gyakoriak és ritkák. Minden egyes megvásárolt kártyacsomagban más és más lapokat találsz, az egyetlen azonosság, hogy mindegyik csomagban 45 darab kártya van. Így – eltérően a hagyományos kártyajátékoktól – mindenkinek egyedi lapjai vannak, s ezek különböznek a másik játékosétól. A lapjaidat csereberélheted a többi játé-

kossal, így a kártyáid állandóan változnak, bővül a gyűjteményed, mindig más és más paklit állíthatsz össze belőle. Ezért a játék gyakorlatilag megunthatatlan, hiszen nincs két egyforma játszma.

A játék során egy klasszikus fantasy világban, a Túlélők Földjén játszotok, amelyet mágusok, szörnyek, varázslatok népesítenek be. Te egy hős kalandozót személyesítesz meg, aki a túlélésért harcol. Ha megfelelő varázserővel rendelkezel, segítséggül hívatsz szörnyeket, kalandozókat, varázsla-

kőd, jelenleg már három-ezer játékos számláló levelezős szerepjáték, a Túlélők Földje adja.



HOL JÁTSZHATOK?

Szinte minden szerepjáték klubban meg fogod találni a HKK játékosokat, de megadjuk két (aránylag új) Bp-i klub címét, ahová biztosan rengeteg kártyás jár: XVIII. ker., Kondor Béla sétány 8, Kondor Béla Műv. Ház, minden pénteken du. 3-tól 10-ig, és VII. ker., Nagydíófa u. 5., hétfőt kivéve minden nap de. 10-től este 10-ig.

tokat, kártyák formájában. Minden játékos 20 életponttal kezd, amelyik játékosnak ez elfogy, az veszít. Az életpont fogyhat attól, hogy az ellenfél szörnyei megsebeznek vagy a másik játékos valamilyen varázslat-kártyát használ ellened. A játékhoz a háttértörténetet a négy éve sikeresen mű-

A levelezős játékok nem kell feltétlenül ismerned ahhoz, hogy a HKK-t játszhasd, és sikeres legyél benne (de esetleg kedvet kapsz hozzá a kártyajátékot játszva).

Tehát a HKK egyszerre három különböző játék: gyűjtögetés, pakliösszeállítás és maga a játék. Mindhárom fontos, de persze sokan vannak, akik számára csak az egyik fontos vagy a másik. A játék nem áll meg azzal, hogy veszel néhány paklit és játszol vele: ahogy jobban és jobban megismered a játékot, egyre rafináltabb, koncepció-orientáltabb paklikat fogsz építeni. Aztán eljön az idő, amikor részt veszel egy versenyen is, amelyen igazi profikkal mérheted össze a tudásodat, igen komoly díjakért, és egyre feljebb kapaszkodhatsz a Hatalom Szövetségének ranglétráján. Szinte minden hétvégén van valahol egy verseny, néha több is egyszerre. Ezenkívül rendezünk többszemélyes játékokat, a Harc a végső hatalomért super-mecceknek 30-40 résztvevője is lehet egyszerre (és a játék mégis gyors és pergő marad).

MENNYIBE KERÜL A JÁTÉK ÉS HOL VÁSÁROLHATOM MEG?

A 45 lapos alappakli ára 750 Ft, a 14 lapos kiegészítő 296 Ft-ba kerül. Megvásárolható bármely szerepjáték-boltban (pl.: Silverland, 1036 Budapest, Lajos u. 40., Magic Shop, Bp., V. ker., Fehérhajó u. 12-14., Computer Garázs, 4029 Debrecen, Lórántffy u. 2., Csillagvég, 6723 Szeged, Gogol u. 15., Holdbázis, 1072 Budapest, Nagydíófa u. 5.) és az 576 KByte Shopokban, emellett megrendelheted postán is, rözsaszín csekken a kiadótól:

BEHOLDER Bt, 1680 Budapest, Pf. 134. (A csekk „Közlemények” rovatában tüntesd fel, hogy mit rendelsz.)

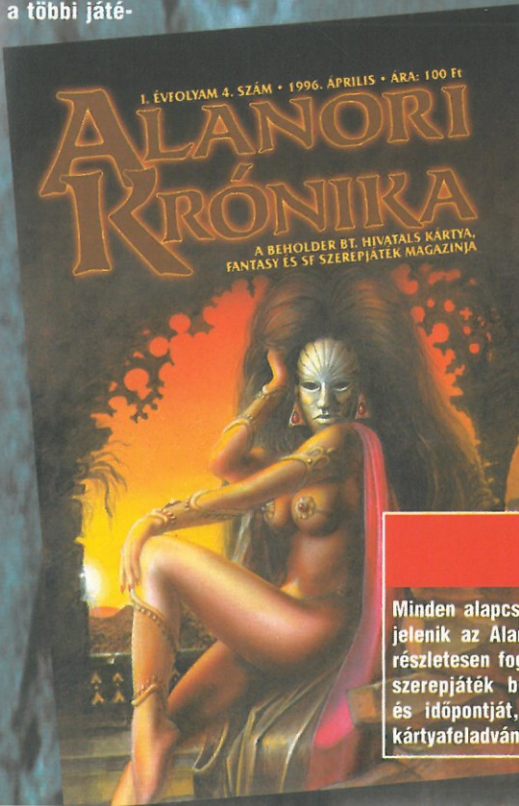
Ugyanezen a címen kérhetsz tájékoztatást a Túlélők Földje levelezős játékról és új, sci-fi levelezős játékról, a Káosz Galaktikáról.

Jún. 15-én, a Láng Műv. Házban (XIII. Rózsnyai u. 3.) 10 órától nagyszabású találkozót rendezünk (immár az ötödik a sorban), amelynek kb. 700-1000 vendége szokott lenni. Ha többet szeretnél megtudni a kártyáról vagy a levelezős játékról, gyere el!

Végezetül néhány technikai adat: A játék első kiadása '95 szeptemberében jelent meg, 349 különböző kártyalappal. Decemberben került a boltokba a Hőskorszak kiegészítő, 156 újabb lappal, és nagyon gyorsan el is fogyott. Jelenleg a játék 2. kiadása kapható, amely 32 új lapot is tartalmaz.

HONNAN SZEREZHETEK TOVÁBBI INFORMÁCIÓKAT A JÁTÉKRÓL?

Minden alapsomagban részletes szabálykönyv található. Emellett havonta megjelenik az Alanori Krónika, egy kártya, fantasy és szerepjáték magazin, amely részletesen foglalkozik a HKK-val. Ez a lap újságárusoknál nem kapható, csak a szerepjáték boltokban! Az Alanori Krónikában közöljük a versenyek helyét és időpontját, tanácsokat adunk a pakliösszeállításához, és minden számban kártyafeladvány is van.



2055-re a túlnépesedés és a túlparosodás következtében az emberiség a Föld csaknem teljes energia-készletét feléli. A hagyományos üzemanyagok és a nukleáris energia széles körű alkalmazásának következtében a környezetszennyezés elképesztő méreteket ölt. A vádaskodással a különböző nemzetek csak egymásra mutogatnak. A helyzet azonban holtpontra jut, dönteni kell.

Végső megoldásként - a nemzetek összefogásával - létrehozzák a Bureau of Advanced Energy Research (B.A.E.R.) nevű irodát, ami

Egy igen ritka ásványt, a Praxilliumot fedezik fel mélyen a víz alatt 400 mérföldnyire dél-keletre Uj-Fundland partjaitól. Ez az érc hasonló tulajdonságú az urániumhoz, ám nincs mérhető radioaktív kismugárzása.

A B.A.E.R. azonnal üzembe állít egy új tengeralatti fúró-komplexumot az Észak-Atlanti-Óceán mélyén, ám nem sokkal az első bányá üzembehelyezé-

S.T.

A MÉLYSÉG TITKAI

Rámoljuk el a sugárveszélyt az útból.

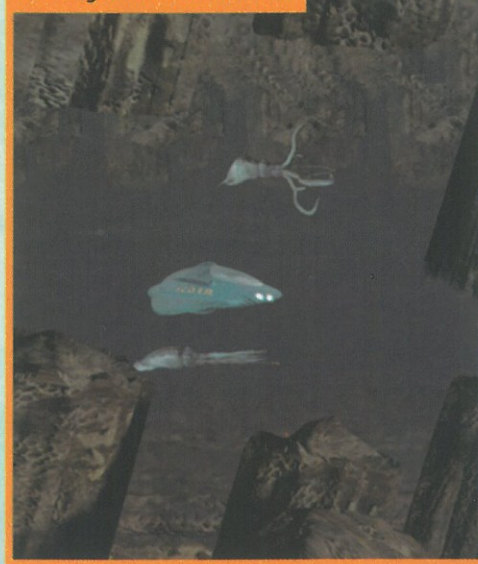


Danger: High levels of Radiation

Első találkozásunk a Medúzával.



Jól megtermett tintahalak...



nek egy új energiaforrás megtalálása a feladata. Speciális műholdakkal pásztázzák át a Föld mélységeit, új energiaforrás után kutatva. A vizsgálat szerencsére eredményesen zárul.

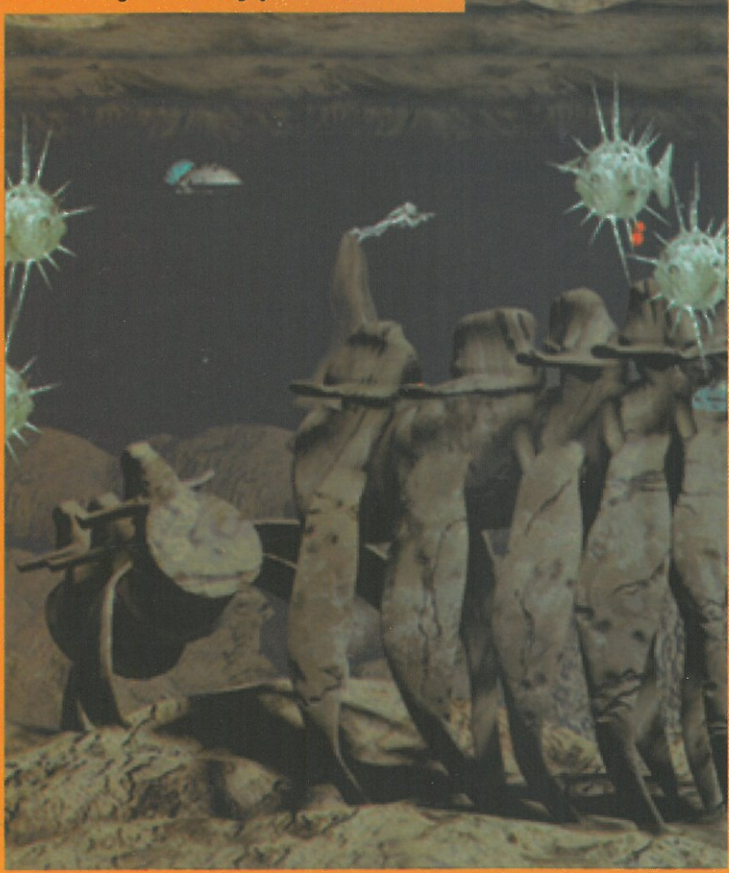
se után egy váratlan mélytengeri robbanás történik. A létesítménnyel minden összeköttetés megszakad.

A B.A.E.R. egy három tagú kutatócsoportot küld a helyszínre kivizsgálni az esetet, ennek a vezetése lesz a mi feladatunk Andy Steel parancsnok személyében. Ember még soha nem járt azokban a mélységekben. Egy újonnan kifejlesztett, kísérleti tengeralattjárót kapunk a feladathoz, mely a S.T.O.R.M. fedőnevet kapta. A küldetésünk: eljutni a fúró-komplexumhoz, és kideríteni mi történt.

A felbecsülhetetlen értékű Praxillium persze mások érdeklődését is felkeltette, tehát számíthatunk a B.A.E.R. riválisának, a N.E.O.-nak (a Nukleáris Energiaügyi Irodának) az embereire. Ex-zsoldosokat béreltek fel ellenünk, akik semmitől sem riadnak vissza, hogy megállítsanak.

A tenger alatt azonban rajtuk kívül még egyéb meglepetések is érik hőseinket, olyan lényekkel találkoznak, amiket eddig csak legendákban léteztek. Hogy mik vagy kik ezek a lények, nos, ennek a kiderítéséhez kell megvásárolni az Electronic Arts legújabb shoot'em upját, a S.T.O.R.M.-ot. Izellítőnek addig is itt vannak képeink.

Kellemes fogadóbizottság jobbról is, balról is.



Trópusi tengerfenék északon?



Lőjünk a szerkezetbe, hogy kinyíljon a rács.



O.R.M.



MÉLYVÍZ CSAK ŰSZÓKNAK

A játék a valaha készült legszebb oldalra scrollozódó lövöldözős anyag PC-re. Hogy fogalmat alkothassunk a dologról, a játékteret több szintű, térhatású scrollal, SVGA felbontásban kell magunk elé képzelnünk, ami ráadásul mindenhol két képernyőnyi magas, és több képernyőnyi hosszú. Nem is csoda tehát, hogy a 29 kisebb részből álló 7 hatalmas pálya csak 3 CD-re fért rá. Már a háttér is szemet gyönyörködtető, ám a víz alatti világ szereplői, a cápák, búvárok, no és nem utolsósorban a hajónk kidol-

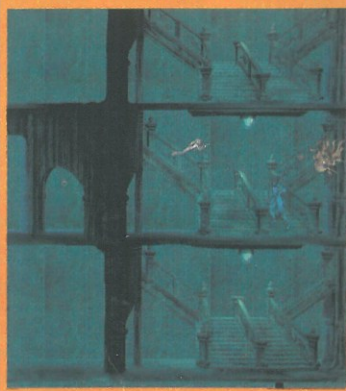
gozása se semmi. Minden 3D-ben lett megtervezve, minden egyes objektum szinte kidomborodik a képernyőről.

A csodás grafika mellett gyakran megesik, hogy a játékménetre már nem adnak olyan sokat, ám ez a S.T.O.R.M. esetében nem így történt.

Minél gyorsabban távolítsuk el a bombát a bázistól.



Hát ő lenne a főgonosz Mikonos?



Persze van bőven "hagyományos" lövöldözés is, minden pályán egy rakás N.E.O. búvárral, tintahallal, s egyebekkel kell végeznünk, ám a küldetések teljesítéséhez mindig valami speciális feladatot is meg kell oldanunk. A játék elején például az apró halak lebénítják a hajónk hajtóművét. A halak eltüntetéséhez először is ki kell lőnünk a cápákat, hogy azok ne egyék meg az oroslánfókákat, mivel a fókák a halak természetes pusztítói. Egy másik pályán meg egy hálóba szorult bálnát kell kiszabadítanunk, hogy azután az tudjon minket kiszabadítani egy óriás polip csápjai közül. A játék végénél már bonyolult csapdát kell hatástalanítanunk mindig a megfelelő sorrendben, tehát a célzóképeség még nem

elégendő a játékhoz. Egyébként sem lehet össze-vissza lövöldözni, ugyanis a munició igen szűkrezabott, és a tenger fenekén sincs túl sok lőszer elszórva. Ezek ráadásul egy-egy emberünk elhalálzásakor nem is termelődnek újra. Ezzel összefüggésben azonban szerencsére az ellenség sem regenerálódik, tehát voltaképpen inkább taktikára van szükség, mint göröcsös ujjra a ravaszon. Mindig a megfelelő időben a megfelelő típusú löszert kell használni.

A hajóval azonban nem csak lövöldözni tudunk, hanem egy kart kibocsátva tárgyakat rámolászni is, a szűkebb helyek megvizsgálásához pedig embereinkkel akár ki is szállhatunk a hajóból.

A saját perspektívából játszódó részek elég fejlethetők.



A KÖRÍTÉS

A már említett 29 pályán kívül találkozhatunk még saját perspektívából zajló lövöldözés részekkel is, ám ezek nagyon rövidek, és mindössze 3 van belőlük. Ezekben a helyeken ellenség sem jön, csupán egy adott feladatot kell elvégezni, mint például az említett bálnáról "lelőni" a hálókat.

A pályák között a főbb eseményeket szépen kidolgozott 3D-s komputeranimációkon követhetjük nyomon, akár SVGA-ban is. A zenéről szintén csak felsőfokú jelzőkkel lehet beszélni, a gép közvetlenül a CD-ről játssza le őket, s nem is annyira zenékről, hanem inkább a tenger morajairól van szó. A játéknak tehát van hangulata, s nem is akármilyen!

s.t.o.r.m.

Kiadja:
Electronic Arts



8MB RAM,
25MB HD,
SVGA,
486DX2, CD-
SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

A shoot'em up-ok új generációjának előhírnöke.

91%



D u p l a s z e n z á c i ó !
Az 576 KByte önálló műsorral jelentkezik 1996. május 25-én,
szombaton 1/2 11-órás kezdettel a Szív TV-ben! Állandó műsorunkat 2 hetente,
szombatonként láthatjátok Budapesten,
a vidékiek pedig 1 hét csúszással élvezhetik a showt.
És ez még mind semmi! A fergeteges műsort Martin szerkeszti és vezeti!
Ne szalasszátok el a találkozót az élő legendával és az 576 KByte-tal!
Ha nem tudod fogni a Szív TV adását, ne csüggedj,
a műsorok videokazettán is hozzáférhetőek lesznek!

576 KByte

a
SZÍV TV-ben!



Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

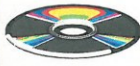
Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Sound Blaster AWE 32 VE

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



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

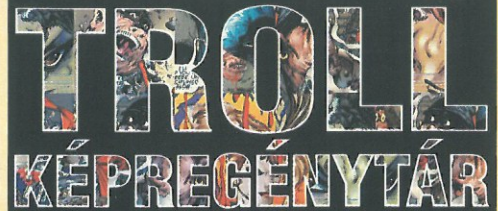
CD ÍRÁS 990,- + ÁFA (anyagár nélkül)

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)

Creative 4x-es CD drive	7.200,-
Sony 4x-es IDE CD	8.600,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.800,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	6.400,-
2400/9600 Zoltrix Fax-Modem	4.200,-
28.800-as Fax-modem + hangkártya (MWAVE)	23.600,-
RICOH 2x-es külső SCSI CD író + software	
+ 10 ajándék CD lemez	120.000,-
850 MB Quantum IDE winchester	24.200,-
4 MB/32 bites RAM modul	6.800,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, fényez 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!!!



1067 Budapest, Teréz krt. 13.
A Pepita City üzletházban,
50 méterre az Oktogontól!
Nyitva: H-P: 10-18 óráig
Sz: 10-14 óráig
Telefon: 322-6026

Néhány ok, amiért érdemes benézned
üzletünkbe:

1. A legújabb magyar és angol nyelvű képregények között válogathatsz, melyek közül számos ritkaságot csak nálunk szerezhetsz meg.
2. Széles választékunkban az X-Men-től, Judge Dredd-en át egészen Beavis and Butt-headig mindenféle, fajta és beállítottságú képregényt megtalálhatsz.
3. Áraink nagyon kedvezőek. Meglehet, hogy elcsépeelt reklámfogás, de jelenleg mi vagyunk a legolcsóbbak.
4. Képregény-antikváriumunkban nem csak az újonnan megjelent képregényekkel foglalkozunk, hanem régebbi füzetek adás-vételével is.
5. Telefonon is rendelhetsz képregényeket, melyeket postai utánvétellel küldünk el címre. Csomagküldő Szolgálatunkról levélben is kérhetsz információt.

FRISSEN ERKEZETT ÚJDONSÁGAINK:

VAMPIRELLA, ALIENS, PREDATOR, X-MEN, LOBO, MASK, JUDGE DREDD, LADY DEATH, STAR TREK, INDIANA JONES FÜZETEK ÉS KEMÉNYFEDLÉSEK.

Foghíjas a gyűjteményed?

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

**Köszönjük figyelmedet,
továbbra is várjuk megrendeléseidet.**

MI NYÍLT LAPOKKAL JÁTSZUNK!

Örömmel üdvözlünk előfizetőink népes táborában, mint új illetve mint régi hűséges olvasónk!
Akciónkkal nem csak az újság árából takarítasz meg komoly összeget, hanem

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé teszed vásárlásodat boltjainkban.
Jó választásodat számok bizonyítják:

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

1/4 ÉVRE: 850 Ft, (számonkénti megtakarításod 35 Ft)
1/2 ÉVRE: 1.650 Ft, (számonkénti megtakarításod 43 Ft)
1 ÉVRE: 3.200 Ft, (számonkénti megtakarításod 51 Ft)

Ami ennél is többet jelent, az a **KLUBKÁRTYA**, amely birtokában negyed, fél vagy egész éves előfizetés esetén

3, 6, illetve 12 alkalommal

5.76 %

árengedménnyel vásárolhatsz, de nem csak a boltokban, hanem a
CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLTATUNK-tól is!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt küldjük. Címezd pontosan, hogy biztosan célba érjen a várt újságod. Ne feledd! A már korábban megjelent újságokat utólag is megrendelheted. Legyen teljes a sorozatod! Ha a Csomagküldő Szolgáltatótól rendelsz, mellékeled a kártyát, amelyet a csomagoddal együtt visszajuttatunk hozzád. A már amúgy is engedményes termékekre további engedményt a kártyáddal nem kaphatsz.



REJTVÉNY

Az előző számunkban kakukktójas-keresésre invitáltunk benneteket. Nagyon sok érdekes megfejtés érkezett, de csak az alábbi volt helytálló: a 12. oldalon olvasható Rayman cikk egyik nagyalakú képen egy tehén is kérődzik. Nos, ő az EarthWorm Jimből teleportálódott ide kakukktójasnak.

Nyerteseink:

Köllő Gábor (Százhalombatta), Mayer Péter (Bonyhád), Gáspár József (Budapest).

Ehavi fejtörőnk a mindenevő és gyakorlott játékosoknak lesz könnyű, ők biztos felismerik majd, hogy mely játékok egy-egy jellemző jelenete látható az alábbi 5 képen. Aki mindet felismeri, az komoly eséllyel indul az egy darab **baseball satyeszért** és a vele járó állati ajándéksomagért.



PIKTOGRAMOK BY OLVASÓK

**Pataki Nándor,
Budapest**



**Potyondi András,
Farád**



Kovács József, Budapest

C64

NEWCOMER
LEMMINGS
LONG LIFE
PIRATES
STREET ROD

AMIGA

SETTLERS
WORMS
MORTAL KOMBAT 2
RISE OF THE ROBOTS
ALADDIN

PC

WARCRAFT 2
EF2000
NEED FOR SPEED
WING COMMANDER 4
DUKE NUKEM 3D

KONZOL

KILLER INSTINCT
MORTAL KOMBAT 3
DONKEY K. C. 2
MORTAL KOMBAT
EARTHWORM JIM 2

JELMAGYARÁZAT:

- = HELYBEN MARADT
- ◆ = ÚJ BELÉPŐ
- ▲ = ELŐRE LÉPÉS
- ▼ = VISSZALÉPÉS

Néhány szót az új formátumról...

Oldalszerkezet:

- Felül látható géptípus (adott esetben két-, vagy háromféle)
- oldalszám
- az adott oldalon található cikk fajtája (leírás, ismertető, egyéb tartalmú írás) és a játék(ok) címe(i)

Az értékelő alkotóelemei:

- a játék címe
- kiadó
- szerző
- géptípus ikonja (PC esetén a minimumkonfiguráció is)
- Látványosság (grafika, animációk, vizuális vonzerő)
- Játzhatóság (mennyire kezelhető, élvezetes)
- Szavatosság (hosszan tartó-e az élvezet, érdemes-e elővenni később is)
- Zenebona (hanghatások, zenei benyomások, audio-élmény)
- egymondatos értékelés a játékról
- összhatás (nem átlagolt érték, hanem a tulajdonságok összhatása)

Az értékelő alkotóelemei kinagyítva



descent 2 Kiadja: Interplay

8MB RAM
25MB HD
VGA
CD
SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBOONA

Nagy változás a gépigényben, kisebb a minőségben.

87%

Az 576 KByte oldalain 1995. áprilisában jelent meg a **U.S. NAVY FIGHTERS** leírása. Nevezetes program ez több okból is: az első "CD-s" szimulátor volt, amelyet tesztelhettem, és az addigi "lemezes" anyagokhoz képest jó néhány meglepetéssel szolgált. A legnagyobb újdonságot a játék közben megjelenő "filmbetétek" jelentették, de mégsem ez volt az, ami alapvetően megfogott, hanem a fantasztikus háttér-szövegelés (holott a CD-nek ehhez semmi köze). Akkor nagyon tesztelt a program, az összhatás 95%-os értékelést kapott, jó volt tehát a fogadtatás. De "mi okból nosztalgizik a pali" - kérdezheted joggal Kedves Olvasó.

Mert ha rövidre akarnám fogni a mondanivalóm: az **Advanced Tactical Fighters** gyakorlatilag a **Navy Fighters** átírata, (nem folytatása!), más környezetben, más repülőgépekkel. Röviden annyival is elintézhethetném az "új" program bemutatását, hogy vegyék elő a 95/04-es számot, olvassátok el az akkori leírást, billentyűzet-kiosztást, és a különbségeket leszámítva ültessétek át az ott olvasottakat az **A.T.F.**-re.

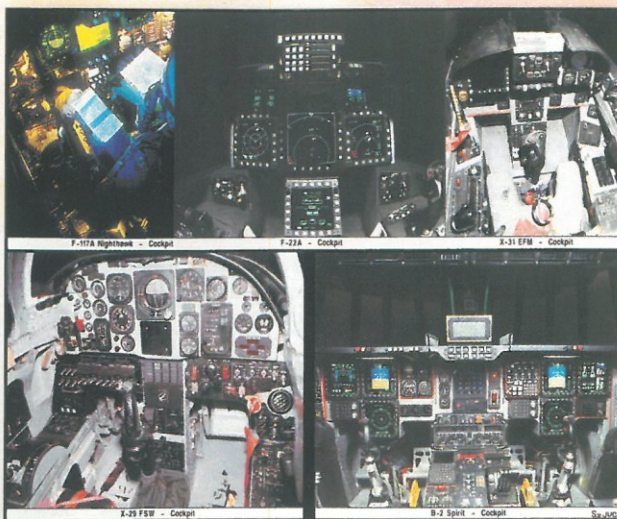
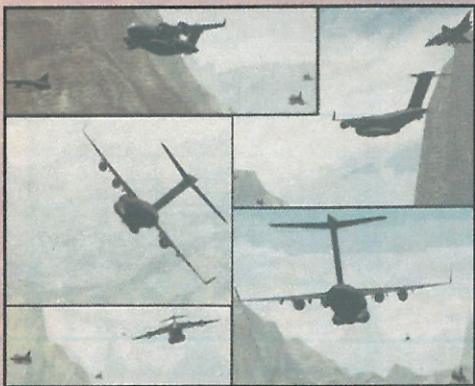
AZ ÚJDONSÁGOK...

A **U.S.N.F.** kezdő képsora digitalizált film volt, akárcsak az előtte nem sokkal megjelent **Fleet Defender**-é. Nem biztos, hogy van a kettőnek egymáshoz köze,



mindenesetre tükrözi az akkori "divatot". Ezzel szemben az **A.T.F.** introja számítógépes grafika ("rajzfilm"), mégpedig a legjavából!

Egy **C-17 Globemaster III**-as teherszállító gép 3 kísérőjével (**X-31 EFM**-ek) bújkál a domborzat takarásában, várható támadói elől. Az óvatosság nem alaptalan, mert rövidesen egy **MiG-29**-es géppár veszi őket üldözőbe. Az egyik X-



31-es kiválik a kötelékből, majd néhány - csak rá jellemző - "faramuci" manőver után kilöve rakétáit, végez ellenfeleivel. A kimentett állóképek is árulkodnak az intro minőségéről, de a koreográfiát, a tökéletes "filmszerűséget" sajnos nem tudják visszaadni, pedig igazi, az 1996-os színvonalnak megfelelő profi alkotás!

A program főmenüje (és úgy általában a menürendszere) egyszerűre tökéletes és gyönyörű. Kár lett volna rajta változtatni, nem is tették meg, de hogy azért valami újdonság is legyen a dologban, az előd **F-14**-es háttérképet most felcserélték egy **F-117**-esével.

A CD talán legnagyobb erényével kezdem: túl azon, hogy játszani is lehet vele, nagyszerű kép-, film- és szöveges anyagával ismereteket közvetít számunkra. A **Player Aircraft Reference** menü **Photo Album**-ból az adott típus 7-8 fotója is előhívható. A **Parts List** a repülőgép külsőnézeti képét, és az egyes részeinek megnevezését tartalmazza. A **Cockpit** a műszerfal, az **Engine** a hajtómű fényképét, a **Fuselage** a röntgenrajzát, a **Description** a szöveges leírását (történet, fegyverzet, teljesítmény stb.) tartalmazza a repülőgépnek. A **Production**, **Control Surface**, **Special Maneuvers** menüpontok egy-egy ledigizett (a berepülések során készített gyári!) filmet rejtenek, angol narrátor kísérelő szövegével.

Az **Other Vehicle Info** menü mint egy lexikon tartalmazza a programban fellelhető összes (!) eszköz 3-6 oldalas ismertetőjét, 3D-s forgatható képét, de a többségnek az eredeti fotóját is. (Ha ügyesen tálaljátok, az apukák már csak ezért is szívesen megveszik nektek ezt a programot!) De nézzük:

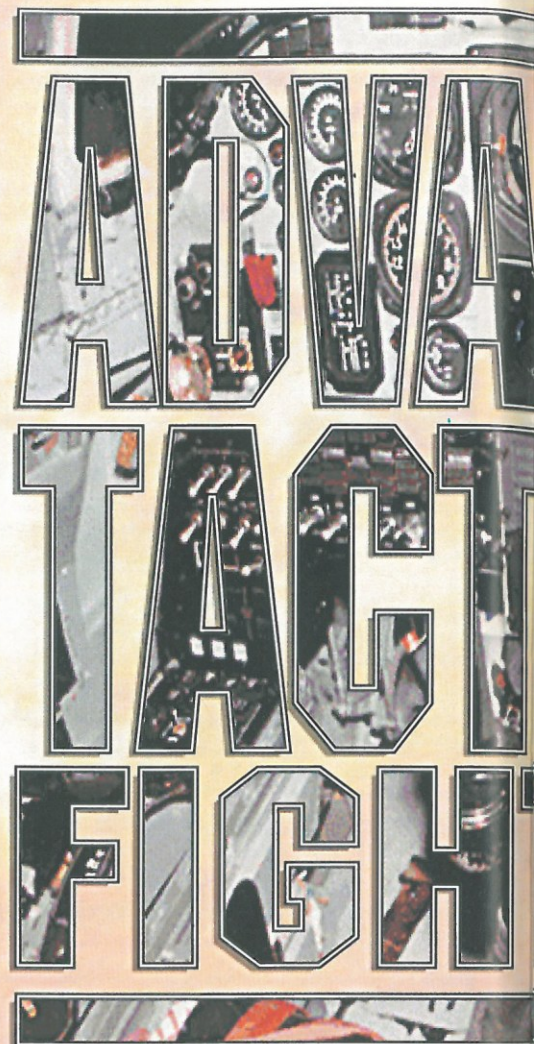
NEKTEK MIÉRT FOG TETSZENI...

A programban 14 géptípussal repülhetünk, de összesen 90 (!) re-

pülő eszközzel (vadászszal, bombázóval és helikopterrel) találkozhatunk, illetve állíthatunk össze változatosnál változatosabb összetételű bevetési programot. Mielőtt azonban továbblépnék nézzük, mely gépek a lovagolhatók:

- (1.) B-2; (2.) F-117;
- (3.) F-22A; (4.) Rafale C; (5.) X-29 FSW; (6.) X-31 EFM;
- (7.) X-32 ASTOUL; (8.) AC-130U; (9.) Yak-141; (10.) F/A-18D; (11.) SeaHarrier FRS.2; (12.) Su-33; (13.) F-14B; (14.) AV-8B.

Az **U.S.N.F.**-ben is volt olyan típus, amely kilógott a sorból, ezt most tovább fokozták a kísérleti "X-" gépekkel, amelyek a jelenlegi formájukban valószínűleg soha nem válnak sorozatban gyártott vadászgéppé, de ezen most ne akadunk fel. A számítógépes játékokban egyébként is a legnagyobb csoda az, hogy a mesék birodalmába aktív résztvevőként repítenek; általában a valóságban soha el nem érhető szerep körben próbálhatjuk ki képességeinket. Számomra nagyobb problémát jelent, ha a mesében "a nagymama eszi meg a Piroskát", vagy ha a "helyből felszálló gépet" nem tudom lebegő helyzetbe hozni, vagy ha elmaradnak az elvárható "faramuci" figurák... A helyszínek: Egyiptom, Franciaország és Vlagyivosztk térsége. A játékos amerikai, angol, kínai, francia, német, belga, jordán, izraeli, japán, észak- vagy dél-koreai, orosz, szír, és arab színeket választva indulhat csatába. Amikor angol "mezt" húztam magamra, észre vettem, hogy a programból hiányzik a légierőm gerincét alkotó **Tornado** típus, igaz helyette már rendszerben állt a **Eurofighter 2000**. Mintha már említettem volna, hogy apróságokon ne akadunk fel... A nem mindennapi típusválasztékból hab a tortán az **AC-130U**



ÚJ RUHÁBA ÖLTÖZ

Spectre. A mellékelt képen jól látható, hogy a 25-, 40-, és 105mm-esi milyen veszélyesek lehetnek még egy repülőgép-hordozó fedélzetére is. Bár megint csak furcsa volt, hogy csupán egyetlen vadászgép, és a kísérőhajói védték azt a hatalmas monstrumot. Ezt a soványka szereplőgárdát a gép magától adta be, de ha vállalkozunk saját küldetés tervezésére, akkor akár 30 gép is vívhat egyszerre egyazon légtérben csatát. Csak győzzük majd kapkodni a fejünket, hogy ki kivel van!

ÖSSZEHASONLÍTÁS A "NAGYOKKAL", AVAGY AMI NEM TETSZETT NEKEM...

Amikor valami új megjelenik a piacon, és az addig elképzelhetetlennek tűnő megoldások a szemünk láttára válnak valósággá, attól a pillanattól kezdve az lesz az etalon, és legközelebbi vetélytársánál azonnal észre vesszük a hiányát. Így vagyok ezzel most én is. Amit egy évvel ezelőtt a csúcsok között emlegettem, ma már "csak" átlagos képességű programnak látom. Miért? Miket hiányolok? Hiszen a háttérszöveg a régi! Igen, de az ma már közel sem akkora újság, mint egy évvel ezelőtt volt.

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS



ÖTT RÉGI ISMERŐS

Nem látok magam előtt műszerfalat? Egy évvel ezelőtt sem volt, sőt azt írtam: "Nem is hiányzik, mert minden ott van az orrom előtt, a HUD-on". Az EF2000 virtuális-, és a Su-27 "mint az igazi"-műszerfala viszont olyan nyomot hagyott bennem, ami miatt ma már jobban szeretném, ha lenne! A repülőgépm olyan "számítógép-szimulátorosan mozog".

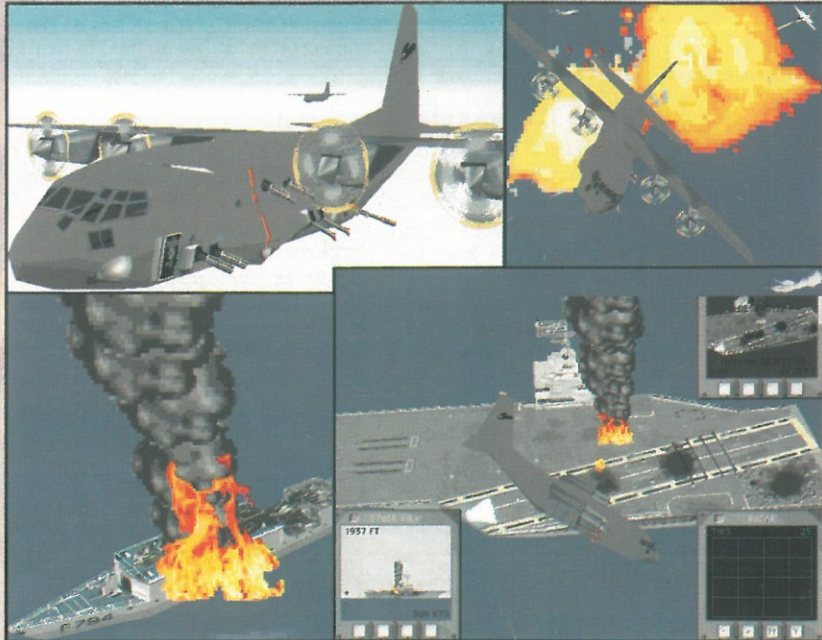
is mozog egy "igazi" repülő a térben, mennyire "könnyű" is elbaltázni a lépést, ami után, ha nincs magasság, menekülés sem létezik. Amikor ráérezel, hogy mitől is olyan más ez a program, akkor döbbersz rá, hogy eddig mi volt, ami a többiből hiányzott, és a többiek mozgása mitől "számítógép-szimulátoros". Nagyon fontos tehát egy szimulátorprogram-

ban a géped mozgása, egyáltalán nem mindegy, hogyan úszik, lebeg, vagy rosszabb esetben szaggatva araszol. Talán (biztos!) lényegesebb, mint maga a szépséges, de öncélú grafikai környezet, amitől még a napjaink izmosnak számító gépei is nyoszorógo-ve szenvednek! Az A.T.F.-t is, ha élvezni akartam, sorban ki kellett kapcsolnom a textúrákat, mert bár jóleső látvány egy szép rajzolatú ellenfél, amint egy pillanatra elhúz mellettünk, de ha harc közben szaggatva, térugrásokkal trükközik, az rendkívül zavarba ejtő és bosszantó!

Vagy ott vannak az élettani hatások: amikor a földről nézünk egy műrepülő gyakorlatot, nagyon élvezzük a dolgot, és közben hajlamosak vagyunk elfelejteni, hogy aki csinálja a műsort, az valójában mekkorákat is szenved odafönt. Van egy filmem, F-18-assal végez műrepülést - végig bekapcsolt mikrofonnal - egy kanadai pilóta. Mindent megmutat, ami a Hornetből kihozható, engem mégis az döbbenett le, amit az az ember önmagából hozott ki! Nyög, fújtat, ki- és bepréseli magába a levegőt, szinte "agonizál" a nagyobb terheléseknél. Az hogy a képernyő elfeketedik, vagy átmelegszik, egyre több programban megtalálható, s az A.T.F.-ben is hallod, amint az oxigén megindul, vagy a RIO a hátad mögött a hirtelen ránehezülő terhelés miatt méltatlankodik, gyarapítja a pozitív érzéseket, a piros pontokat. Szereted, vagy inkább bosszant, ha a programbéli ellenfeled iszkiri, a nap felé menekül, te

pedig elvakultan pislogsz utána? Bosszantó, főleg, ha előtte egy Sidewindert élesítettél ki éppen, de mégis imádnivaló, mert így történné a valóságban is! Sőt, ha látatl már az életben, vagy filmen orsózó repülőgépet belülről, onnantól kezdve hiányolni fogod a programból az árnyékok futkosását a műszerfaladon. Érted már a lényegyet? Minél inkább hasonlít az igazira, annál jobb! Hiszen ez a szimuláció lényege!

Miért tesznek egy programba helyből felszálló gépet, ha az csak úgy tud repülni, mint hagyományos társai? Miért tesznek be olyan repülőket, amely elkápráztatja a világot "természetellenes" manővereivel, de a programban ezt képtelenség kihozni belőle? Kérdések, melyekre nem tudom a választ, de az értékelésnél nem tudom figyelmen kívül hagyni.



a . t . f .	Kiadja: Electronic Arts
	8MB RAM 65MB HD VGA 486DX-4 SB, GUS
L Á T V Á N Y O S S Á G J Á T S Z H A T Ó S Á G S Z A V A T O S S Á G Z E N E B O N A	
Átlagos képességű program hiányosságokkal és furcsaságokkal!	
55%	

THE NEED FOR SPEED

KINEK KELL A RIDGE RACER? ITT VAN A NEED FOR SPEED!

Minden álmod, hogy egy Lamborghinivel száguldozhass, de még nem nyertél a lottón? Nos, ha így van, akkor a Need for Speedet Neked találták ki. A híres-nevezetes autóverseny a 3DO és a PC után végre megérkezett Playstationre is.

A SEBESSÉG BŰVÖLETÉBEN

Amint behelyezzük a gépbe a lemezt, tökéletes minőségű FMV felvételeken csillogó-villogó méregdrága autósodák száguldoznak, amiből már sejthetjük, mi vár ránk. A játék segítségével a világ legmenőbb sportjárgányaiba ülhetünk be s - egy vagy több ellenfél ellen - az Alpoktól a nagyvárosi sztrádáig összesen hatféle pályán állhatunk rajthoz. Megmaradtak tehát a 3DO verzió jól bevált három szakaszra osztott közúti pályái, és ehhez adtak hozzá még három kör alakú pályát. Minden pályán ráadásul három napszak közül választhatunk: indulhatunk reggel, nappal és este. **Nyolcféle bivalyerős kocsit** közül választhatunk, íme a választék: Lamborghini Diablo VT, Ferrari 512TR, Dodge Viper RT/10, Porsche 911, Chevrolet Corvette ZR-1, Acura NSX, Mazda RX-7, és Toyota Supra Turbo. Mindegyik járgánnyal akár automata váltóval, akár manuálisan összesen négyféle szemszögből versenyezhetünk: egyrészt belülről, a műszerfalat csodálva, másrészt a kocsit orrából egészen az aszfaltig leereszkedve, harmadrészt hátulról, a csomagtartót bámulva, és végül helikopterről, az autót követve. Ezen kívül a visszajátszásnál -

mert erre is van lehetőség - még más kameranézetek is választhatóak, mint például az ellenfél, vagy a ránk akaszzkodott zsaruk nézetei. S ha már a visszajátszásnál tartunk, ez Playstationön valóban fergetegesre sikeredett. Azon kívül ugyanis, hogy az egész futamot végignézhethetjük, aki csak a leglátványosabb koccanásokban akar újra gyönyörködni, az a Highlightsszal egy kisebb összefoglalót tekinthet meg.

A Playstation verzió leglényegesebb tulajdonsága azonban mégsem ez, hanem a többjátékos üzemmód. Ilyenkor ugyanis a képernyő megfelelőzódik, tehát egy géppel játszhatunk ketten, egymás ellen. Ezen kívül egyébként lehetőség van még linkelésre, azaz két gép összekötésére is.

PLAYSTATION VS 3DO

Kétségtelen tény, hogy mind a pályák számának tekintetében, mind a választható opciók tekintetében a Playstation verzió felülmúlta a nagy elődöt. **Ám nézzük, mi van az élethűséggel!** A Need for Speed pont attól volt eddig egyedülálló, hogy hihetetlenül valóság-



A játék egyik kedvelt extrája, a csend-őrkanyar.



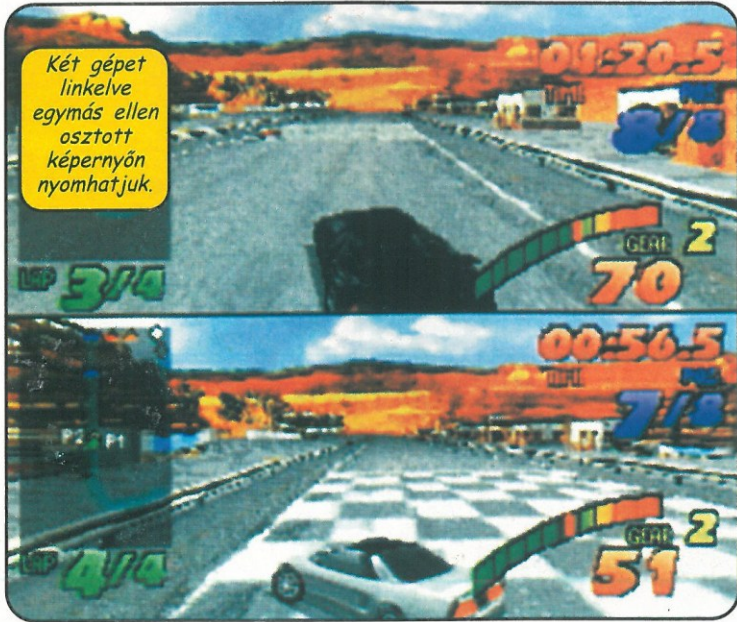
A sok számadat és mérőműszer a játéktérmi hangulatot fokozza.

kapunk telibe egy civil autót, és kocsink csak épp hogy perdül egy párat. Ha pedig esetleg mégis borul, akkor sem olyan tökéletesen mint 3DO-n. Hogy egy példát említsek: egyszer véletlenül sikerült a Corvette-emet orral az égnek, a hátulján megállítanom...

Sajnos a kocsik választása is gyakorlatilag

elvesztette az értelmét. A saját autónk ugyan valóban különbözőképp viselkedik, ám az ellenfelek úgy lettek megkódolva, hogy a kezükben megtámaszkodik még a "leggyengébb" Mazda is, s borulás után is simán felzárkóznak akár egy Lamborghiniez is. Bár Playstationre kétségtelenül jelenleg ez a legjobb autós program, ám úgy érzem, túlságosan sok játéktérmi elemet csempésztek a játékba, s ezzel elvesztette az eredeti arcvonásait.

A másik dolog a kocsik viselkedése. A sebesség ugyan fantasztikus, ám amikor 300-zal repsztre ráhúzom a kormányt, szinte alig érezni valami tehetetlenségi erőt, a kocsit azonnal megmozdul, alig csapódik ki a fara. A fékezés egyegy kanyar bevetelénél szinte semmit nem ér, ha meg a kéziféket húzzuk be, azonnal blokkol a kerék. A karamboloknál pedig irrórealisan lecsökkenték a borulás veszélyét. Előfordulhat például, hogy 100-as tempóval frontálisan



Két gépet linkelve egymás ellen osztott képernyőn nyomhatjuk.

need for speed Kiadja: Electronic Arts

PLAYSTATION

82%

Gondolom, senkinek nem mondom újat az-
zal, hogy Európában a legnépszerűbb
sport még mindig a foci. Egy dolog tehát
biztos: bármennyi fociprogram is jelenik
meg, mindig lesznek rá vevők. SNES-re
ebben a műfajban eddig sem volt
hiány, ehhez most egy adalék az Ocean
90 Minutes-e. Nézzük akkor, hogy siker-
ült-e valami újat felmutatni.

PRO...

A különböző választható opciókból a
programban nincs hiány, összesen hétfé-
leképpen foghatunk a játéknak: az 1P vs

csapat áll fel a klubokból, és ezekből
alkothatunk egy-egy válogatottat. Végül
a Cup-nál az összes klub benevezhet -
akár mindegyik emberi irányítással - és
így kieséses bajnokságot játszhatunk.

Egy fociprogrammal szemben talán a leg-
fontosabb követelmény az egyszerű és
élvezetes játszhatóság. A 90
Minutes ebben a tekintetben minden
igényt kielégít: bár elég sok mozdulat áll a
rendelkezésünkre, a kezelés nem túl bo-
nyolult, akinek elsőnek van a kezében
SNES irányító, még az is boldogul vele.
Háromféle nehézségi szint kö-

fogunk találkozni kinagyított részletekkel.
Kétféle ilyen közeli kép van: amikor egy véd-
őt kell kicselezni, avagy nekünk kell le-

részletesebben volt kidolgozva. Számomra
a komputer irányította ellenfél játéka sem
okozott különösebb élményt - mialatt tesz-



szerelni egy támadót, illetve - ha nem dől
el a meccs sorsa - a tizenegyes rúgásoknál.
Ezeknél a részeken csupán egy irány meg-

tellem a játékot, a gép végig csupán egyfé-
le támadást ismert: felemelni a kapu előtt a
labdát és fejelni - ráadásul gyakran ugyan-

90 minutes

EUROPEAN PRIME GOAL



2P-nél ketten játszhatunk egymás ellen
egy meccset, az 1P vs COM ugyanez,
csak a CPU ellen. A Tournamentben
összesen hat játékos vehet részt, s min-
denki mindenki ellen fog játszani. A
You're a Hero-nál saját játékosokat
kreálhatunk, és leigazolhatjuk őket bár-
melyik csapathoz. A League menüpont-
nál minden klub benevezésével (a magya-
rok nincsenek köztük) valódi szabályok
alapján játszhatunk valamelyik csapattal
egy bajnokságban. Az All-Star-nál két

zül választhatunk, a profi beállítás-
nál keményen támad az ellenfél, míg a
leggyengébben gyakorlatilag nem is próbá-
lnak minket leszerelni az ellenfél játé-
kosai.
Bár a háttérgrafika és az embereink kidol-
gozása elég elnagyolt, a játékosok
mozgása mégis meglepően ere-
deti, jól kivehető, hogyan veszik le a lab-
dát, hogyan sarkalnak, cseleznek, egy-egy
gólnál pedig még különböző győzelmi tán-
cokat is bemutatnak. Meccs közben gyakran

JÓ NAPOT, JÓ SZURKOLÁST!

adása, és valamelyik gombbal jóváhagyása
a feladatunk. A tizenegyes rúgást egyéb-
ként gyakorolhatjuk az options menüből,
Mini-game opcióval. Itt ráadásul még egy
idétlen kvarcjátékkal is szórakozhatunk.
Figyelemre méltók még a játék hanghatá-
sai is; itt a közönség morajlását emelném

azzal az emberrel. No persze vigasztalód-
junk azzal, hogy minden fociprogram legin-
kább ketten játszva az igazi.
Befejezésül azt tehát semmiképp nem le-
het mondani, hogy nem volt még jobb fo-
ciprogram Superre, de azért a játék egy
erős középezt megérdemel.



ki, amely mindig az adott szituáció alapján
erősödik fel és halkul el.

...ÉS KONTRA

Nos, az eddig felsoroltak voltak a pozitívum-
ok, most nézzük a negatívumokat. A leg-
főbb hiányosság a visszajátszás hiá-
nya, manapság ez egy fociprogramból sem
hiányozhat. A másik dolog a kiválasztott
csapat felállításának a beállítása, itt ugyanis
csak a legalapvetőbb dolgokon változtathat-
unk. A FIFA-ban például ez a rész sokkal

90 minutes **Kiadja: Ocean**
SUPER NINTENDO
79%



Ezek mi lennének a cyberben, amint egy tiltott terület felé tartunk.



Alexa
Az első áldozat az intro hőse: Alexa.

Azt hiszem kevesen vannak, akik ne hallották, olvasták vagy látták volna filmen Hasfelmetsző Jack történetét, aki Anglia ködös utcáin hasította végig áldozatait a nyakuktól az ágyékukig. Pontos kilétére sose derült fény, neve azóta is legendaként él és ezt a legendát azóta életben tartják. A TAKE 2 úgy határozott, kicsit átgyúrja a témát, a XXI. század cyber-társadalmába helyezi, ahol a cybertér ugyancsak jelentős helyszíne lesz a játéknak. A főhős egy fiatal újságíró - természetesen már nem papírra dolgoznak az újságírók, hanem hálózatra -, aki a Virtual Herald munkatársa. Főnökünk minket küld a rejtélyes gyilkosságokhoz, és természetesen a pusztá tényleírásom túl is ügyködünk, mondhatni nyomozunk.

APRÓ TUDNIVALÓK

A játék grafikája általában SVGA - amikor saját szemszögből látjuk a terepet, mozgunk, vizsgálódunk tet-

mek számmal. Az irányítás meglehetősen egyszerű, a késalakú nyíllal mozoghatunk, ami átalakul, ha valami érdekesre visszük: nagyítótá, ha vizsgálódhatunk, kézzé, ha felvehetünk valamit, koponyává, ha beszélhetünk valakivel. A képernyő tetején fix ikonokra lelkünk: a földgömbbel utazhatunk, a fiók tárgylistánkat jelképezi, a laptoppal személyi számítógépünkbe léphetünk, amin sokszor



Íme egy túlélő. Túlélte a paradicsomlé-kúrát.

szetős SVGA animációkat láthatunk. A mozik jórésze mezei VGA, de legalább teljes képernyős és nem interlaced. Az intro zenéje profi (a Blue Oyster Cult munkája), de a digi zenékről csak ennyi. Ugyanis nem találkoztam több ilyen re-

apróbb rejtvényeket kell megoldanunk. Itt található a mentés/töltés ikon, innen érhetjük el az opciós menüt, illetve kiléphetünk a játékból. Az opciós menüben mindenki beállíthatja az akciórészletek és egyes logikai feladványok ne-

hézségi fokát, valamint a video-részletek felbontását. Véleményem szerint a játékidőt úgy akarták jól megnövelni, hogy teleszórták a programot logikai feladatokkal, s inkább ezek dominálnak, mint a kalandelemek. Azt hiszem, ez a kalandoroknak is sok fejtörést fog okozni, néha én is a pokolba kívántam a készítőket.

zenét, majd minden elsötétül. A XXI. század Hasfelmetsző Jackje ismét gyilkolt.

A gyilkosság színhelyén beszélgessünk el a felügyelővel, akitől megtudjuk a lány adatait, azt, hogy nem találtak erőszakra utaló nyomot, s a számítógép be volt kapcsolva. Vegyük fel a bögrét, amit a fel-

RIP

AVAGY HASFELMETSZŐ

A játékhöz vagy négyórányi filmet vettek fel blue-boxban, amit utólag ray-trace környezetbe helyeztek. Sajnos nincs túl sok fantázia a jelenetekben, általában két-három embert látunk beszélgetés közben, s őket is csak néhány kameraállásból. Semmi akció, sem látványos jelenet. Nem túl hátborzongató a paradicsomlével leöntött hölgy (pedig váltig állítja, hogy vér), ahogy élénk áll és ecseteli problémáit - hiányzik egy kis akció, menekülés, izgalom. A színészi játék helyenként kifogásolható, látszik, hogy botcsinálta színészeknek osztották a szerepek egy részét (eltekintve attól a néhány "nagyobb" névtől, akik a játék költségvetését megdobták egy kicsit). A logikai feladatok és a kalandelemek mellett igen sokat kell beszélni a játékban, s mivel feliratozás nincs, jól ki kell nyitni a fülünket - igazán gondolhattak volna a nem angol anyanyelvű játékosokra is. Sajnos visszanezésre sincs mód, de aki hajlandó végignézni a CD könyvtárait és az .exe fájlokat, hamar rájön, hogyan lehet lejátszani a filmeket külön-külön.

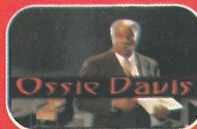
RENEE STEIN HALÁLA

Dinamikus zene szól a hangszórókból, mialatt egy szép, szőke nő siet haza az utcán. Idegesen keresi kulcsait, majd belép a szobájába. Sikítása elnyomja a

ügyelő elejt, s laptopunk segítségével illesztjük össze a darabjait - mivel a helyszínről származik és még érdekes lehet. Salisbury olvasható rajta. Beszélgessünk el a halottkémmel, akitől megtudjuk Vic Farley nevét, aki talán többet tudhat a



Nem a kép rossz, s nem is a szemetek: ez a cybertérben történik. Barátnőnk és kollégánk tudhat valamit.



gyilkos fegyverről. Chaterine-től egy üzenet érkezik be, miután fogadtuk, irány az iroda. Ben, a főszerkesztő közli, hogy Chaterine már nincs itt, de jó lenne, ha utána erednénk. Ebben a pillanatban kapunk egy üzenetet a Rippertől, aki közli következő áldozata nevét: Catherine Powell Jake (azaz mi) azonnal a lakására rohan,

ahonnan Chaterine támolyog ki véresen. Csak annyit mond: Ripper, majd elájul.

Másnap legjobb, ha felkutatjuk Chaterine szobáját. Az asztalon érdekes kristályok vannak, melyekből a csillagjegyet, a halakat kell kirakni. A pontos csillagképet a fali térképen meglehetjük, ezután már

nyából, és a Horoscope könyvre irányul. A szerkesztőségben lépünk be a cyberterbe, s kattintsunk Chaterine horoszkópjára. A kód (milyen meglepő): horoscope. A megnyílt helyet a rendőrség őrzi, erre figyelmeztet is Magnotta, de ne törődjünk vele: likvidáljuk az őrt, majd vegyük magunkhoz az információt, ami egyelőre még kódolt. Lépünk ki a cyberből, s nézzünk el a kórházba

Amagnotta felügyelő vallatás közben. Vajon mit tudhat ez a szép leány?



Itt a meggyilkolt testvérét találjuk, akinek a bátyja amolyan számítógéphálózat-zseni volt, s szintén a Ripper áldozata lett. Innen egyre szövevényesebbé válik a cselekmény, egyre több emberrel kell beszélni, logikai feladatok tömkelegével állunk szemben (kicsit el is nyomják a kalandelemeket), s rajtuk áll a nyomozás eredménye. A játék érdekessége, hogy egy végigjátszás után jöhet a következő - egy újabb befejezéssel. Összesen négyféle befejezése lehet a programnak, minden esetben más-más a gyilkos. Hát mit mondanak még? Szorgosan jegyezzétek le a kódszavakat és kódszavakat (mindent, ami kicsit is gyanús), lépjétek be mindehová, s ha már nincs előttek több titok, az annyit jelent, hogy a vége már csak egy karnyújtásnyira van.



Mivel a történet a XXI. században játszódik, amikor már mindent beszótt a hálózat, az információk mind-mind itt érhetők el, nem meglepő, hogy a program tisztességes része játszódik a cyberterben. Természetesen a virtuális szemüveg már olyan, akár ma a karóra, s bárki egy gombnyomással beléphet a cyberterbe. Így aztán itt is történnek velünk kalandok dögvél, információk után kell kutatnunk, kódokat fejtenünk, sőt helyenként egy-egy védelemmel harcba kell szállni - ugyanis a védelem egy repkedő koponya, pók, patkány vagy egyéb nyalánság képében támad. Ekkor egy korrekt akciójátékhoz lesz szerencsénk, ahol gyorsaságunkon múlik minden. Szerencsére az opciók menüben be lehet állítani a harcok nehézségét, s a kalandoroknak se fog sok fejfájást okozni ez a néhány akció-betét. A közlekedés a cyberben meglehetősen egyszerű: egy katlanba érkezünk, s körbefordulva a hegyek csúcsán lábánál, erre-arra elszórva piktogramokat látni, melyekre kattintva belépünk az aktuális "helyre".

Katherine a kórházban. Túlélte a találkozást Ripperral, de azóta kómában fekszik.

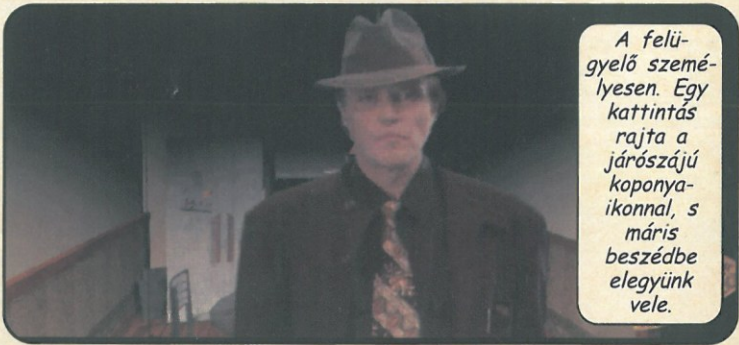


Ha éppen nem beszélgetünk, tetszetős, ray-tracelt SVGA környezetben mozoghatunk.



nem lesz Chaterine-hez, aki kómában fekszik. Az alagsorban találjuk Farley-t, aki amolyan boncmester, s némi információval szolgál a gyilkos fegyverről. Tőle tudjuk meg Joey Falconetti nevét is, aki után a Duchamp kávézóban nyomozhatunk. A rendőrségen érdemes kifagatni a munkatársakat, s miután megkapjuk az üzenetet az újabb gyilkosságról, nézzünk el oda is.

A felügyelő személyesen. Egy kattintás rajta a járószájú koponyáikkal, s máris beszédbe elegyünk vele.



ripper

Kiadja: Take 2

PC: 8MB RAM, 15MB HD, SVGA, CD, SB

77%



ALIEN TRILOGY

Mit tettél volna Ripley helyében? Itt az ideje hogy megmutasd!

Az Alien trilógia első két része, azaz a magyar fordításban a "Nyolcadik utas: a halál" és a "Bolygó neve: halál" gondolat nem csak nekem tartozik a kedvenc filmjeim közé. Az emberiség már az idők kezdete óta szeret borzongani, a képzelet mindig újabb és újabb szörnyeket, fenevadakat alkotott. Hans Rudi Giger már csaknem két évtizede álmodta meg azt a már-már gyönyörűségesen ocsmány idegen szörnyét, melynek

nyosra sikeredett. Egy Doom-szerű akciójátékról van szó, ám a Doomnál még tökéletesebb grafikával, még komplexebb játékmennel. A remek grafikának köszönhetően valóban úgy érezhetjük, hogy ott vagyunk az Acheronon, a bázison, vagy épp a Nostromo cirkálón. Mindenhol ismerős tárgyakat, járműveket találhatunk, mint például a film második részében látott katonai páncélos autót.

minket a sors, s persze találhatunk majd tojásokat is. A játékban azonban nem csak az idegenek jelentenek ránk veszélyt, hanem a Weyland-Yutani Corporation emberei is, akik a szörnyeket biológiai fegyverként akarják hasznosítani. Ezeket az alakokat persze a szörnyekkel hasonló bánásmódban kell részesítenünk.

robbantása, mivel ezek gyakran láncreakcióban robbannak, maguk körül nagy pusztítást végezve. A robbanások nem akármilyen módon lettek megvalósítva, a későbbi szinteken vannak olyan ládák, amik ezernyi darabra forgácsolódnak.

A film atmoszférájának megteremtéséhez még a hangeffektet járulnak hozzá nagymértékben. Az ajtók szisszenését, a



Az olajshordókba löve láncreakciót indíthatunk be.

SZÉP SIMÁN MOZGATHATÓ 3D-S TEREP, REMEK ATMOSZFÉRA, IZGALMAS TÖRTÉNET. KELL ENNÉL TÖBB?

AZ EREDETI HANGULAT

A remek hangulatot maga a játékmenn teremti meg. Ripley Madnagy bőrébe bújva ugyanolyan borzongás fog el minket, mint amikor a filmet néztük. Egy sötét folyosón bolyongva csupán a mozgásérzékelőnkön látunk egy fényes pontot, tudjuk hogy van ott valami, de még nem látjuk, mi az, s fe-

fegyverek döbbenését, a csipogóknak hangját már mind hallhattuk a filmben, de az egyéb hanghatások, mint például a szétlőtt üveg csőrömpölése is roppant eltalált. Jobb is, ha a zenét inkább ki-kapcsoljuk.

A küldetések a Doomtól eltérően nem csupán a kijárat megkeresésére korlátozódnak, minden egyes misszió van egy speciális feladatunk, mint például a halott telepeseket megtalálni, akiket azért kell szétlőnünk, hogy megszerezzük az azonosítóikat.

A programmal kapcsolatban csupán egy negatív élmény érhet minket: ha nincs memóriakártyánk, a pályakódok beírása szörnyen nehézkes, ráadásul minden elhalálozás után újra be kell vinnünk őket. Ettől függetlenül persze az anyagot tényleg érdemes megvásárolni, de hát a film szerelmesei gondolom enélkül a megállapítás nélkül is már számolni kezdték a spórolt pénzüket.



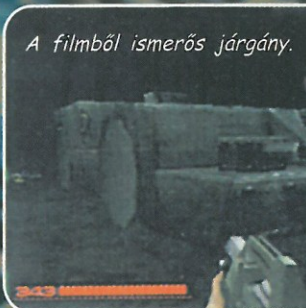
Vigyázzunk a kifröccsenő savra!

népszerűsége azóta is töretlen. Mérésekben a PECSÁ-ban a magyar közönség is közelebbről szemügyre vehette az említett művész néhány remekművét, de persze ezek a lények azért akcióban az

A részletesen kidolgozott 3D-s környezetet a gép ráadásul tükörsimán mozgatja.

A filmben látott szörnyek egytől egyig felbukkannak a játékban is. Eleinte csak az arca tapadó embriószerű szörnyek-

szülten figyeljük, hol fog felbukkanni. Aztán hirtelen megpillantunk egy arca tapadós lényt, amint sebesen felénk tart, s széttárva a csápjait már ugrik is. Szerencsés esetben sikerül idejében likvidálnunk, ám a kifröccsenő sav még így is gyakran sérülést okoz. Ennek elkerülése végett minél hatásosabb fegyvereket érdemes begyűjteni. Például a sörösés puskával a kisebb szörnyeket elég hathatósan lehet irtani. No persze a legeredményesebb még mindig a lángszóró. A lőszerrel mindig nagyon spóroljunk. Erre az egyik legjobb módszer a hordók fel-



A filmből ismerős járgány.

igaziak. Hogy valóban megízlelhessük, milyen lehet a találkozás egy élő példánnyal, immár nem kell mást tennünk, mint megvásárolnunk az Alien Trilogyt PlayStationre.

AZ EREDETI HELYSZÍNEK

A játék - mint ahogy az manapság elvárható - gyönyörű renderelt introval indul, de maga a játék is roppant látvá-

kel fogunk találkozni, majd sorra bukannak fel a kifejlett példányok is, s a végén még a Királynővel is összehoz-

alien trilogy Kiadja: Acclaim

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

A Playstation erő-demonstrációja.

90%

NBA 96

L I V E

Az EA Sports mára szinte egyeduralkodóvá vált a sportjátékok terén, hiszen mindig minőségi munkával jelennek meg, s szinte valamennyi géptípusra fejlesztenek. Ez alól a GameBoy sem kivétel, amire ezúttal az NBA 96-ot írták át.

A játék a főbb választási lehetőségeket tekintve szinte teljesen megegyezik a MegaDrive verzióval. Háromféle

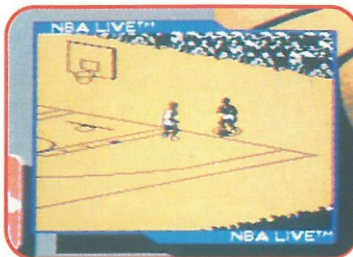
módon foghatunk neki a játéknak: játszhatunk barátságos mérkőzést (Exhibition), az egész idénynek is nekvághatunk (Season), az újrajátszásokkal (Playoffs) is próbálkozhatunk, valamint kódszóval visszahívhatjuk az abahagyott idényünket is.

29 NBA csapat közül válogathatunk, mindegyik teljesen egyedi és valószínű játéktípussal. Ezen kívül lehetőség van még 2 All-Star csapat, s 4 válogatott csapat közül is szelektálni.

Mindegyik csapat természetesen valódi játékosokból van összeállítva, melyeket '95-'96-os statisztikák alapján 16 kategóriában rangsoroltak, és így vettek rá a kártyára.

Stratégiánkat és csapatunk felállítását tetszőlegesen alakíthatjuk, sőt még a szabályok módosítására, vagy a játékosok eladására, vételére is van lehetőség.

Magát a pályát 30 fokos szögben látjuk, ezen szép nagyban, jól kivehetően



vannak kidolgozva a játékosok. Az embereink rengeteg animációs fázissal mozognak, többféle zsákolásra, ugrásra, s egyebekre képesek.

Sajnos azonban azt kell mondjam, hogy túl sokat vártak el a GameBoy-tól, ami aztán a játszhatóság rovására ment. Elég lassú lett a játék, ráadásul ha túl sok játékos van egyszerre a

képernyőn, a sprite-ok ricegni kezdenek, megcsönkült félemberek rohanganak a pályán.

A pályák megrajzolására nem sok gondot fordítottak, csupán a vonalak vannak meghúzva, a padlózatot azért egy színárnyalattal igazán kidolgozhatták volna.

A játék mindezek ellenére az egyik legjobb sportprogram GameBoy-ra, ha az említett hibajelenségek nem zavarának túlságosan, mindenképp jól szórakozhatunk vele.



nba 96	Kiadja: Electronic Arts
G A M E B O Y	
78%	

MONSTER

Monster Max, a szörny mindig is rock sztár akart lenni. Nem is törődött mással, ám egy nap egy Krond nevű gonosz ember leigázta a planétáját, és betiltott mindenfajta zenét. Ezzel perzse Max súlyosan sértve érezte magát szörnyí jogaiban, tehát elhatározta,

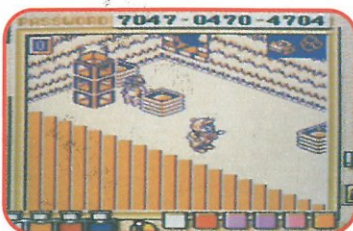
elmenekülni egy kis ügyességre is szükségünk lesz, ám a hangsúly a gondolkodtató feladatokon van.

Hősünk egyszerre két dolgot tud cselekedni (a két gombbal), ezeknek az ikonját láthatjuk a jobb felső sarokban. Ezeket az ikonokat tetszőlegesen



hogyan kiebrudalja a bolygójáról ezt a Krond Királyt. Ilyen feladatnak azonban nem lehet csak úgy nekvágni, de hát erre való a Mega Hős Akadémia. Maxnek tehát, mielőtt szembeszállhatna Kronddal, teljesítenie kell az akadémiának kilenc gyakorlat szintjét.

cserélgethetjük mindig az aktuális feladathoz való ikonokra, amiket a pályákon találhatunk elszórva. A kezdeti cipővel például ugrani tudunk, a táskába



Ez a bárgyú történet egy nem túlságosan új, ám annál élvezetesebb játékhoz, a Monster Maxhez tartozik. Műfajlag egy izometrikus pályákon játszódó logikai játékkal van dolgunk. Igaz ugyan, hogy vannak ellenfelek is, melyek elől



MAX

pedig kisebb tereptárgyakat lehet berámolni, amikből aztán "lépcsőket" építhetünk. A pályákon tehát ezeken kívül még számtalan más ikont találhatunk, de néha olyan használati tárgyakkal is találkozhatunk, amiket nem lehet felvenni. Ilyen például a joystick, amivel különböző gépeket működtethetünk.

A játék kezdetekor az első szintre még ingyen liftezhetünk fel, ám a többi szintre meg kell váltanunk a belépőt, amit a küldetések fizetéséből tudunk összespórolni. A pályák bejáratánál mindig találhatunk majd monitorokat, ezeken nézhetjük meg, hogy mit vagy kit kell megkeresnünk, vagy elpusztítanunk, és hogy mennyit fogunk kapni érte.

A játék a stílusához viszonyítva remek grafikával rendelkezik, amihez ráadásul pompás zenék társulnak. Bár a feladat nem túl változatos (minden szobából valahogy tovább kell jutnunk), ám

hogyan ezt miképp tesszük, a későbbi szinteken már jócskán igénybe fogja venni az agykapacitásunkat. Ennél több pedig nem is lehet elvárni egy ilyen játéktól.

monster max	Kiadja: Titus
G A M E B O Y	
89%	

CINKELT LAP

Ebben a hónapban ismét az olvasóink által beküldött kódok közül tallóztunk, valamint néhány igen forró infóval szolgálunk. Hát akkor vágjunk is bele! Először is Tündik Sándor, budapesti olvasónk tippjei következnek, ebben a hónapban ő volt a legszorgalmasabb, SNES-re és Gameboy-ra küldött kód-hegyeket.

Radics Antal Szegedről jónéhány SNES-es kódot osztott meg velünk:

EARTHWORM JIM 2 (SNES)



Ezeket a pályakódokat pauszálás után vigyük be.

- 2/A: BAL, JOBB, A, B, X, BAL, JOBB, A.
2/B: LE, JOBB, A, B, X, BAL, JOBB, A.
2/C: FEL, JOBB, A, B, X, BAL, JOBB, A.
3: A, B, X, BAL, JOBB, BAL, A, B.
4: FEL, B, X, BAL, JOBB, LE, A, X.
5: FEL, LE, X, A, B, Y, BAL, JOBB.



- 6: A, B, X, A, B, X, BAL, JOBB.
7: A, X, BAL, JOBB, X, BAL, JOBB, BAL.
8: X, X, LE, LE, A, BAL, JOBB, BAL.
9: A, B, X, BAL, BAL, JOBB, BAL, JOBB.
10: A, B, X, BAL, BAL, BAL, BAL, JOBB.

SUPER STAR WARS (SNES)

99 életet szerezhethünk, ha az ötödik pályán (Land of the Sandpeople), a második szakadéknban, szorosan a fal mellett esünk le.

JUNGLE STRIKE (SNES)

Ezzel a passworddel az első pályán 255 étellel indulhatunk: 8B45HP8TNMPT

SUPER METROID (SNES)

Ha szuper fegyvert szeretnénk, lépünk a SAMUS képernyőre, kapcsoljuk ki az összes beamet, kivéve a charge-ot, és válasszunk egy párt neki. Amikor a két fegyver be van kapcsolva, nyomjunk START-ot. Játék közben lépünk a Power Bomb ikonra, majd a tűzgombot (X) nyomjuk négy másodpercig.

Bár karácsony már régen volt, a következő pályakódokat mégis a Téliapó hozta, azaz küldte Budapestről:

SPOT GOES TO HOLLYWOOD (MEGADRIVE)



- Első világ: DA03QEJK
FMX4UGMZ
JBHTKKNR
Második világ: IZABJ74G
M6QKLYLM
Y8A4NIMN
Harmadik világ: G5YUMHKN
ZK6PHQ83
PU77U3K4
Negyedik világ: ZTHCRJZ1
DUP396J7
OU5N6QZN



JUDGE DREDD (MEGADRIVE)

KZDUT
JRQWND

PSTRJUZ

THE OTTIFANS (MEGADRIVE)

JHRE
GFDE

ZYAP
HMHT

HUPIKÉK TÖRPIKÉK (GAMEBOY)

A következő két pályakódot Kálmán Zsolt és Dobos Viktor küldte Kecskemétről:

5.- PBSP 10.- ZRMS

BOOGERMAN (MEGADRIVE)

A Boogerman kódokat a szegedi Bácskai Andrásnak köszönhetjük:

Pályakódok:

- 2.- blob, paprika, szellem, boogerman
- 3.- paprika, szellem, fehér szörny, boogerman
- 4.- szörny, paprika, szellem, nagykezü narancssárga szörny
- 5.- blob, booger, szellem, blob

Főellenségek:

- HICKBOY: szellem, zöld szörny, szellem, blob
REVOLTA: nagypofájú narancssárga szörny, kis bányaszörny, szörny, szellem
FLYBOY: booger, blob, kis bányaszörny, paprika
DEODOR ANT: szellem, paprika, nagykezü szörny, bányaszörny
BOOGER MAISTER: blob, fehér szörny, boogerman, bányaszörny

MORTAL KOMBAT 3 (SNES)

A következő összeállítás a barcsi Csurka József és Csurka János, valamint a debreceni Gubics Tibor segítségével készült.

Sound Test Menü: a főmenünél nyomjuk le sorban az A, Y, B, X-et.

Motaro:

Teleport: LE, FEL.
Tűzlabda: ELŐRE, LE, HÁTRA, NAGYÜTÉS.

URBAN STRIKE (SNES)

BAJA OIL RIGS: C9HLR3JYW3W
MEXICO: 9GDUYW63HCM
MEXICO II: 9NHLGBW65YL
SAN FRANCISCO: NWDPUYCDP3
NEW YORK: LGUYN3J7CHK
LAS VEGAS: 6PTFKW63HCM
UNDERGROUND: W7YCHRPMK9T

LION KING (GAMEBOY)

Gondot okoz valamelyik pálya? Semmi baj! Játék közben pauszáljunk, majd nyomjuk be a következő kombinációt: B, A, A, B, A, A. Ha helyesen adtuk be, akkor automatikusan a következő pálya jön be.

SPEEDY GONZALES (GAMEBOY)

Szintkódok:

- 2.- 500999 5.- 812171
3.- 343003 6.- 522472
4.- 830637

WARIO LAND (GAMEBOY)

Amikor Wariot elveszítjük, gyorsan pauszáljunk, mielőtt még kiesne a képből. Most kapcsoljuk ki a GameBoy-t, s amikor újratekerceljük, nem lesz elvesztett életünk.

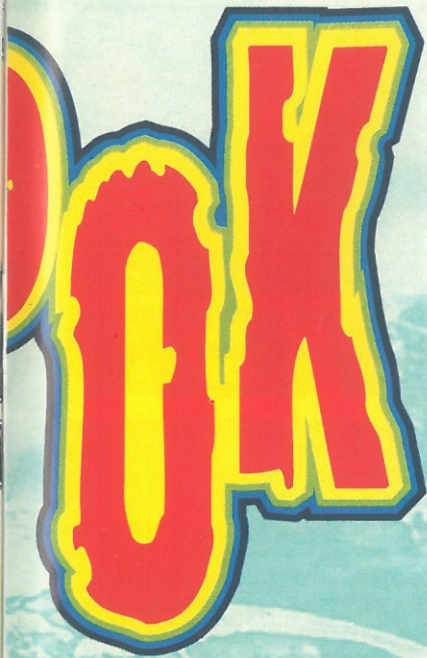
KIRBY'S PINBALL (GAMEBOY)

A bevezető képsornál nyomjunk BAL+SELECT-et, majd a ponttáblázatnál B+SELECT-et. Így a jutalomjátékokat fogjuk játszani.

MECHWARRIOR 3050 (SNES)

Pályakódok:

- 2.- 65C816 4.- FSPRNG
3.- B1GBND 5.- YHWX11



IZZY'S QUEST (MEGADRIVE)

Pauzáljuk le a játékot, és adjuk be a következőt: BAL, LE, LE, BAL, JOBB, LE. Ezután reseteljük ki a játékot, majd menjünk az options menübe, ahol már egy pályaválasztó menüpont vár minket. Válogatni a B gombbal tudunk.

TOY STORY (MEGADRIVE)



A játék bekapcsolásakor, a "PRESS START" képernyőn vigyük be az "A, B, JOBB, A, C, A, LE, A, B, JOBB, A" kombinációt. Indítsuk el a játékot és pauszáljunk. Az A gombbal máris a következő pályára ugorhatunk. Sérthetlenség: a második pályán csupán 7 csillagot gyűjtünk össze, és ugorjunk be a játékos dobozba. Most hajoljunk le és várjuk meg, amíg az életcsillagunk elkezd pörögni.

TOY STORY (SNES)

Az első pályán másszunk fel a katonás doboz tetejére, ott hajoljunk le, pauszáljuk le a játékot, és nyomjuk SELECT-et. Már is végeztünk a szinttel, a többi pályán pedig már csak pauszálni kell, és a SELECT-tel pályát ugorhatunk. Sérthetlenség: az első szinten ugorjunk fel a katonás doboz alatti szekrény alsó fiókjára, s ott hajoljunk le addig, amíg el nem kezd pörögni az életcsillagunk.



DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)

Indítsunk új játékot, s a "one player/two player" képernyőn legalul gyorsan nyomjuk le a LE irányt ötször. Így még csak a Music Testhez jutunk, ám újabb öt LE irány hatására a Cheat Mode tűnik elő. Álljunk rá, és nyomjuk le az Y, A, SELECT, A, LE, BAL, A, LE gombokat. Ha jól csináltuk, 50 étellel indulhatunk.

Az alábbiakban Ráczy Gyula, az 576 oszlopos kódszakértője összeállította következők PC-re és Amigára.

MECHWARRIOR 2: GHOST BEAR LEGACY (PC CD)

Persze, hogy az Exansion Packból sem maradhattak ki a csalások. A bekapcsoláshoz a CTRL, ALT és SHIFT gom-

bokat nyomjuk be egyszerre, majd ezekkel a szavakkal tehetünk szert előnyökre:

DORCS
CLARK
KENT

TERMINATOR: FUTURE SHOCK (PC CD)



A jelenben is csak keserves harcok árán sikerült győzni - és csak egy ellenféllel kellett megküzdenünk - akkor a jövőben tuti problémás lesz a dolog, kivéve, ha benyomjuk az ALT és \ gombokat, majd beírjuk a következő kódszavakat:

VERSION FIREPOWER
TRUBO BANDRID
SUPERUZI NEXTMISSION
GARBLE ICANTSEE



Igaz, funkciójukat még homály fedi - a jelentésükkel kapcsolatos információk elvesztek a háborúk során, de az emberiség mindig híres volt találékonyságáról és megoldóképességéről. Sok sikert!

DESCENT 2 (PC CD)

Vége itt vannak a várva várt kódok az original verzióhoz. Ezúttal is csak egynéhányának árulom el funkcióját, a többit magatoknak kell felfedezni. Így sokkal érdekesebb!

FREESPACE - szintugrás
SPANIARD - a szint összes ellenségének likvidálása
...és a többi kód:
GODZILLA EATANGELOS
GOWINGBUT CURRYGOAT
ALIFALAFEL JOSHUAARKIRA
GABBAGABBAHEY WHAMMAZOOM
ZINGERMANS ERICARNE
MOTHERLODE

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT (AMIGA)

Pályakódok következnek:
EJDCMARGDCARAG - STORES
LEVEL 3
EEEFMCARANDCAARA - CIVILIAN
LEVEL 3
EPADSCBFDCAARADI - MILITARY
LEVEL 3
JGAHPCIASDCAAAADI - SCIENCE
LEVEL 2
FKASMCEARDDCAARCG - ENGINEER-
RING LEVEL 1
CRAKSCEBSDCAARCM - MAIN
TOWER LEVEL 2
HCASSPIANDCAARABL - MAIN TOWER
LEVEL 4

DUKE NUKEM 3D (PC CD)



Néhány elengedhetetlen kód:
DNKROZ - GOD mód
DNSCOTTY** - pályaugrás (ahol a csillagokat a pálya számával kell behelyettesíteni)
DNITEMS - összes tárgy
DNSTUFF - összes fegyver és munició

DOOM 2 (PC, PC CD)

Sokezedrik kód, ami egy felejthetetlen játék emlékéit idézi fel bennünk: DOOM2 -TURBO**-val indítsatok, ahol 01 a legkisebb, 250 a legnagyobb szám. A 250-nél már egy Turbo Doom 2-vel nyomhatjuk.

DESTRUCTION DERBY (PC CD)

Elég, ha névként beírjuk a !DAMAGE! szócskát és máris kevesebb teherrel a vállunkon kell nekivágnunk a derbinek - sebezhetetlenek leszünk.

ALIEN BREED 3D (A1200)

- 1 - THE GATE: ABIGRAEKLFEIJFKIN
- 2 - STORAGE BAY: KOLKFNNFFNNFFNN
- 3 - SEWER NETWORK: KOLKFHFFNNFFNN
- 4 - THE COURTYARD: KPLKFPFFNNFFNN
- 5 - SYSTEM PURGE: PLOPNFFNNFFNN
- 6 - THE MINES: POOPNNFFNNFFNN
- 7 - THE FURNACE: KKLKNHFFNNFFNN
- 8 - TEST ARENA GAMMA: PPOPNNFFNNFFNN
- 9 - SURFACE ZONE: LLLKHFFNNFFNN
- 10 - TRAINING AREA: LOLLKHFFNNFFNN
- 11 - ADMIN BLOCK: PKLKHFFNNFFNN
- 12 - THE PIT: LPLKHPFFNNFFNN
- 13 - STRATA: OLLKPPFFNNFFNN
- 14 - REACTOR CORE: OOLKPPFFNNFFNN
- 15 - COOLING TOWER: LKLKHPFFNNFFNN
- 16 - COMMAND CENTRE: EFJCPPFFHHPPFFNN



Farok söprés: HÁTRA+KISRÚGÁS, Leütés: ELŐRE, ELŐRE, NAGYÜTÉS. Shao Kahn: Uáll-támadás: ELŐRE, ELŐRE, KIS-ÜTÉS. Térd-támadás: ELŐRE, ELŐRE, NAGYÜTÉS. Tűzlabda: HÁTRA, HÁTRA, ELŐRE, KISÜTÉS. Kalapács: HÁTRA, ELŐRE, NAGY-ÜTÉS.

MORTAL KOMBAT 3 (MEGADRIVE)

Tűlbuzgó Mortalosoknak küldött két tippel Mester Péter és Czibor Gábor Százhalombattáról:

Az első:

Folyamatosan használja Liu Kang a bicycle rúgását, ha gyorsan húzogatójuk végig az ujjunkat az A, B, C, gombokon. (Csak háromgombos joypaddel jön be.)

A második:

Egy viszonylag új pályára kerülhetünk a következőképpen: először is hívjuk be a titkos menüket, és állítsuk be Smoke-ot és a két főellenséget. Ezután öljük meg Shao Kahnt, majd amikor lézernyalábok futnak a testébe, nyomjunk a másik joy-on startot. Így a karakterválasztáshoz kerülünk. Ezután bármelyik szereplőt kiválasztva az összecsapás az új pályán fog zajlani. (Csak ne üssük fel az ellenfelünket, mert a gép lefagy.)

BURAI FIGHTER DELUXE (GAMEBOY)

Ezeket a pályakódokat Pápay Gergely küldte be Budapestről:

Stage2: H6KM Stage4: JJCM
Stage3: CPGF Stage5: DKLF

És akkor következzenek a beígért szuper friss tippek:

SPAWN (SNES)

Pályakódok:

- 2. - D9963D1D 6. - D31551FG
- 3. - 4H253DGF 7. - 09BF596F
- 4. - 4CC138CF 8. - DB8D9B4H
- 5. - 0C4F458H

Meglehetősen futurisztikus, elvont kalandjátékkal rukkolt elő a U.S GOLD, aminek alapsztorija Roger Zelazny, amerikában elismert és a kézikönyv szerint sikeres sci-fi író alkotása. Látszik, hogy a játék háttérében komoly adatbázis áll, a világokat, fogalmakat, szereplőket egytől egyig részletesen kidolgozták. Nézzünk csak bele a könyvtárként működő adatbázisba: az utaztatáshoz a Jester nevű űr-



A leszállás pillanatai.



A szoborpark.



Igazi futurisztikus környezet.

CHRONOMASTER

hajó áll rendelkezésre, melyből kommunikálhatunk, elérhetjük az adatbázist, illetve a navigációs panelre kapcsolhatunk. Első blikkre kicsit túlbonyolítottnak tűnik a kezelés, ezt segíti a kiemelt kezelési útmutató. Sajnos

kicsit túllőttek a célon, ami az ikonok számát és kezelhetőségét illeti.

A program grafikája jó-közepesnek mondható, rengeteg helyszínt készítettek hozzá, de a kidolgozás helyenként elnagyolt, nem elég részletes. Az animációkkal is ugyanez a helyzet. A hangok a "nagy átlag" kategóriájába tartoznak, s a párbeszédet - sokak örömeire - kiírja a program. Azt hiszem, a kezelésről eleget mutatnak a kiemelt ábrák, de a "resonance tracer"-ről nem árt egy kicsit bővebb információ: a mágneses északra kell helyezni, és segít beazonosítani az adott univerzum "világának kulcsát". Az irányjelző szervesen ehhez tartozik, hisz ha elhelyeztük az előbbi szerkezetet ennek a segítségével tájolóhatjuk be a "világ kulcsát". Mivel a játék nem tartozik a rövid kalandok kategóriájába, s egyelőre csupán egy oldal áll rendelkezésünkre, csak egy kis ízelítőt adok a kezdő lépésekhez.

azon belül is az mágneses északi pontot leszálláshoz. A szobor épp elállja a mágneses pontot, s szóval egyelőre nem lehet mozgásra bírni (ugyanis beszélő szoborról van szó). Keressetek néhány követ, tegyétek el őket, majd szálljatok vissza a hajóba, s landoljatok a Ground Zeron. Vegyétek fel a rongyot és a feszítővasat, majd sétáljatok az őrzött ajtóhoz. Ugrasszatok le az őrt, majd egy időkapszulával aktivizáljátok a bombát, s még mielőtt robbanna, húzzátok el a csíkot jó messzire. Nézzetek be a múzeumba, a feszítővasal nyissátok ki a ládát, vegyétek magatokhoz a pajzsot és a polírozót, kenjétek be vele a rongyot, a ronggyal pedig tisztítsátok

meg a pajzsot. A parancsnoki jelvényt védő lézersugarakat a csillogó pajzsokkal kivédhetitek. Nézzetek vissza a hajóra, s landoljatok az erődnél. Itt vegyétek magatokhoz a zászlókat és a katonaruhát. A löveget töltsétek meg egy időkapszulával, majd a gombát emeljétek be a csöbe. Az irányítópanelhez lépve fordítsatok egyet a



Sajnos a lézervédelem működik, de ki lehet cselezni.



Helyenként nem vitték túlzásba a háttér kidolgozását.

csövön, majd löjétek a lövedék a mágneses északot elálló szobrot találja telibe. Ha valaki humánusabb módszert választana inkább, vigye a zászlókat a szoborparkba, s a megfelelő akassza a zászlórudat tartó szoborra, majd csapja be a nagy szobrot. Az erődbe való bejutáshoz használjátok az egyenruhát és a jelvényt a scannernél, ami így beenged az erődbe. Bent védjétek magatokat a pajzsot, s beszélgetsetek el a kémmeleggel. A liftbe az adatbankotokat használva juthattok be, bent pedig rajtatok áll egy döntés: felrobbantás az atomerőművet vagy sem. A döntés után egy könnyű puzzle következik, majd a bölcs tanácsa elé kerültek. És talán egy lépéssel közelebb a rejtély megoldásához.

Személyes adatbankunk

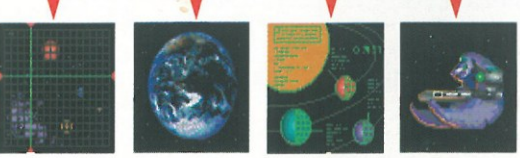
- Könyvtár.** Minden fura kifejezésre itt rábukkanunk.
- Napló.** A fontosabb események olvashatók benne.
- Az általunk ismert személyek adatlapja.**
- Az aktuális univerzumban használható tárgyak.**
- Jelenlegi hajónk képe és adatai.**
- Visszalépés az előző menübe.**
- Lapozás több oldal esetén**

A KEZDŐ LÉPÉSEK

Miután végighallgattátok a beszélgetéseket forduljatok balra, s jelöljétek ki az Urbs bolygót,

Műszerek a leszálláshoz

Elvel válogathatunk az ismert univerzumok között. Parancs a leszállásra.



Opciók menü

Yors mentés Használni Időkapszuláink száma Tárgylista Resonance tracer Időkapszulák Irányjelző

Nézni Tojni Beszélni Nyitni/zárni

Adatbank

Szerelőkészlet

Ikonok kalandozás közben

chronomaster Kiadja: US Gold

PC: 8MB RAM, 5MB HD, SVGA, CD, SB

72%

virtual snooker

A Virtual Pool gyémántján már nem volt mit csiszolni. Tökéletes!



A zoomolási lehetőség ismét lenyűgözőtt.



Tobzódnak a piros golyók. Ja, ez nem pool...



Ja kérem, így könnyű...



Dákóm, emelkedj!

A saját toplistámon az elmúlt év legsikeresebb sportszimulációja címet a Virtual Pool érdemelte ki - akinek volt hozzá szerencséje, az bizonyosan egyetért velem. A fehérgolyós sportág másik népszerű ágát, a snookert dolgozza fel az Interplay legfrissebb produkciója, megtevesztésig hasonló stílusban és minőségben.

A játék a fizika törvényeihez selyemként simul (kivéve a fejreállított asztal esetét), hanghatásai háttorzongatóan hasonlítanak az eredeti kockokra, a golyók finoman és kecsesen gördülnek a posztón. Steve Davis, a házigazda szerepében tetszelgő biliárdzseni minden nyakatekert szakkifejezést megmagyaráz és példákkal is szemlélteti a lehetetlent. A kezelés példásan egysze-

rű, és gombnyomásra számos plusz opció bekapcsolható: segédvonalak az asztalon, vagy az elrontott lökés visszaszívása, és így tovább. Egzotikumnak itt a net-workös és modemes játéklehetőség, de pont a körmérkőzés hiányzik, aminek mondjuk lenne komolyabb értelme. Sebjaj, a számítógépes ellenfelek korrektek, alsóbb



szintén pont elég hibáznak, Steve-vel mérkőzve azonban felkötjük a gatyánkat; egy hibás lökés és legközelebb csak a következő játékban jutunk "ütőhöz". Az egynehány zavaró tényező a két játékos módban forduló: nem lehet a komputer gondolkodását megszakítani (Steve

Davis fokozatban gyakran egy percig is kalkulál), nincs visszakozz és nincs sügő (suggested shot). Kicsit hiányzott, hogy itt nem jön be az a vadászó módszer, amikor állat módjára megsomjuk a golyóbist, hátha bemegy valami, ugyanis a feszes szabályok nem teszik lehetővé a felesleges posztószagatást.

v. snooker Kiadja: Interplay

PC: 4MB RAM, 5MB HD, VGA, CD, SB

90%

WORMS

reinforcements

Várható volt, hogy a nagy sikerre való tekintettel a Worms is szaporodásnak indul. Egyelőre csak egy adatlemez jelent meg hozzá, ami az eredeti játék kiegészítésének és feltuningolásának fogható fel (fontos megjegyezni, hogy csak az original Wormsszel együtt indul el). Mivel már az első nekifutásra is 300.000 példány kelt el belőle, a kiegészítő lemezre is hasonló fogadtatás várhat.

Minden maradt a régi, de mégis szinte minden tők új. A háttterek állatiak (szó szerint!), az új hanghatások és újrakevert zenei mixek barók, a fegyverarzenál kibővülése szintén cool. Ez utóbbi a legfőbb erőssége az anyagnak: a pusztítófegyverek teljesen megújult garmadája áll rendelkezésünkre az ellenfél likvidálásához (célzottan dobható dinamit, irányított kamikáze-kukacok, farkascsapdák, és a legtitkosabb találmány, a világrengető Szuper Birka). A megreformált menürendszerben mindent saját szájízünk szerint módosíthatunk (a magasról való leesés sérülési százalékától, a szél erősségén át, kinyúlt kukacaink sírhelyéig minden átdefiniálható). A megszerzett fegyvereink átmenthetők a következő szintekre, egy-egy pályát egészen a síksáig tarolhatunk, ha már úgy a szívünkhöz nőtt, mikrofonról digitalizálhatunk hanghatásokat és a Team 17 Internet címéről havonta új hátttereket és extrákat szívhatunk le (<http://www2.team17.com/team17/t17/worms/index.html>). Egyszóval: a giliszták háborúja folytatódik, a fereg visszavág!

worms/rein. Kiadja: Ocean

PC: 4MB RAM, 12MB HD, VGA, CD, SB

88%

Az új helyszínek egyike, a hurrikán utáni komputerterem.

A fikuszok tövében jól el lehet rejtőzni a bombatámadások elől.

VILÁG KUKACAI, EGYESÜLJETEK!

Ha esetleg akadnak olyanok, akik a PC-jüket cserélték le egy Playstationre, azok bizonyára a Jack is Back betöltések nyomában észreveszik, hogy nem egy új Alone in the Dark játékról van szó, hanem a második rész grafikailag

kot H. P. Lovecraft Call of Cthulhu monda-köre alapján. A századelőn játszódó történetben Edward Carnby, egy magányos játékos játszotta a főszerepet, s egy horrorisztikus kísértetkastélyban kellett misztikus rejte-lyekre fényt derítenie.

A mostani, Playstation verzió elődje '93-ban jelent meg PC-re, s mind grafikailag, mind történetileg felülmulta az elődöt. A történet szerint Carnby a californiai Hell's Kitchenbe, egy ódon villába láto-

en komputer-animációkat láthatunk, s az összes szereplő texture borítást kapott. Igaz ez utóbbival nem strapálták agyon magukat a programozók, egy az egyben az eredeti figurákra húzták fel a borítóso- kat, minek következtében mindegyik elég

ALONE IN THE DARK JACK IS BACK

kissé átglyűrt reinkarnációjáról. Azonban biztosan akadnak, akik azt se tudják, hogy mi is az az Alone in the Dark, tehát menjünk vissza egy kicsit az időben.

A francia illetőségű Infogrames 1992-ben készítette el az első Alone in the Dark játé-

A játék egy csapásra a közönség kedvence lett, tulajdonképpen ez volt az első játék, amire tényleg ráillett az "interaktív mozi" titulus. 3D-s vektorgrafikás szereplőkkel kellett szépen megrajzolt háterek előtt bolyonganunk, filmszerűen váltogatott "kameranézetekből" irányítva hősünket mindig a megfelelő tárgyat a megfelelő helyen használva.

gat, ugyanis egy barátja, Ted Striker sürgönyözött neki, aki egy elrabolt kislány, Grace Saunders kiszabadítására vállalkozott. Ted azonban az életével fizetett vakmerőségéért, így tehát ránk hárul a feladat, hogy szembe szálljunk a többszáz éves kalózzal, Félsemű Jackkel, és annak kedvesével, Elizabeth Jarrettel, a boszorkánnyal.

A Playstation verzió tulajdonképpen 100%-ig megegyezik a PC-s-sel, csupán annyiban különbözik, hogy az átvezető jeleneteknél a CD-ROM technikának köszönhető-

szögletes maradt. A szereplők ráadásul elég csúnyák lettek, ami mondjuk a zombik esetében még nem is lenne baj, ám az a gond, hogy hősünket is inkább közüliük valónak néznénk. Na persze ne legyünk telhetetlenek. A játék végül is ezúttal is remek, hiszen a briliáns történetet nem is nagyon lehet elrontani. Csak a CD ne töltögetne annyit...



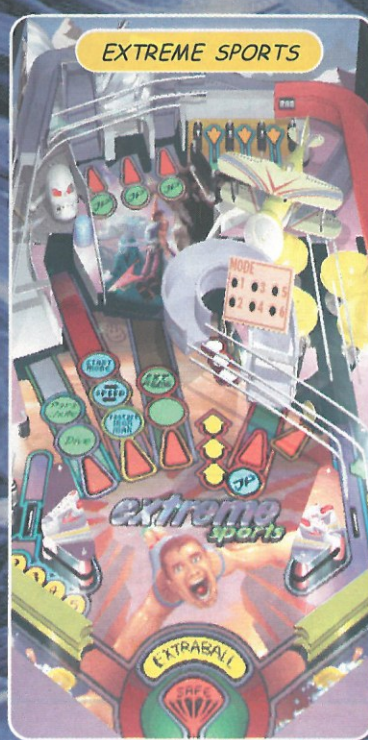
Az átlátszó szellem mögött takarásban áll hősünk. Látványos megoldás...



Ez a köpcös alak a játék főhőse. Kicsit lehetne szimpatikusabb.

jack is back Kiadja: Infogrames
 PLAYSTATION
89%

TRUE PINBALL



Az Ocean mindedig nem éppen a flipperreiről volt híres, ám úgy tűnik a True Pinball című művükkel mostantól ebbe a kategóriába is beneveztek. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy a játékot fejlesztő Digital Illusions már nem számít ismeretlennek a flipperrajongók számára, hiszen az átütő sikerű amigás Pinball Dreams sorozatot nekik köszönhattük.

Nos, a készítőgárda maradt a régi sémánál: a lemezen 4 db, rámpákkal, balltrappokkal teli asztalt találunk, mindegyik különböző feladatokkal, aljátékokkal, melyeket a mátrixképernyőn követhetünk nyomon. A Vikings asztalon vikingekkel kell portyáznunk, míg az Extreme Sports-nál a gördeszkázásnak, vagy a bungee jumpingnak kell hódolnunk. Természetesen mindezeket a golyó megfelelő rámpára való feljuttatásával tudjuk elvégezni. A Babewatchnál autóversenyezhetünk vagy kaszinózhathatunk, végül a legötletesebb pályán, a Law'n Justice-on bűnözőket kell lecsuknunk, sőt itt van egy olyan aljáték is, ahol a mátrixképernyőn kell lövöldöznünk.

Újdonság, hogy nem csak felülnézetből, két dimenzióban játszhatunk, hanem 3D-ben is behívhatjuk az asztalokat, ráadásul akár HiRes felbontásban is. Ezek után nem hiszem, hogy a kétdimenziós nézetet valaki is használni fogja, hiszen a pályák nagysága és a golyó gyorsasága miatt az események követhetetlenek.

A 3D-s nézetnek köszönhetően tehát sokkal élethűbb az egész játék, ezt fokozza még a golyó realisztikus mozgatása és fémes kidolgozása, valamint az eredeti hangeffektek és a közvetlenül a CD-ről szóló hangulatos zenék.

Playstationre tulajdonképpen ez az első flipper, így kezdetnek mindenképp elégedettek lehetünk vele. Kezdek és profik egyaránt megtalálják a saját asztalukat, s látványosságból sincs hiány, a mátrixképernyőn egyfolytában perognak az animációk.

true pinball Kiadja: Ocean
 PLAYSTATION
82%

Nem tudok teljesen elfogulatlanul beszélni a hamarosan érkező **Cyberia 2**-ről, hiszen az első rész mindmáig az egyik kedvenc játékom. Hogy nem alaptalan a lelkesedésem, azt az itt látható fotók, no meg a néhány érdekes info mindjárt be fogja bizonyítani.

ÚJ RÉSZ, ÚJ JÁTÉKMENET

eréke volt, egyszerű repülő lövöldözős részeké, ahol csupán egy célkereszt irányítása a feladatunk, és mázkalós kaland részeké.

Nos, a második rész felsorakoztatja a nagy előd összes pozitívumát, amihez ezúttal ráadásul továbbfejlesztett játékmenet társul. Sokan voltak, akik a Cyberiat egyszerűen lefitymálták,

maradt ugyanolyan szép, ám ezúttal hősünket valóban mi irányítjuk, ki kell kerülnünk a sav-pocsolyákat, menet közben lehajolhatunk, vagy akár lövöldözhetünk is.

A lövöldözős részeknél ezúttal nem csak repülővel, hanem több járművel is száguldozhatunk. Ezeket a részeket a táj szintén gyönyörű, s az ellenségre sem lehet

lefagyasztás következtében Zak néhány testrészét cyber részecskékre cserélték ki, minek következtében hősünk néha virtuális térben fogja találni magát.

NÉHÁNY ÉRDEKESÉG

A játék végigjártásával összesen több mint 1 gigabyte-nyi animációt néz-

CYBERIA²

A FELTÁMADÁS!

Bár az első részből világszerte több mint 1 millió példányt adtak el, gyanítom, hogy azért vannak néhányan, akiknek elkerülte a figyelmét annak idején ez az anyag. Nos, egy akciójátékról volt szó, ahol minden esemény csodálatosan kidolgozott komputeranimációk segítségével zajlott. A játék kétféle stílus kev-

mondván, hogy az előre letárolt animációk miatt túlságosan kötött az esemény, nem is mi irányítjuk a figurát. Ez az állítás azonban a második résznél már nem állja meg a helyét. A folyosók, és az egyéb helyiségek kidolgozása

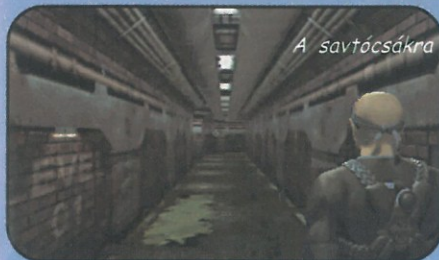
panasz, nem csak apró cikázó sprite-okra kell lövöldöznünk; ha egy-egy autó vagy kamion közel jön hozzánk, tökéletes grafikával suhan el közvetlenül mellettünk.

hetünk végig. Mindezt a vizuális csodát a Xatrix által fejlesztett Tracker nevű rendszer tette lehetővé. Csak érdekességként említem meg, hogy ezt a rendszert már Hollywood is megvásárolta, tehát aki látta a Mindöröké **Batmant**, vagy a **Toy Storyt**, az már fogalmat is alkotott a program képességeiről. Ennek a rendszernek köszönhetően a Cyberia 2 csodálatos renderelt repülő részei is, amik már annyira tökéletesek, hogy az ember szinte észdül a monitor előtt. Mindemellett persze az emberi szereplők is teljesen élethű mozgásúak, hiszen - mañapság ez már magától értetődő - igazi emberi mozgások alapján, motion capture rendszerrel készültek.

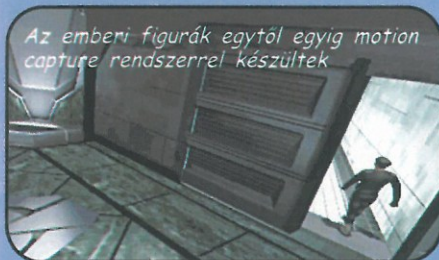
Az egyetlen dolog, amin nem javítottak, az a zene és a hangeffektek, azonban ezen is csak azért nem, mert már az előző részben is tökéletesek voltak. Remek muzsikákat hallhatunk, a harci hangulatot pedig a frankó lövészajok, no meg a bekapcsolt CB rádió beszűrődő üzenetek biztosítják. A játék tehát ismét betalálás, a Xatrix jogi gal számíthat ezúttal is milliós nagyságrendű forgalomra.

AZ ÉBREDÉS

A történet ott folytatódik, ahol legutóbb abbamaradt, Zak három évig volt lehiberálva. Álmából egy ifjú hölgy, **Novelle**, a gonosz rezsím, a **Free World Alliance** ellen fellázadó csoport vezetője ébreszti fel. Az FWA-val - a múlt rész eseményei kapcsán - persze hősünknek is van elszámolnivalója, tehát nem nehéz rábeszélni őt, hogy csatlakozzon a lázadókhöz. A játék ezúttal még inkább cyber beütésű, ugyanis a



A savtócsákra mindig ügyeljünk.



Az emberi figurák egytől egyig motion capture rendszerrel készültek.



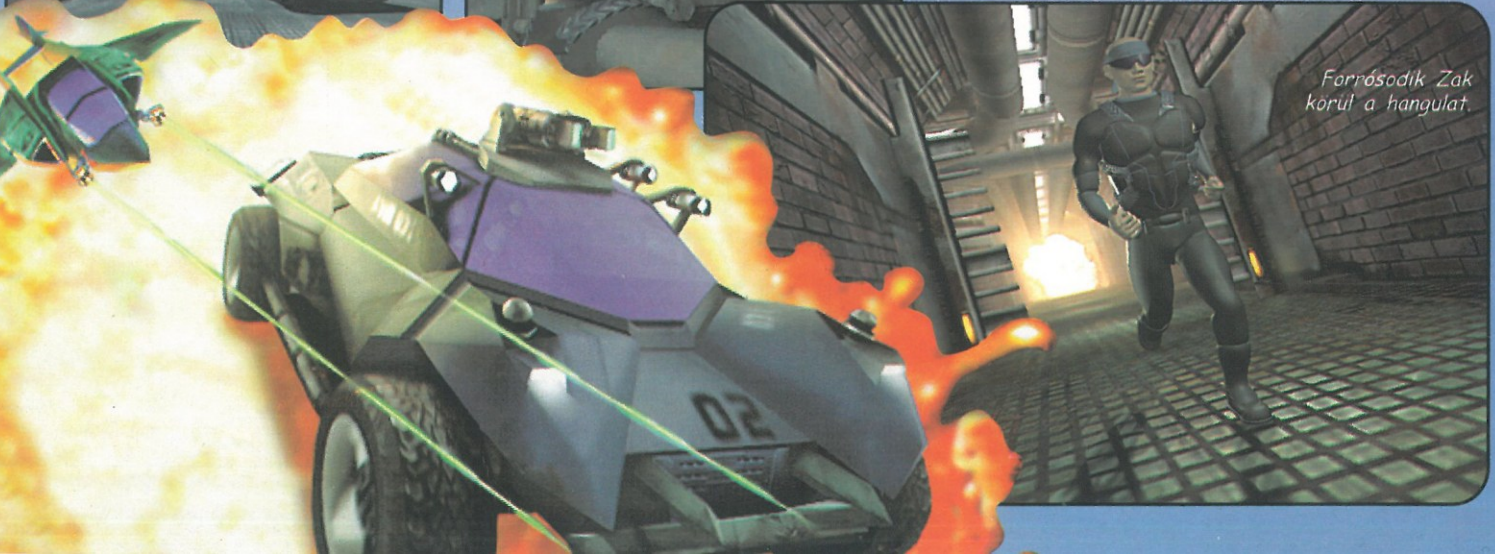
Ilyen repülőket már az első részen is láthattunk.



Az ellenséges járművek egészen közelről is tökéletes kidolgozásúak.



Zak elég szorult helyzetbe került.



Forrósodik Zak körül a hangulat.

AZ EF2000 NAPJAINK EGYIK LEGJOBB S

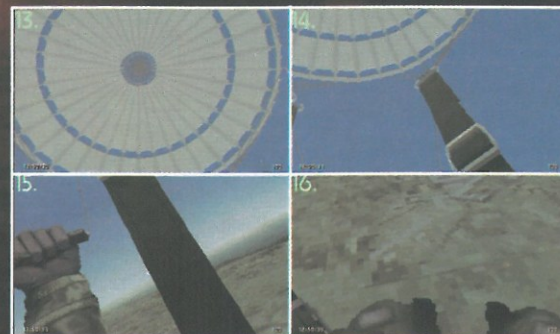
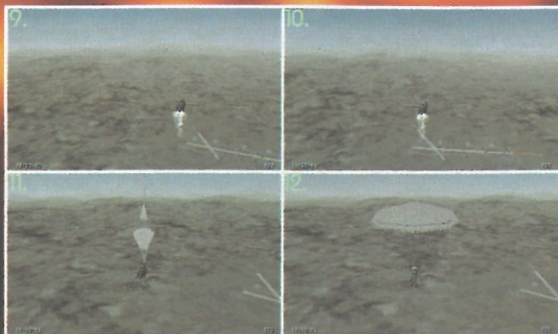
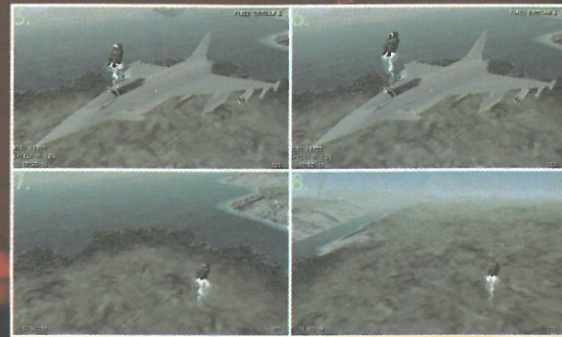
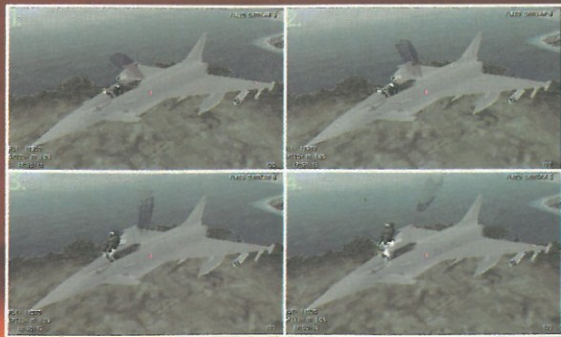
-Mikor találkoztál először az EF-2000-rel?

Még valamikor az elmúlt év decemberében kaptam meg, tehát kisebb megszakításokkal a negyedik hónapja izlelgetem.

-Indokolja valami ezt a szokatlanul hosszúra nyúlt tesztelést?

Szinte azonos időben érkezett két olyan program is, amelyekkel nem ment simán az ismerkedés. Először meg kellett tanulnom repülni velük...

-Ezt hogyan kell értenünk?



bevetésre szólóban harci gép. A programozóknak meg kellett tehát oldania a kötelek irányítást, mégpedig úgy, hogy külön választották a kezdők irányítási módját a haladókéétől. De a kérdésre visszatérve: a látótávolságon túli harc (BVR= Beyond Visual Range) szintén ebbe a kategóriába tartozik. Esetemben nyugodtan beszélhetünk "lépésekről", hiszen a BVR teendői hasonlatosak egy 3 dimenziós sakkjátszmához.

-Eddig szinte csak a repülőgépről beszéltél. Milyen a gé-

Úgy, hogy a hagyományosan megszokott programoknál jóval bonyolultabbak, és a speciális műszerek, kezelőszerkezetek, trükkös rendszerek ismerete nélkül csak semmitmondó általánosságokról tudnánk most csvegni...

-Könnyen ment a "tanulás"?

Az, hogy az újszerű fedélzeti rendszerek ma már rutinszerűen használom, nagyban köszönhető a programhoz mellékelt magyar nyelvű leírásnak is! A kézikönyv a mai napig kedvelt olvasmányom, szívből remélem, hogy nem lesz fehér holló a hazai szoftverpiacon.

-Milyen újdonságokkal találkoztal ebben a programban?

Akad belőle bőven! Ilyen például a virtuális pilótafülke, melyben mintha a fejünket forgatnánk, szabadon bóklászatunk tekintetünkkel a műszerfalon. Igaz, közel-légi harc közben erre aligha lesz időnk, de egyébként nagyon látványos megoldás.

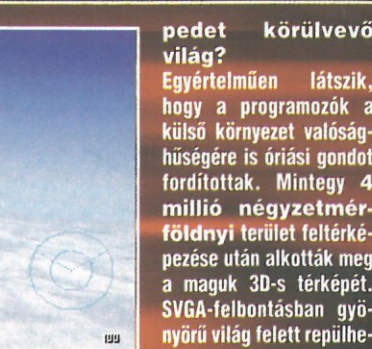
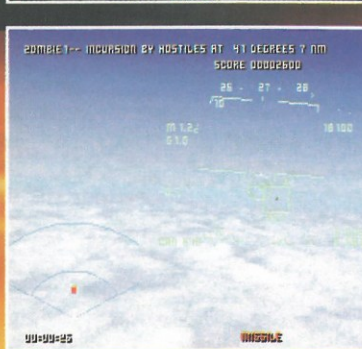
Nem lehetett nem észre venni, hogy a számítógép által irányított (ellenfelek és a saját kísérő-) gépek manőverei mennyire függvényei az én "lépéseimnek". A különböző ellenfelek válaszüzenetjének élethűségét szakirodalom, illetve aktív hajózók leírásai alapján építették a programba. Például a MiG-29 géppár kontaktus esetén

ugyanúgy fog viselkedni, mint ahogy azt a valóságban tenné.

A küldetések megunhatatlanságáról egy "háborúgeneráló" gondoskodik, amely egy jövőben elképzelhető konfliktushelyzet katonai lépéseit állítja elő úgy, hogy közben okulva a hibákból, változtatja saját taktikáját is. A játékos tehát nem egy előre megtervezett küldetés részese, hanem a program intelligenciája által változtatott dinamikus világé. Mindez köszönhető a WARGEN-, és a SMARTPILOTS-rendszernek.

-A mi nek?

A DID WARGEN valójában egy fejlett harci-játék rendszer, amely tökéletes háttérrel ad az EF2000 szimuláció 3 dimenziós világához. A WARGEN 10.000-nél is több különböző egységet mozgat, mialatt a játékos kapcsolatba kerül velük. Például a szárazföldi járművek közül mindig az adott feladatnak legmegfelelőbb eszköz kerül felhasználásra, a szállítmányok a legbiztonságosabb útvonalakon érkeznek. Több mint 500 SAM, és száznál több légvédelmi ágyú védi az egyes területeket. Ha fontos objektumok (kifutópályák, irányítótoronyok) sérülnek, több napig is eltarthat a helyrehozataluk. Minden egyes pilótát külön modelleztek, más-más viselkedési vonásokkal, képességekkel, ta-



pedet körülvevő világ?

Egyértelműen látszik, hogy a programozók a külső környezet valóság-hűségére is óriási gondot fordítottak. Mintegy 4 millió négyzetmérföldnyi terület feltérképezése után alkották meg a maguk 3D-s térképét. SVGA-felbontásban gyönyörű világ felett repülhetünk, igaz itt egyből kiüt-



pasztalattal, "akiknek" minden bevetés után növekszik harci tapasztalatuk! A levegő-levegő harcokat, amikben mi magunk is részt veszünk, a SmartPilots rendszer irányítja, a tőlünk 100 mérföldnél távolabb folyókat pedig a WARGEN. A végeredmény kiszámításánál a résztvevő gépek képességeit, egymástól való távolságát, a rakéták katonai statisztikák szerinti találati arányát is figyelembe veszi a program. A levegő-föld harcok hasonlóan folynak. Ez az, ami az EF-2000-et valóban nagygyá teszi!

-Mit jelent az, hogy a modern légiháború elvei alapján kell a játékosnak küzdeni?

Napjaink légi hadviselésében ritkán repül

köznek számítógépünk gyenge pontjai. A terep ábrázolása nagyszerűen sikerült (egy kicsit talán lehetne színesebb), mert aombok, hegyek közötti bújkálásnál végig "érezzük" a magasságot, nem kell feltétlenül a magasságmérő skáláján csüngenetni szemünk! A terepkövető repülésben egyébként még a HUD-on látható téglalap alakú keret is a segítségünkre van.

-Beszéljél erről a "bujkálásról" egy kicsit bővebben?

Egyrészt az ellenfelek lokátorai elől célszerű, a domborzat takarását kihasználva, lopakodni. Rendkívül "értékeli a program" (javul a találati arány is), ha nem direktben, és nem a hatótávolság határán eregetjük el a

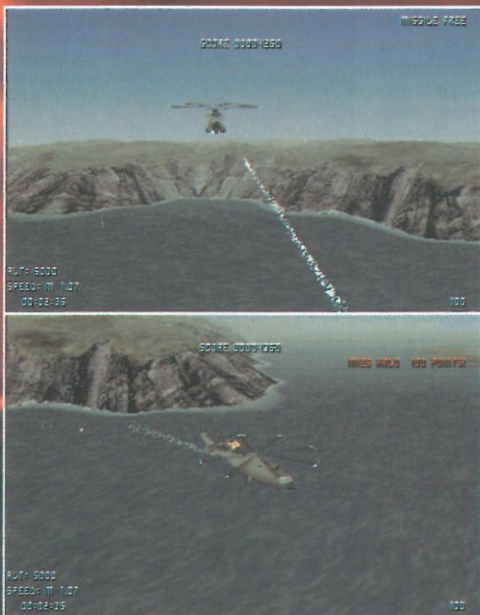
ZIMULÁTOR PROGRAMJA PC-n!



Természetesen erre is gondoltak a program készítői, hiszen utaltam már rá, ebben a programban sokkal intelligensebb rakétákkal lőnek ránk ellenfeleink! A valóság-hűséget pedig csökkentenék a csak "fekete-fehér" esetek. A kisebb repesztalálások után a rendszer apránként mondja fel a szolgálatot, villognak a HUD-on megjelenített adatok, az MFD képe szinkronhibás lesz, szalad rajta a kép, vagy becsikozik, és hasonlóan a HUD-hoz, villog is. Ezt egy alkalommal olyan jól csinálta, hogy szinte szó szerint kialakult a pánik hangulat (persze ehhez az is hozzájárult, hogy nem volt lementve a 15000 pontos teljesítményem). A repülőgép fedélzetén, épp a meghibásodásokra gondolva hagytak meg néhány analóg műszert (iránytű, műhorizont), melyek segítségével el lehet vergődni hazáig.

-Hogyan oldottad meg a "pánik helyzetet"?

Kidurrantottam magam a kabinból. A cikkhez mellékeltem képeken remekül végigkövetők a katapultálás egyes fázisai.



az eddigi szimulátoroktól megszokhattuk. Eddig chaffoltunk, vagy flareztünk párat, és repülhetünk tovább, irányváltoztatás nélkül. Most, ha nem akarjuk elveszíteni nehezen megszerzett pontjainkat (legyen aktív a DASS védelmi rendszer!) éles kitérőkkel, a domborzatba merüléssel manőverezzük ki a végzetes csattanást!

-Térjünk vissza az újdonságokhoz!

Új műszernek számít a szimulátorok világában az IRST: az Infravörös Kereső és Célravezető berendezés. Ez részben úgy működik, mint egy passzív radar, vagyis kisugárzás nélkül, a 25 mérföldön belüli célpontokat fe-

hér fénypontként jeleníti meg. Attól a pillanattól kezdve, amikor az infra-rakéta keresőfeje is "ráharap" a célra, megtörténik a csoda, mert a célpont televízió minőségű képét adja be a képernyőre.

Amikor nagyon elvadulnak a dolgok, egyáltalán nem mindegy, hogy elsőként kiket kapcsolunk ki a küzdelemből, ezért ezt a "célpont azonosítót" nagyon gyorsan megsztam, és megszerettem.

Fontosabb azonban az előbbi szempontnál is, hogy az EF-2000-ben a ránk kilőtt rakéták sokkal intelligensebbek, mint ahogy azt



Míg el nem felejttem, fontos az "egy emberes gép" feltételei között megemlíteni a robotpilótát és a TIALD-rendszert is.

-Ez utóbbi is egy újnak mondható rendszer?

Igen. Az Öböl-háborúban, a Tornádók fedélzetén vezették be. Biztosan emlékeznek az olvasók azokra a fekete-fehér képsorokra, amikor egy objektumot befogott a célkereszt, majd pár másodperc múlva érkezett a rakéta, vagy bomba, és telibekapva a célpontot, lerombolta azt. Nos ezek a felvételek a TIALD hőképpalkotó rendszerének, illetve alacsony fényű televíziós érzékelőinek, neme az lézeres célmegjelölőjéncé köszönhetőek. Tény, hogy félelmetes egy berendezés, mert "egy bilit is ki lehetne vele bombázni egy csecsemő alól", de a kezelését sokáig gyakorolnom kellett ahhoz, hogy "csak a bili horpadjon meg, és a csecsemőnek ne essék semmi baja"!

-Na és a ROBOTPILÓTA?

3 rendszer hangolja össze a kormányokról és a gázkarról beérkező jeleket. Négy fő üzemmódja van: útvonat (a kijelölt fordulópontok mentén vezeti a gépet, a választott sebességgel); irány (kívánt irány, magasság és sebesség tartása); elfogás (a radaron kijelölt célpontot fogja be); állandó sebesség (terepkövetésnél, leszállásnál).

-Önkéntelenül is felmerül a kérdés: mi van akkor, ha meghibásodik ez a digitális rendszer? Találkoztál egyáltalán ilyen esettel?

-Végezetül mit említenél még meg? Szívem szerint az egész kézikönyvet leközném! Akik megveszik a programmal, számtalan hasznosabbnál-hasznosabb fejezettel fognak találkozni: a fegyverzet leírásoktól kezdve a légi harc manővereken át egészen a különleges trükkökig...

-Köszönöm a beszélgetést. Én is.

ef 2000	Kiadja: OCEAN
	8MB RAM 12MB HD SVGA 486DX2+CD SB, GUS
LÁTVÁNYOSSÁG JÁTSZHATÓSÁG SZAVATOSSÁG ZENEBONNA	
A lehetőségek kiismeréséhez több hónap is kevés. Mindig szolgál meglepetéssel a játék.	
91%	

Először is lássuk a "thriller"-nek és "vérfagyasztóan izgalmas" játéknak titulált Shiverst, ami egy kihalt múzeumba kalauzolja el a játékost, ahol kalandelemekkel fűszerezett logikai feladatokkal találkozunk az ember. A játék kizárólag Windows alatt fut, pillanatok alatt felinstallálható, semmi extra igényt nem támaszt.

A játékot 14 éven felülieknek ajánlják, de ezt inkább a gondolkodást igénylő feladatok indokolhatják, nem pedig a látvány (a néhány - inkább komikus - szörnytől nyugodtan eltekinthetünk). A grafika 256 színű, SVGA, a hangok egész klasszak - az egész program ray-trace környezetben játszódik (nagyon igényes!), helyenként élő szereplőkkel megspékelve. A játékra a "látom amit látok" megoldás jellemző, az-

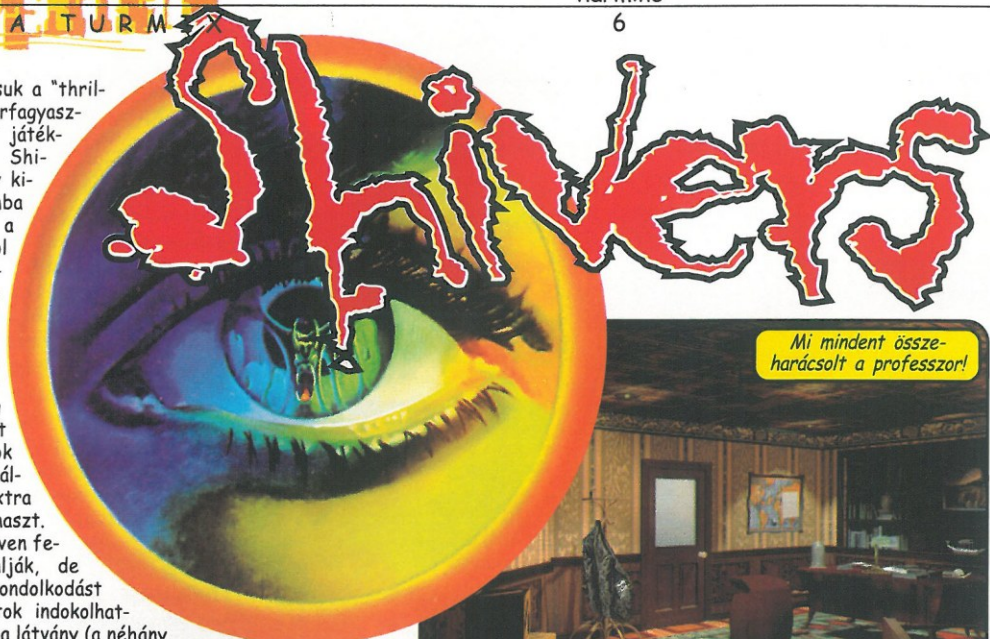


A múzeum kihalt irodája. Gyanús felfordulás.

az az előttünk lévő helyszínt saját szemszögből vizsgálhatjuk. A mozgatható nem folyamatos, előre letárolt képeket tölt be a program. A kurzor "viselkedésével" sikerült nehezíteni a játékot: ugyanis mindenütt ugyanolyan, függetlenül attól, hogy csinálhatunk-e valami értelmet az adott tárggyal vagy sem. Egyszóval eléggé elűt a Sierra eddigi anyagaitól.

Aki kalandozni vágyik, az inkább nyúljon egy Gabriel Knight után, itt főként a logikai elemek izgasztják meg a játékost. Miután néhány fiatal beengedett a múzeum kertjébe - gondosan ránk zárva a ka-

put - kezdődhet a bolyongás. Ki kell szedni a kapu melletti szoborból a levelet, melyből többek között egy gyanús 29-es szám is előtűnik. Ez a folyócskánál lévő szerkezet kódja, amit kinyitva egy fogaskerék szerkezetet találunk. Ebbe helyerakva a kerekeket (fekete fel, fehér le), átsétálhatunk a rögtönzött hídon. Ezután egy stonehenge-ekkel körbevett területen kell forgatni a lapokat - a kertben erre-arra találunk hasonlókat, azoknak megfelelően kell ezeket elforgatni. Innen jön még egy hajókázás, aztán egy halott professzorral találkozunk, lejutunk, s egy



Mi mindent összeharcsolt a professzor!



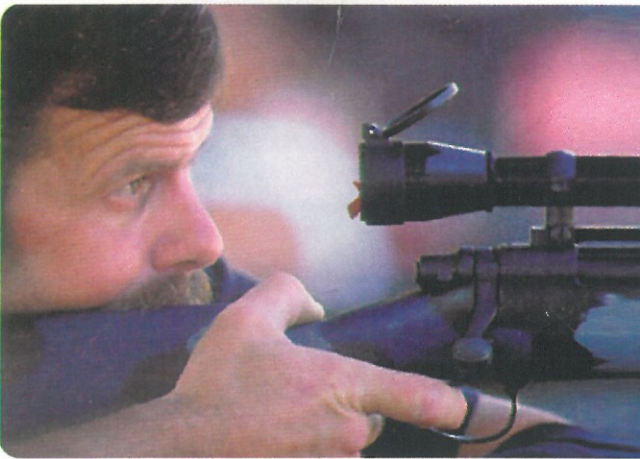
Természetesen ez is egy logikai feladat.



Vajon medinaférgék furták összevissza a professzor lábát?

földalatti bolyongás következik, mely végül a múzeumba vezet, ahol igazából elkezd kibontakozni a történet - persze minden második lépésnél egy könnyebb-nehezebb logikai feladat áll útunkba (ha bármi gond lenne a feladványokkal, csak bele kell lapozni a kézikönyvbe: le van írva, hol mit kell csinálni).

shivers Kiadja: Sierra
PC: 8MB RAM, 2MB HD, SVGA, CD, SB
74%



POLICE QUEST SWAT

Kevés olyan Sierra-megszállott létezik, aki ne találkozott volna valamelyik PQ részzel - az első epizód ma már igazi matuzsálem, bár néhány éve elkészítettek a VGA-s verziót is belőle. A legutóbbi epizód, az Open Season már kihasználta a digitalizálás lehetőségeit, az egész fix digi hátterek előtt zajlott. S most megérkezett a "folytatás", 4 CD-n, videóbejátszókkal tarkítva. A program Windows és DOS alatt egyaránt fut. Ami igazán meglepetés, hogy szakít az eddigi hagyományokkal, a kalandjáték helyett amolyan rendőrs szerepjátékba csöppenünk: szorgosan kell gyakorolni, bevetéseken résztvenni, ahol eddigi tapasztalataink, lövészeink befolyásolják, hogy milyen szerepet kapunk bevetéskor. A játék során a SWAT különleges osztag életébe kóstolunk bele, s Los Angeles területén kell a veszélyes küldetésekben részt venni.

it kívágnánk, s csak ezeket néznék végig. Ha bevetésen vagyunk, csak ilyen pillanatokban lesz részünk. A program három nagy helyszínrre tagolódik: a rendőrákadémiára, ahol lövészi képességeinket csiszolhatjuk a különféle fegyverekkel - természetesen az oktató folyamatos utasításai és tanácsai alapján. A másik helyszín az Angeles Range, ahol elvileg mesterlövészt faragnak belőlünk - kökemény feladat megfelelni az előírásoknak. A harmadik helyszín a Metro Division, ahol az eligazítás történik bevetés előtt, illetve itt pillanthatunk be a rendőrök életébe mélyebben - dokumentációkat olvashatunk, videofelvételeket nézhetünk meg, riportokat hallgathatunk. Akit egy kicsit is érdekel a rendőrök munkája - kiváltképp egy spéci akciócsoporté - vagy csak egyszerűen megdöbben a szívét egy-egy izgalmas bevetés az esti krimiben, s szeretne ő is részt venni benne, annak felejthetetlen órákat nyújt a POLICE QUEST SWAT.



Pillanatkép a rendőrákadémiáról.



Interaktív eligazítás. Ha akarunk, kérdezhetünk.



Beszélgessünk el a szomszédokkal, s nemsokára jön a felsőbb utasítás.

p.q. SWAT Kiadja: Sierra
PC: 8MB RAM, 3MB HD, SVGA, CD, SB
76%

A játék hangulata olyan, mintha a krimisorozatok izgalmas, akciódús része-

Az elmúlt hónapokban rendszeresen érkeztek anyagok Sierrák háza tájáról, de valahogy mindig kimaradtak az újságból. A Sierra remekműveit elhallgatni vétek lenne, ezért, ha nem is teljes leírásban, de bemutatjuk őket egy kis izelítő erejéig, hogy aztán mindenki kiválassza közülük a neki legjobban tetszőt.

Kicsit bővebben következzen a fiataloknak is remek szórakozást nyújtó rajzfilm-játék, a Torin's Passage. Al-Lowe, a híres-hírhedt Larry-kreátor a Freddy Pharkas után újabb stílus vízeire vezetett, ezúttal egy kedves rajzfilmfigurát, Torint, és alakváltoztató macskáját alakítjuk őt fejezetben keresztül. A program DOS és Windows alatt is fut, bár az előbbi javított sebesség szempontjából. Aki ismeri a King's Quest 7-et, annak lehet némi elképzelése a játék külleméről - bár azt sokszorosan felülmúlja a Torin szép nagy figuráival, gazdag animációival. A program azoknak is kellemes szórakozást nyújt, akik hadilábon állnak az angollal, de épp szeretnének megtanulni. Nekik óriási segítséget jelent a feliratozás, és a képernyő bal oldalán található könyvecske, melyben az elhangzott párbeszédreszek visszahallgathatók. Aki esetleg nem nagy kalandor, s elakadna játék közben, annak ott a "?", a mankó, amire rákattintva megtudja a következő szükséges lépést. A tárgylista jócskán megváltozott, cuccainkat úgy vizsgálhatjuk meg közelebről, ha a középső platformra helyezzük. A macsek képére váltva alakváltoztató tulajdonságait használhatjuk: bármivé át tud alakulni, amit látott.



A döntőbíra: szegény dadát vádolják eltűnésünkkel.



Nagyot koppan, azután feláll és megy tovább.



Igazán nem lehet gond az animációkra: akár egy valódi rajzfilmben.

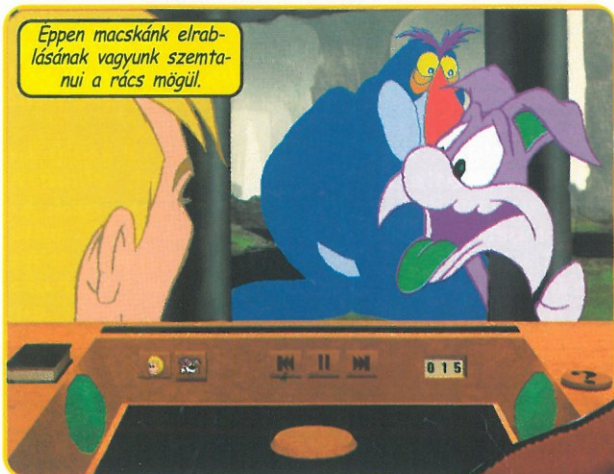


Torin a liliputiaknál. Egyértelmű fölény.

Torin's Passage



Együtt a gonoszok - még nem sejtik, mi vár rájuk.



Eppen macskánk elrablásának vagyunk szemtanúi a rács mögül.



Az Escarpa-i királyi pár elvett lány Pergolában. A meddő a bízalom záloga.

A játék úgy kezdődik, hogy egy gonosz varázsló szellemkigyókat küld a királyi pár, s gyermekük, Torin elpusztítására. A terv részben sikerül, de Torin a dada még idejében kimenekíti, s elviszi a faluba. Így kerül Torin mostohaapjához, s cseperedik legénygye. Állandóan ég a vágytól, kalandokról, hercegnőkről álmodik. Egyik nap aztán, mikor szülei a városba küldik, kísérteties jelenetnek lesz tanuja: egy gonosz varázsló kristálytömbbe zárja nevelőszüleit, s az alsó világok egyikébe teleportálja őket. Egy arra járó szerzetestől megtudja, hogy nem lehetett más, mint Lycentia, a gonosz varázsló. Így kezdődnek Torin kalandjai az alsó világokban, ahol fura szerzetekkel és feladatokkal szembesül. Minden szint végén egy kis puzzle-t kell összerakni, hogy kinyíljon a teleport, s továbbhalad-

torin's passage Kiadja: Sierra

PC: 8MB RAM, 3MB HD, VGA, CD, SB

85%

hasunk a cél felé, a legelső világba, Tenbro-usba, ahol végül minden jóra fordul.

**CSAK A SZÉPRE
EMLÉKEZEM...**

El vagyok kenődve, mint a szunyog a Barkas szélvédőjén. Elöttem három kupac levél (kategóriák szerint szétválogatva: szemébe vele, ide vele, egye fene), az 576 archaikus számai (94 és előbbi) a lábam előtt hevernek, és jobb kezem ügyében hú társam, egy gömbölyded temporú Amstel Bock sörösflaska pihog és várja nedves ajka és kicserepedett szám szerelmes összetapadását. De mit nekem smár, s mit nekem sör, ha lelkem háborog már, és a sör sem köll.

"A Csevegő sokat változott (negatív irányba). Inkább báj-csevegésre, magamutogatásra és hülyegyerekek élvezkedésére szolgál. A régebbi Csevegőket többször is elolvastam és halálra is röhögtem magam ugyanannyiszor, de a mostaniakat még 1-szer is csak erőltetve

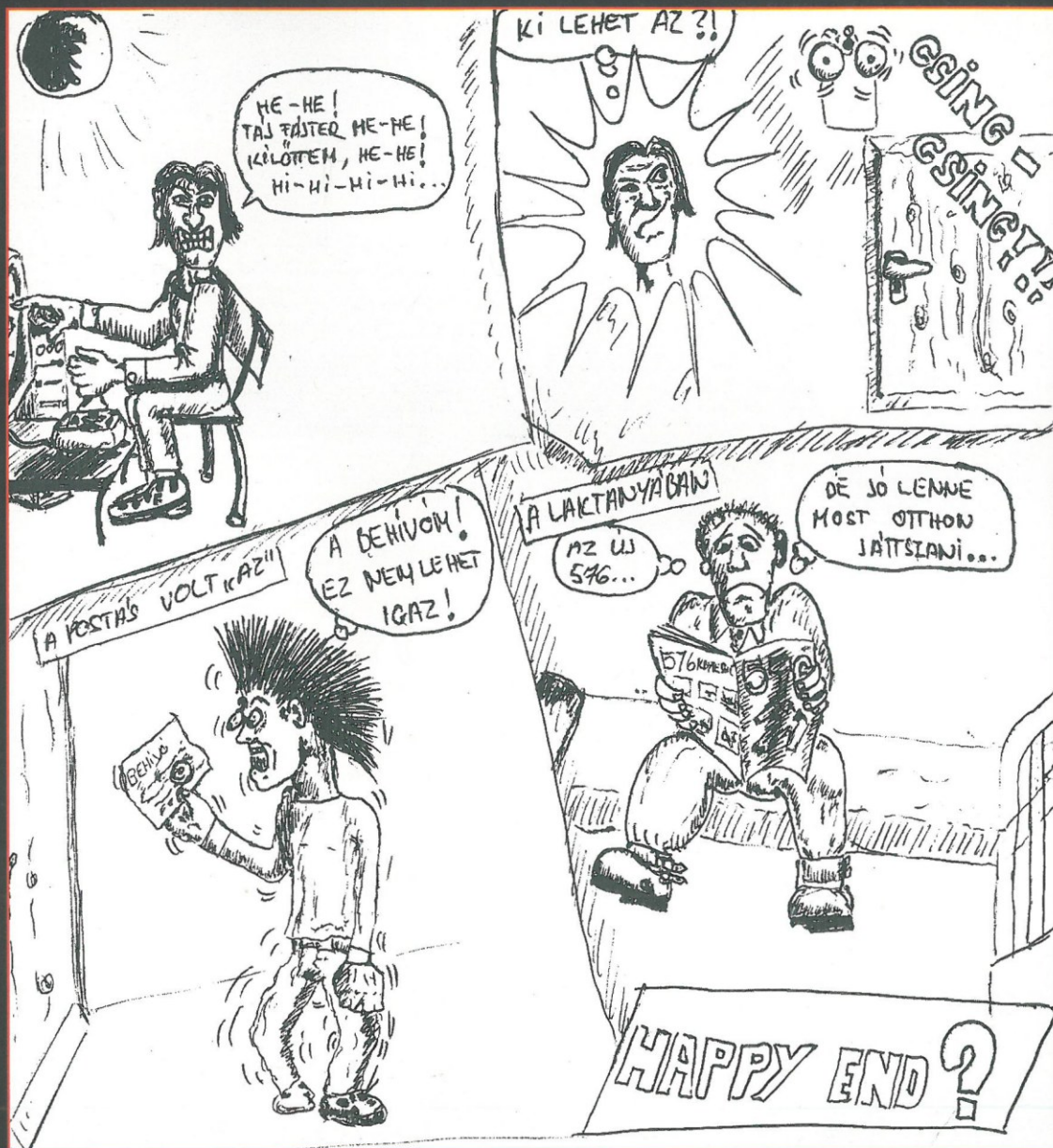
tudom végigszenvedni. Ha tartalmaz is önkritikát, szégyen levélírókat inkább hülyének és balfácannak tüntetik fel. Biztos vagyok benne, hogy ezt a levelet sem fogjátok beletenni vagy legalább megemlíteni... Aláírás: Baba Ákos, Kiskunmajsa"

Lehet, hogy csak én vagyok ilyen lelkiző alkat, de most tényleg magam alatt vagyok. Végignyálaztam vagy 20 újságot, hogy elkapjon az ihlet, s hogy rájökjek, mi az, ami az olvasók szerint a mostani Csevegőköl hiányoznak és a régiekben megvoltak, de hiába. Közben persze a könnyem folyt a röhögéstől a sok baromság láttán: nem is hiszem, hogy ilyen lökötségekre képes lettem volna. Ahogy így a könnyeimben fürödtem, a sörösflakkal egyre sűrűbben csokolódtam és az 576-ot lassanként 666-nak olvastam, hirtelen a kezembe akadt egy évek

óta felrehabilitált és enyhén pimposodásnak indult Kretén Magazin. Elég volt a cimoldalukat megvizsgálnom és maris U-ba hajlított a röhögés -ök aztán tudnak nevetetni, gondoltam. Bar a címlapunkkal már mi is megfektettünk egyeseket (Duke Nukem helyett Nuke Dukem), de Kretének legalább direkt csináltak. Beljebb lapozgatva elfogott valami furcsa érzés, ami egyre erősödött és nem hagyott nyugtot, amíg meg nem találtam az okát. Heuréka, megtaláltam...! - sipított mellettem a Juventus szlogenje, és nekem is abban a pillanatban ugrott be a bűvös szó, amely gyógyír minden gondomra: NOSZTALGIA! Igen, ez az az érzés, ami minden jóérzésű emberben megvan és addig dolgoz, amíg felszínre nem tör, hogy megszépítsen minden csúnyácska és felresikerült eseményt, és

amely csak a szépre enged emlékezni. Magyarul: divatok jönnek, divatok mennek, de a gyökerek mindig a legkedvesebbek az embernek - és ez az érzés, ha nincs kordában tartva, könnyen a varkasvakság egyenesági leszármazottjává válhat. Ez a hosszú monológ a válaszom azokra a lehangoló és depresszív levelekre, amelyek a mai viszonyokat és a régi szép időket úgy hasonlítják össze, hogy régen minden sokkal poénosabb, hangulatosabb, bla-bla-bla-bla volt, ma meg minden lep-rább, dög-unalmat-

sabb megratyibb. Jambor Zoltán Budapestről is hasonlóan érez: "...az a hangulat, amit az olvasók éreznek, ha előveszik a régi számokat, a nosztalgia érzése, s ezt hiányolják, de nyilvánvaló, hogy az új számoknál ezt nem érzik. Majd néhány év múlva." Ezért hogy a nosztalgikusok ne legyenek elhanyagolva, ezt a Csevegőt kicsit az ő kedvükért amolyan "csak a szépre emlékezem" típusúra gyúrom. Remélem, hogy ezzel egy időre sikerül az ő elvárásiknak is megfelelnem. Ha a következő hónapban ismét nosztalgizálni akartok, akkor csak lapozzatok vissza ide...



KOPASZKUTYA

*“Hi Zotyesz bratyó! Ez a sajátkezü képsorozat rólam szól. Be mertem vonulni Fehérvárra. Sz*pok, mint az a bizonyos borz. De rá se rántok... Ezután is hú olvasótok, Várhegyi Ferenc”.*

Ferkó, az újoncok élete is lehet vidám, eseménydús és izgalmas. Igazad van, hagyd az ilyen pótszerket, mint a “rarántás” másra. En is voltam kopasz, és mondhatom, nem

mondta a “bokát markolj!” vezényszót, én abban a tudatban, hogy még mindig ott kukszik mögöttem, merészen lehajoltam és bemutattam neki a barnásat. Még meg is lengettem a farpofákat (Ebbe nézz, ne tükörbe! - gondoltam magamban). Csakhogy az a dögkeselyű időközben odéblépett és már javában jegyzetelt, miközben én még mindig kevélyen figogtattam hátsófeletem a sorozóbizottságnak. Csodáldod, hogy az egri kommandósokhoz

helyeztek le, mint világszemüvegyes csapatfelderítőt?!

Mivel a katonatörténeteknek mindig, mindenhol sikere van, ezért elhintek még egyet, hátha bejön ez is.

Valamikor az első Computer Karácsonyok idején történt, hogy a jól sikerült találkozó után az 576 stand, úgy ahogy volt, konzumhölgyestül, kecskéstül, Martinostul felvonult B. ZS. laptulajdonos főhadiszállására egy kis ünnepi “ereszdelahajamat”-ra. A jókedvet a csapból is folyó Smirnoff és Absolut Vodka volt hivatott fokozni, a 18 éven felülieknek ajánlott videotermék az adrenalin szintet pumálta belülről, a Playboy nyuszik pedig a férfiakat, csak éppen kívülről. Mondanom sem kell, hogy addig nagy műgonddal felépített szerelmi bástyaim egy bombázó kicsaj irányába kártyavárként omoltak össze, amikor kiderült, hogy kopaszkorú katona vagyok. Mellettem persze Martin már a második fiatalkorút rontotta meg, úgy hogy nekem is vigaszt kellett találnom. Keblemre öleltem hát egy nagyon szimpatikus, hosszú nyakú, karcsú vonalú, de testes Absolut Peppert és kéjesen a fenekére néztem. Hajnali három felé hasított belém a gondolat, hogy nekem 6-kor századszorakozom lesz Egerben és indulok egy egyhetes terep gyakorlatra, amiről ugyebár nem illik késni.

Búcsút intettem hát a hullámzó embermasszának, s utoljára csak annyit láttam a szemem sarkából, hogy Martin tetkóig turkál egy tömött tubica pulcsijában és mintha a nadrágja alatt egy harmadik lába is nőtt volna. Nos, legurultam hát a ház előtt békésen parkoló kis zöld békámhoz és csikorgó rádiókkal startoltam Eger irányába. Zuhogott az eső, de az istennek nem találtam meg az ablaktörő kapcsolóját, úgyhogy találomra kapcsolgattam a kezem ügyében lévő gombokat: először felfűtöttem a kocsit forráspontra, majd menet közben ráindítottam, mire végre beugrott, hogy hol találok azt a rohadt ablaktörő-kapcsolót. Kezdtém megnyugodni, csak kár hogy nem láttam ki a fejemből. Ez később komoly problémához vezetett: a Lánchíd előtti alagútba akartam bekanyarodni, amikor elshant mellettem egy tábla. Piros kör, fehér vonallal a közepén. A villámkérdésekben soha nem voltam jó, most is eltartott néhány másodpercig a megfejtés. Abban a pillanatban ugrott be, amikor egy óriási csatánásra, majd az egész autót végigszántó surlódásra lettem NAGYON figyelmes. Egy századmásodperc alatt kitisztult a látásom, a májam úgy szivta fel az alkoholt, mint a tengeriszivacs, szabályosan leparkoltam, majd visszabaktattam a “tett” helyszínére. Az úttesten hevert az áldozat: egy fa terelőpálánk, amit két pózna közé szoktak kitenni az út közepére, hogy jelezzék az abszolút hülyéknek is, hogy erre nem lehet behajtani. Hát igen, pechemre pont éjjel fél négykor mosták az alagútát. Behúzott farkokkal iszkoltam el a tetthelyről, a laktanya kapujaig meg sem álltam, úgy kellett lefejttenem az ujjaimat a kormányról, mivel annyira szorítottam őket egész úton. Ha akkor elkapnak, még most is a körlet padlóját tisztogatom egy kétszálú fogkefével.

FIFTI-FIFTI

“Igazán örülnék, ha bekerülnék a Csevegőbe, ugyan is fogadtunk a haverjaimmal egy rekesz sörbe. A haverjaim azt mondták,

hogy úgyse kerülök be, meg hogy a Zolee szarik a fejemre (ezt ne tedd!). Ha be teszel a Csevegőbe, akkor küldök neked egy fél láda sört. SCHAFFI”

Te nyersz, én nyelek. Kérem megérdemelt jutalmad felét.

GENERÁCIÓS
PROBLÉMA

Sokan tették már fel az alábbi velős kérdést, amit Balogh László, Biharnagybajomból is feszeget: *“A Csevegő leveleit tényleg az olvasók írják?”*

Laci, most beletenyereletél a csalánba! Honnan sejtetted meg, hogy kamu az egész? Ha már így alakult, akkor elmondom a titkot: Temesvári Tibi, az 576 programozó agya fejlesztette ki azt a programot, amivel a Csevegő levelei készülnek. A stáb minden tagja összeállította 100 kedvenc szavát; ezek képzik a levéltörzset, innen dobálja össze a program véletlenszerűen a szavakat, majd csak kisül belőle valami hülyeség. A kód elég profi, az alanyállítvány egyeztetést, a többszámot, vagy az alanyi-tárgyas ragozást zsigerből keni-vágja. Persze be lehet állítani kusza, enyhén zavart, analfabéta, tökhülye, baromarcú, satöbbi írás-opsiókat, s aszerint zagyalja össze a szavakat, gondolatokat a gép. Külön generátora van a megszólításoknak (szasz, csó, mizujs, mi a hányás, stb), a búcsúzóknak (csózet, csá, menj a...), az aláíróknak és a lakóhelyeknek. Tibivel már dolgozunk a következő nagy dobáson: a válaszgenerátoron. S hamarosan megszületik a világ első 100%-osan számítógépgenerált csevelye. Azért majd szólok előtte, hátha nem vennétek észre a különbséget. Például biztos nem találhatók ki, hogy alábbi levélrészlet ál, vagy valódi. Elárulom: igazi. Ennyire nagy ökörséget még nem sikerült generalnunk. *“Hányzóra, Zolee? Van egy traktor-alkatrész boltunk. Nincs véletlenül traktorod? Pedig minőségi orosz alkatrészeink (szosztavnaja csaszty) vannak. Kocsis Csaba, Papa”*

Zolee

DESCENT 2



Az utó küldetések

Miután hősünk az előző részben kiirtotta az idegen robotokat a naprendszerünk összes bolygójáról, elégedetten hajózott be a PTMC bázisára, hogy felvegye jól megérdemelt zsoldját. A szerződése alapján ez meg is illette volna őt, ám a szerződéseknek általában szokott lenni egy apró betűs záradéka, ami mindig elkerüli az ember figyelmét. Nos, hősünk szerződésében is volt egy

Lassúbb gépeken egészen levehetjük a terep részletességét.



egy cellába szokott bezárva lenni. Ha az ajtót szétlőve kiszabadítjuk, jelentősen megkönnyíti a dolgunkat, ugyanis mindig megmutatja, hogy merre találjuk a következő kulcsot, a reaktort és a kijáratot, magyarul hogy merre kell mennünk. A robot tehát a tájékozódás gondját leveszi a vállunkról, nekünk csak a csatákra kell

A túsók felvétele ezúttal is bónuszt jelent.



A segédrobotunk mindig mutatja az utat.



rán, a küldetések befejeztével még láthatunk majd néhányat. Grafikailag azonban ezen kívül nem sok változást tapasztalhatunk. Leszámítva azt, hogy ezúttal az egész játékot akár SVGA-ban is játszhatjuk, a bányák teljesen ugyanúgy néznek ki, ugyanazokat a texture borításokat használták.



Az energiarácsokat a tőlük nem messze lévő kapcsolókkal lehet eltüntetni.

A játékmenet is maradt a régi: a különböző színű kulcsok segítségével eljutni a bányák reaktoráig, majd miután a reaktort szétlőve beindítottuk az önmegsemmisítő rendszert, a legrovidebb úton - az EXIT feliratú ajtón át - távozni. A leglényegesebb újítás az az, hogy ezúttal nem vagyunk egyedül. Mindegyik bányában van egy "kalauz" robot, ami általában a kiindulási ponttól nem messze,

találja el az ellenség, azért vigyázzunk rá, mert nem megsemmisíthetetlen. Lényeges újítás még a kibővített fegyverarszénál. Összesen 20 féle lézer, rakéta, bomba, stb. áll rendelkezésünkre, melyek között a szelektálást egy remek ötlettel oldották meg: ezúttal is az 1-től 0-ig gombokkal válogathatunk, ám mindegyik billentyűhöz két

zás a mentés volt, most már ugyanis nem csak a küldetések után, hanem játék közben is menthetünk. A játékhoz használhatunk többféle VR sisakot is, s ezúttal is van lehetőség hálózati játéokra, akár 8 játékosal.

A Descent 2 tehát végül is '96-os színvonalra lett hozva, ám úgy érzem, hogy ezt leginkább csak a hardware követelményen lehet észrevenni. Igaz ugyan, hogy a játékmenetben sok hasznos dolgot vezettek be, ám a háttérgrafikán többlet kellett volna finomítani, hogy ne csak komputer generálta folyosókon, hanem valóban bányákban érezhessük magunkat.

Az ellenfelek külsején nem történt sok változás.



ilyen záradék, melynek értelmében - bár már teljesítette a megállapodásban foglaltakat - még 72 óráig köteles úgynevezett utó-küldetéseket teljesíteni. Mivel emberünk persze nem akar búcsút mondani a pénzének, kénytelen ismét szolgálatba állni. A PTMC ezúttal egy másik naprendszerből értesült újabb idegen támadásról, hősünk hajóját tehát felszerelik egy warp drive-val, amivel nyomban útnak is indulhat a Zeta Aquilae felé.

A fő cél ezúttal is a reaktorok felrobbantása.



A VÁLTOZÁSOK

Ebből a nem túl eredeti történetből gondolom már sokan sejtik, hogy a játékban nincs túl sok változás az előző részhez képest. Nos, nézzük az újdonságokat. Ami rögtön a játék betöltésénél szembetűnik, az a gyönyörű, filmszerű úrhajós videójelenet, amihez hasonlót a játék so-

descent 2 Kiadja: Interplay



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Nagy változás a gépigényben, kisebb a minőségben.

87%

X-MEN

CHILDREN OF THE ATOM

A NAGYSIKERŰ JÁTÉKTERMI AUTOMATA IMMÁR SATURNON IS HÓDÍT!

Mostanában, amikor egymás után jelennek meg szebbnél szebb 3D-s grafikával készített bunyós játékok, talán egy kicsit idejét múltnak tűnhet egy hagyományos két dimenziós anyaggal megjeleni. Am hogy ez mennyire nem így van, annak most tökéletes tanubizonyosságát nyújtotta a Capcom új játéktéri gépe, az X-Men - Children of the Atom.

A gép ahogy megjelent, rögtön a közönség kedvencévé vált. A Marvel Comics superhőseit felvonultatni már eleve félsiker, ám ez persze még kevés lett volna, a Capcom beleadott apait, anyait.

Ami a játékot különlegessé teszi, az a tökéletesen képregényszerű grafika, a majdnem félképernyőt betöltő hatalmas szereplők, amik ráadásul csaknem három képernyőnyi magasra tudnak felszökkenni. Nos, a nagy sikerű játéktéri gép után immár haza is vihetjük a játékot, ugyanis megjelent a Saturn verzió, és ami igazán fantasztikus, hogy a konverzió az eredeti változat bitenkénti átirata, csupán néhány animációs fázist kellett kihagyni az élvezhetőség érdekében. A játék ettől eltekintve - vagy talán pont ennek köszönhetően - ugyanazt az élményt nyújtja, az akció roppant gyors, még a legextrémebb speckók bevetésekor sem lassul le, miközben a CD-ről pedig vadító muzsika szól.

Tíz szereplő közül választhatunk, ebből hat az X-Men csapat tagja, a többi

négy pedig a képregény világának legelvetemültebb gonoszstevője. A játékmenetet nem titkoltan a Street Fighter zsorozatból vették át, azzal a különbséggel, hogy itt nagyobb szerepet kapnak a mutánsaink kü-

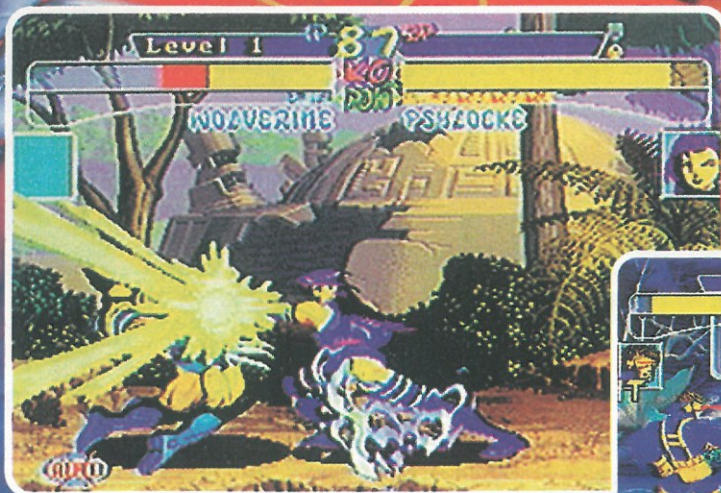
a képregény egyik jelenetének lennének az aktív résztvevői. Wolverine például csakúgy mint a képregényben - nagyon gyors, s hosszú karmaival hathatósan tud küzdeni, míg a robusztus Sentinel robot lassú, nehézkes, ám szinte min-



Street Fighter sorozat főellen-sége. Kiválasztá-sához a következőt kell tennünk:

1-es játékos: menjünk a karakter-választáshoz, és vi-gyünk a kurzort Spiralre. Hagyjuk rajta kb.2 másodpercig, majd vigyük át a következő karaktereken ebben a sor-rendben: Silver Samurai, Psylocke, Co-LOSSUS, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red, Silver Samurai. Ott várjunk megint két másodpercig, majd nyomjuk le az A, Z és C gombokat egyszerre.

2-es játékos: várjunk két másod-percig Stormon, aztán mozgassuk a kurzort a következő karaktereken át: Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke,



lőnböző speckói, és a levegő-ben történő küzdelem.

A torna győztese még egy főellenség-gel, Juggernauttal is összemérheti az erejét, s ha ezt az akadályt is sikere-sen veszi, megküzdhet az X-Men csa-pat legádázabb ellenségével, Mag-netoval.

Szerencsére a készítő nagy gondot fordított arra, hogy mindegyik szereplő egyéni küzdőstílus-sal rendelkezzen. Ennek köszön-hető, hogy valóban úgy érezzük, mintha

den mozdulata halálos. Kezdőknek talán Cyc-lopsot lehetne ajánlani, álarcának rubinlencséi-vel ugyanis a szó szoros értelmében gyilkos a tekintete: szeméből lézersu-garokat képes kilőni. Ennek a tulajdon-ságának köszönhetően az egyik legfélelmetesebb X-Men.

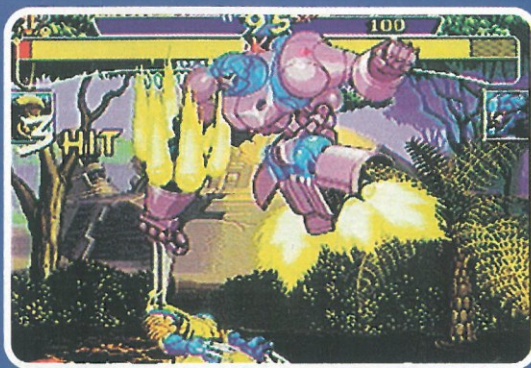
AKUMA

A már említett szereplőkön kívül van még egy rejtett karakter is: Akuma, a

Silver Samurai, majd várjunk két má-sodpercig Spiralon, és nyomjuk le az A, Z és C gombokat egyszerre.

JUGGERNAUT

Választhatjuk szereplőnknek Juggernautot is, ehhez mindössze a karakter-választásnál háromszor kell a joyt a bal felső irányba nyomni. Ekkor megjelenik az arca, és bármelyik gombbal ki-választhatjuk.



X-men

Kiadja:
Acclaim

SEGA SATURN

91%

VÉGRE EGY IGAZI KONZOLOS REPÜLŐSZIMULÁTOR!

A múlt számunkban két PlayStationös repülőszimulátort ismertettünk, íme most megnézhetjük mi a helyzet e téren 3D0-n. Nos, hogy tömören fogalmazzunk: mind az Agile Warrior, mind a Warhawk elbújhat a Star Fighter mögött, a Studio 3D0 brilliáns játékkal jött ki.

Lehet ugyan, hogy grafikailag elmarad a már említett játékoktól, és az is lehet hogy a "tálalása" sem olyan látványos, nincs teli olyan sok full motion videoval, de ami a lényeg: maga a játékélmény feledhetetlen.

JOBB MINT A VALÓSÁG

Grafikailag tehát első ránézésre nem egy nagy durranás az anyag, ám ha azt nézzük, hogy a terepen minden objektum szétlőhető, még a sima fűves részeket is kiégethetjük, a tenger meg hullámszik, nos akkor már

Az irányítás egészen egyszerű, inkább egy játéktérmi gép színvonalának felel meg, hiszen csupán egy gombbal szolgáltathatjuk a tolóérőt. Ennek ellenére azon-



Ez az alacsonyan szálló hatalmas teherhajó könnyű prédá lesz.



Íme az anyahajónk. Róla indulunk, s dolgunk végeztével rá kell bedokkolnunk.

telligens manővereket visznek véghez, s a saját anyahajónkat is mintha valódi emberek irányítanák: megvédi magát, s még segít is a pusztításban. Ennek köszönhetően ha például az a felad-

pünket, még mindig láthatjuk, hogy néhány dirib-darab itt-ott szállingózik. A játék tehát szinte



A sztratoszférán kívül egy műhold vár a megsemmisítésre.

STAR FIGHTER



A nagy rakéták ugyan veszélytelenek, ám a környező SAM állásokat jobb ha kifüstöljük.

kat, hanem az ellenséget, sőt a kilőtt rakétáinkat is megcsodálhatjuk a létező összes szemszögből. Meglepő módon ezúttal nem a belső, hanem az "üldöző" nézet a legkényelmesebb. Magunk előtt látva a gépet leheletfinoman tudunk navigálni, egészen szűk helyeken, mint például egy olajvezeték alatt is el tudunk szállni, házak, dombok között

tunk, hogy megvédjük őt, már a lézerei irányából tudhatjuk, hogy merről közelít az ellenség. A lövedékek egyébként - ugyanúgy mint a valóságban - nem tesznek különbséget a harcoló felek között, tehát ha mondjuk elfogy a levegő-levégő rakétánk, és ránk akaszkozik néhány ellenséges gép, nyugodtan csaljuk őket a legádázabb légvédelmi tűzbe.



Az elpusztításra váró teherhajók mérete tényleg elképesztő.

nem is tűnik olyan rossznak, sőt... A terep kidolgozása leginkább a BladeForce-hoz hasonlít, ám a képernyő-update feljavításához most nem használtak semmilyen álcázó, ködös effektust, tökéletesen ellátni egészen távolra is.

Összesen 60 bevetés vár ránk a játékban, ám szerencsére a BladeForce-szal ellentétben a StarFighterben nem vitték túlzásba a küldetések hosszát, nincsenek lehetetlen missziók. Némelyik küldetéshez még segítőtársat is kapunk.

manőverezhetünk. A tökéletes élményhez a 100%-ig eltalált hangok is nagyban hozzájárulnak, gépünk például teljesen ugyanolyan robajjal hatítja a levegőt, mint a valóságban, de a lézerek és egyéb fegyverek hangjai is a helyükön vannak.

Az objektumok kidolgozása és mozgatása szintén minden igényt kielégít, a legkülönfélébb tankok, ágyúk, repülőgépek szórják ránk a lézereiket. Az ellenséges gépek in-

A programozók egészen fantasztikus ötleteket vittek véghez: például kirepülhetünk a sztratoszférából, s távolról is megcsodálhatjuk az adott bolygót. A robanások sem csak úgy tessék-lássék vannak megírva, minden objektum másképp robban szét, omlik össze, és mi magunk is különbözőképp törhetjük ripityára a gépünket. Ha például az űrből indulva belefűrödünk a földre, miután megkaptuk az új gé-

hibátlanak mondható, csupán egy dolgot tudok tanácsolni: feltétlenül beszerzendő.

star fighter **Kiadja: Studio 3D0**
 3 D 0
93%

COMIX CORNER

LOBO & JUDGE DREDD - "I KIK YER FACE, SPLEEN"

a v a g y a b r u t a l i t á s d i s z k r é t b á j a

Kezdetben vala a DC és a Marvel, a két nagy testvér. S kezdetben valának a superhősök, kiket ez a két kiadó kreált. Akadt itt mindenféle és fajta szerzet, mint például Pókember, Vízember, Tűzember, Jégember, MeteoreMBER, Vasember, DenevéreMBER, Gu-miember. Superhősökben tehát nem volt hiány, s ez tetszett az olvasóknak. Főleg a fiatalabb olvasóknak, hisz ekkortájt, a 70-es években még a 10 év körüli srácoknak készülték ezek a tanulságos kis füzetek. Aztán elkezdtek az érettebb korosztályok is érdeklődni e fura műfaj iránt, s megjelent néhány kevésbé hamvas alkotás is az újságárusoknál. Ennek ellenére volt néhány iratlan szabály, amit a komolyabb kiadók mindig igyekeztek betartani. Superhős nem onthatott vért és nem gyilkolhatott. A képregényben fedetlen kebelnek, vagy túlzott erotikának nincs helye. Ezidőtájt a Tarzan történeteknél "durvább" füzetek nem sűrűn akadtak. Hát igen, ez se tegnap volt...

Aztán telt-múlt az idő, s eljöttek a romlott 80-as, majd 90-es évek. Rambo, Evil Dead,

Terminator. Egyre durvábbak lettek a filmek, akárcsak a képregények. Már a superhősök sem voltak mind ártatlan kiscserkészek, s némelyik képregényben igen rendesen spricelt a paradicsomlé. Ennek ellenére a klasszikus képregényeket (Superman, Pókember, Batman) egyre többen találták túllontúl gyermetegnek, s egyre többen vágytak valami... véresebbre. Hát, valahogy így született meg Dredd Bíró, s jópár évvel utána Lobo.

Ami Judge Dreddet illeti, ő egy akkortájt még jelentéktelennek számító angol kiadó, a 2000 AD gyermeke. Ma egyike a legismertebb és legkedveltebb képregényhősöknek, még Hollywood is megpróbálkozott valami filmszerű ízét összehozni róla (ez a próbálkozás mondjuk határozottan felkavarta a gyomromat, mivel a filmvászon hőmpolygó nyáltengernek vajmi kevés köze volt az eredeti történethez...). Valahol a nem is annyira távoli jövőben járunk, a Föld nagy része radioaktív pusztaság, az atomháború túlélti hatalmas metropoliszokban élnek. Mega-City is egy ilyen túlszűfolt metropolisz, ahol mindennaposak a rablások, zavargások vagy éppen tömeggyilkosságok. A rendet Bírák próbálják fenntartani, akik jóformán korlátlan hatalommal rendelkeznek az átlagpolgárok felett. Dredd Mega City egyik legkönyörtelebb, leghírhedtebb bírójá, aki az esetek túlnyomó többségében fegyverrel szerez érvényt a tör-

vénynek. Mega-City törvényeiről csak annyit, hogy egy közlekedési kihágásért fél év börtön az átlagos büntetés (Dreddnél kétszer ennyi, hacsak az elkövetőt nem végzi ki a helyszínen).

Szóval elég kemény hely Mega-City, s lakói sem piskóták. A Judge Dredd képregények mégsem vesznek el az öncélú brutalitás igen szemléletes ábrázolásában. Nem mondom, az állkapocs gumbottal történő szétzúzásától a Téralop rénszarvasainak hőkövető rakétával való legyilkolásáig van itt minden, de nem ez a lényeg. A Judge Dredd történeteket olvasgatva a fogyasztói társadalom elképesztően cinikus paródiájával szembe-sülünk, amin csak röhögni lehet. De azt teli szájjal...

És akkor még nem szóltam Lobo-ról, a képregények történetének legrimitivebb, legviszszataszítóbb és legbrutálisabb "hőséről". Hogy Lobo pontosan ki is és honnan jön, azt sűrű homály fedi. Foglalkozására nézve fejvadász, ami jelen esetben a bér-gyilkos finom megfogalmazása. A nyakában fityegő vaskereszt ellenére mindenfajta eszme és politikai irányzat iránt közömbös, egyetlen hobbija a gyilko... akarom mondani, a harc. Ja, meg inni is szeret. Amúgy igazi űrutazó, motorjával buzgón ingázik a különféle lakott bolygók között (jajj!) és szorgosan gyűjti a fejpénzt. Legjobb barátja egy bazinagy, kampóban végződő acél-lánc, bár a különféle löfegyvereket sem veti meg. Született képregényhős, nemde?

És most kapaszkodjon meg a nyájas olvasó: mindezen kapitális ökörségek ellenére a Lobo szerintem egyike a legjobb és legszórakoztatóbb képregényeknek. Tán azért, mert egy pillanatra sem veszi magát komolyan. A felszakadó hasfalak, literszáma fröcskölő vér és megcsontolt végtagok kusza kavargása ugyanis nem egyéb, mint az olcsó akciófilmek, akcióképregények és akciókönyvek (jajj neked Kazinczy) abszurd paródiája. Szerény véleményem szerint a Lobo képregények hangulatához egy-egy elvadultabb Monthy Python epizód áll a legközelebb.

Hát egyelőre ennyit a képregények két fenegyerekéről. Bár a Judge Dredd és Lobo történetek mind hangulatukban, mind pedig stílusukban igencsak különböznek, én mindkettőt a "megabrutál" műfajba sorolom. Aki egy kicsit is fogékony a csöpögősebb irányzatokra, vagy kedveli az elvetemültebb szatírákat, annak csak ajánlani tudom e sorozatokat. Bár a gyengébb idegetetű szülők/kistestvérek/ barátok elől azért nem árt elrejtetni kedvenc Lobo albumkat...



Ajánlott olvasmányok:

Judge Dredd
2000 AD sorozat
Judge Dredd Vs.
Lobo (album)
Judge Dredd Vs.
Batman (album)

Lobo
Lobo's Greatest Hits
(album)
Lobo's Back (album)
Lobo sorozat





THAT OLD ARMY GAME

Andynek születésnapja van, Woody izgatottan várja, milyen új játék érkezik. A megfigyelő akcióhoz szabadítsuk ki az őrmester katonáit a dobozból, majd lökjük le nekik a kis adóevőt, és keressük meg a párját. A magasabb helyekre a labdákra ugorva tudunk feljutni.



RED ALERT!

Mielőtt Andy felérne a szobájába az új játékkal, minden játéknak vissza kell kerülnie a helyére. A Robotnak és Rexnek a dobozban van a helye, őket a lufival tudjuk beugrasztani. Ha végeztünk, az ágy tetejére kell eljutnunk.



EGO CHECK

Megérkezett Buzz, az új játék, aki azt hiszi magáról, hogy igazi csillagharcos. Buzzal versenyre kelve be kell bizonyítanunk, hogy ő is csak ugyanolyan játék, mint mi. A nagyobb mélységek felett használjuk Woody felhúzó-zsinórját a kampókba akasztva.



NIGHTMARE BUZZ

Buzz elhitei a többi játékkal, hogy tud repülni, ami végképp elkészeríti Woodyt. Lefekszik aludni, ám álmában egy óriás Buzz jelenik meg valódi lézerrel. Az óriást megsemmisítve segítsünk Woodynek felébredni élete legrémesebb álmából.



BUZZ CLIP

Andy csupán egy játékot vihet magával a Pizza Planet étterembe, s Woody persze azt szeretné, ha ő lenne az. A rádiós kocsit irányítva Buzzt az asztal mögé kéne belöknünk. Figyeljünk arra, hogy mindig felvegyük a lepottyanó elemeket.



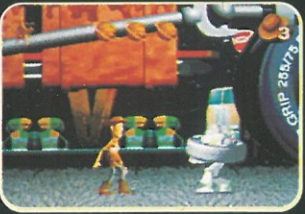
REVENGE OF THE TOYS

Buzz kiesik az ablakon, mire az összes játék Woody ellen fordul. Kerüljük el a többi felháborodott játékot, és - közben a kockákat eltakarítva az útból - segítsünk Rexnek keresztüljutni a szobán.



RUN REX, RUN!

Az összes játék Woody nyomába ered, Rexet meglógatva tehát ki kell jutnunk a szobából. Természetesen ezúttal is kerüljük a többi játékkal a találkozást.



BUZZ BATTLE

Andy hiába keresi Buzzt, ezért Woody-t viszi magával. A kocsira azonban felkapaszkodik Buzz is, így egy benzinkútnál megállva hőseink megküzdenek egymással. Próbáljuk az abroncsot Buzzra ráútni.

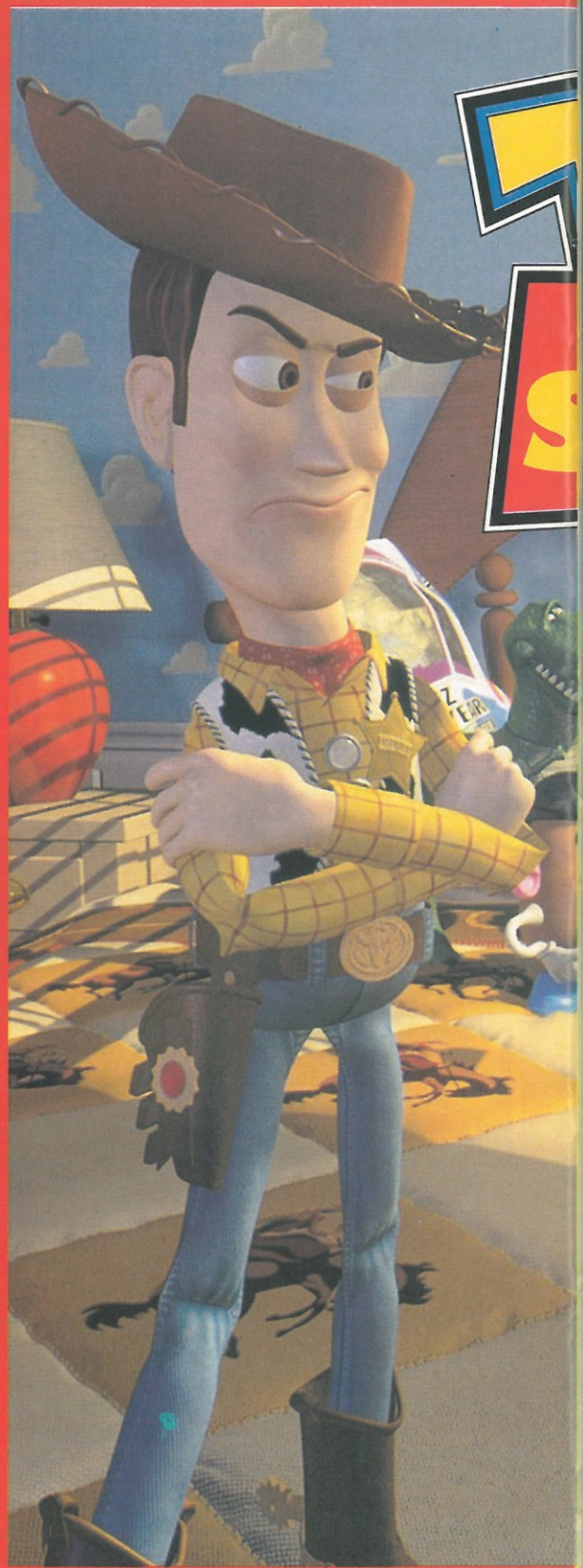


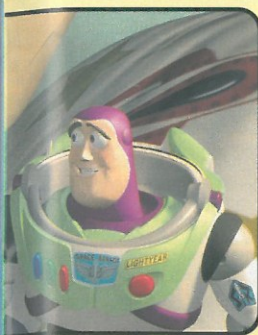
FOOD AND DRINK

Hőseinket ottfelejtí Andy a benzinkútnál, ám a Pizza Planet kocsijára felkapaszkodva végül mégis eljutnak az étteremhez. Sikerül álcázniuk magukat, így kell őket keresztülvezetnünk az éttermen. Figyeljünk Buzzra, a leeső ételekre, és a papírrrepülőket dobáló gyerekekre.

A FANTASZTIKUS FILMBŐL EGY MÉG FANTASZTIKUSABB JÁTÉK SZÜLETETT!

Az előző számunkban már közöltünk egy rövid előzetes ismertetőt a **Toy Story**-ról, az azonos című világhírű film alapján készült játékról. Nos, azóta megérkezett a MegaDrive verzió. Az anyag valóban minden képzelet felülmúl, a platform stílusú részek a remek képscrollolásnak köszönhetően tisztára 3D-s hatásúak, szinte ugyanazt az élményt nyújtják, mint a Clockwork Knight Saturnon. És akkor még nem is szóltunk a valódi 3D-s részekről. Érdekes egyébként, hogy a játékot ugyanaz a **Traveller's Tales** készítet-

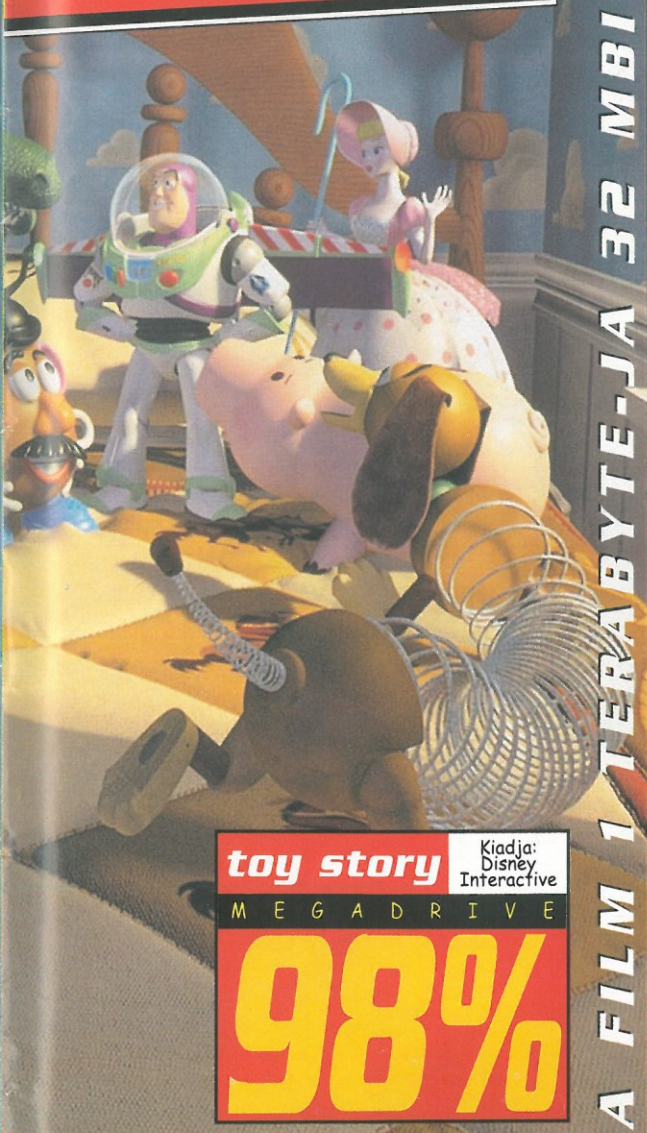




te, akiknek annak idején a bárgyú Puggyst köszönhetjük. Tegyük azonban mindjárt hozzá, hogy a gyönyörűen animált, rendezelt figurák leginkább a filmért is felelős Pixar keze munkáját dicsérik.

A játékban Woodyt, a rongy-cowboyt irányíthatjuk, s a film eseményeit követve 18 többségében oldalra scrollozódó pályán kell átvergődnünk. Szerencsére az előzetes hírekkel ellentétben a játékban nem hiányzik a continue opció sem, sőt időnként pályakódokat is kapunk. Hát akkor lássuk a pályákat! Ha esetleg elakadtok, ajánlom figyelmetekbe a Cinkelt Lapokat!

TOY STORY



toy story

Kiadja:
Disney
Interactive

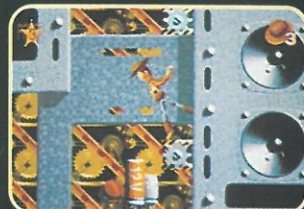
MEGADRIVE

98%

A FILM 1 TERABYTE-JA 32 MBITBE SÚRÍTVE!

INSIDE THE CLAW MACHINE

Buzz a karos játéknyerő automatát egy úrhajónak nézi, s nyomban belemászik. Woody persze nélküle nem térhet haza, ezért utána ered. Próbáljuk a gépben megtalálni Buzzt.



REALLY INSIDE THE CLAW MACHINE

Ez egy Doom stílusú szint. Ahogy a címe is mutatja, itt valóban a gép belsejében találjuk magunkat. A gépben elveszett földönkívüli figurák megkeresése a cél, majd vigyük őket a többiekhez. Minél hamarabb végzünk, annál több csillag a jutalmunk.



THE CLAW!

Woody rémülten fedezi fel, hogy a géppel épp a gonosz Sid kezd el játszani, aki arról híres, hogy kínozza a játékaikat. Az idegen figurákat a karnak ütve mentjük ki Buzzt a gép karmából annyiszor, hogy elfogyjon Sid pénze.



SID'S WORKBENCH

Sid végül mégis kihalássza a gépből mindkét hősrünket, s otthon mindjárt hozzá is lát Woody kínzásához. Segítünk Woodynek elmenekülni az asztalról és főként Sid nagyítója elől.



BATTLE OF THE MUTANT TOYS

Sid kimegy a szobából, tehát gyorsan meg kéne keresni Buzzt, és kerekét oldani. Vigyázzunk Sid mutáns játékaival. Felfelé a kampókba kapaszkodva haladjunk.



ROLLER BOB

Buzz hátára Sid egy nagy rakétát köt, és már készülődik is a kilövésre. Woody a mentési akcióhoz segítségül hívja a mutáns játékokat, ám még egy dologgal szembe kell néznie: Scuddal, Sid kutyájával. Roller Bob hátán szökjünk meg Scud elől!



DAY-TOY-NA

A játékoknak sikerül rájlesztenie Sidre, ám ünneplésre nincs idő, mivel Andyék költöznek, és a teherautó már el is indult. Woodynek még sikerül elérnie a kamiont, így a rádiós kocsit használva visszamegy Andyék házához, hogy felvegye Buzzt. Itt is gyűjtjük az elemeket, nehogy kimerüljön a kocsi.



LIGHT MY FIRE

Felvettük Buzzt, most már csak vissza kéne jutni a teherautóhoz. Továbbra is szorgalmasan gyűjtjük az elemeket.



ROCKET MAN

A kocsi nem elég gyors, meg kell gyújtani Buzz hátán a rakétát. Egy repülés rész következik, s ha hőseinknek sikerül utolérniük Andyék kocsiját, többé már nem is lesznek elveszett játékok...



“Semmi sem olyan jó, mint amilyennek előzőleg tűnik.” **GEORGE ELIOT**

AZ ELSŐ NAP

Tia tudta, hogy baj van. Beteg teste tüzelt a láztól, de mégis fel kellett kelnie. Japán származása nem engedett kifogást, ha gyors cselekvésre volt szüksége, ha gyorsan kidülöngélt az egészségügyi részlegről és felmérte a társalgó állapotát. A robbanás itt nem tett kárt. Robbanás...

Igen, volt robbanás, de nem tudta, hogy mikor és hol. Feje lüktetett, nem emlékezett minden részletre. Tudta, hogy ötöd-magával egy úrállomáson van és halványan emlékezett, hogy egy nagyobb dózisu sugárzás miatt betegedett meg. Sokáig feküdt eszméletlenül. Halvány emléképei maradtak csak, de inkább foszlányok. Valami történt. Robbanás. Valakik veszekedtek és aztán a robbanás. Eszébe jutottak a társai. Rápillantott a monitorkra. Megdermedt. A komputer szerint a felső szinten a silókapu tárva-nyitva állt, a külső burkolaton hatalmas lyuk tátongott. A biztonsági rendszer automatikusan elzárta a lakószinttől. De akkor hol vannak a többiek?

Révetegen bepötyögte a kérdést, de már sejtette a választ. Tia Flaherty ájultan esett össze, amikor a komputer közölte, hogy rajta kívül nincsenek élőlények a bázison.

A MÁSODIK NAP

Mindenki meghalt, amíg én itt feküdtem. Halottak és talán miattam. Tia megpróbálta elhessegetni nyomasztó gondolatait és tisztán gondolkodni. Kávéét szűrcsölte a konyhában és igyekezett rekonstruálni a történeteket. A délelőtti nagy részét a számítógép kikérezésével töltötte, de sok újat nem tudott meg. Kora reggel, miután magához tért, első dolga volt, hogy megbizonyosodjon egyedülletéről. Megpróbált feljutni a sérült irányító szintre, de a rendszer csak a hiba kijavítása után adott volna engedélyt a zsilipkapu megnyitására. Tia már jobban érezte magát ahhoz, hogy megkísérelje kívülről megközelíteni és befoltozni a repedést. Azonban az egyetlen maradék szkfander oldala végig volt hasítva, mintha valaki direkt vágta volna fel. Most már mindegy. Ha valaki lett is volna odafönt, már rég halott lehetett. A nagyobb baj az, hogy a rádió ott fent volt és a következő váltás csak négy-öt hónap múlva érkezik. Tia már a gondolattól is megborzongott, hogy ezen a halott helyen több hónapot lehúzzon egyedül. Hajója nem volt, el nem mehetett.

Konzervkaját vett elő és miközben evett, próbálta összerakni a részleteket.

Elmélete szerint szívárgást észleltek a vezérlő szinten. Talán tűz ütött ki és minden emberre szükség volt. Akkor történhetett a robbanás. Ez mindenesetre megmagyarázná a szkfanderek eltűnését. Az sem kizárt, hogy ütköztek valamivel.

Tia nem sokat evett. A maradékot bedobta a hulladék feldolgozóba és visszament az összekötő folyosóra. A felső szintre vezető zsilipajtónál azonban megtorpant. Furcsa! A számgép szerint becsukódott a silóajtó. Tia úgy emlékezett, hogy az is nyitva volt. A siló közvetlenül az irányító mellett helyezkedett el. Innen lehetett felbocsátani kisebb műholdakat és egyéb csillagászati műszereket. Kis méretű zsilipajtó választotta el a vezérlőtől és a komputer jelzése alapján ez most zárva volt. A repedés emellett tátongott.

Mindegy, gondolta a lány. Talán az automatika megjavult. Vagy megkergült. Odafele nincs senki!

Aznap éjjel rosszul aludt. Rémálmai voltak. Gyakran arra riadt, hogy nincs egye-

dül. Valaki figyel. Egy halott, szkfander ruhában, aki föntről jött és csak arra vár, hogy...

A HARMADIK NAP

Tia fáradtan ébredt a szőrnyű éjszaka után. Rutinosan ellenőrizte a bázis önfentartó rendszerét, a gravitációs berendezést és minden egyébét, amit megtanult a kiképzése során. Szerény reggelije után, aminek fele ismét a szemetesben kötött ki, megnézte az úrruhát. Sajnos nem tudta megjavítani, ezért körülnézett a raktárban, hátha rábukkan valami használhatóra. Olyan anyagokat keresett, amivel meg tudja javítani a szkfandert, vagy egy rádiót rögtönözhet.

A sötét kis helyiségben nagy rumli fogadta. Néhány polc leszakadt és rengeteg apróság hevert szanaszét. Mintha kerestek volna valamit. Tia elszorult szívvel gondolt barátaira. Micsoda pánik lehetett itt!

Szegénykéim! Mindannyian remek szakemberek voltak. A lovagias Trey, a parancsnokuk, aki állandóan viceceket mesélt. Morgan doki, a nagy szoknyavadász. Aranyos kis öreg ember volt, még a durva modora ellenére is. Aztán Beth, a másik lány. Szegény drágám, úgy szeretett élni! Vagy az a hülye Kiminsky, a mérnökük, aki állandóan ugratta őket. Jaj, Istenem! Nathanról egészen elfeledkezett. Milyen fiatal volt az a srác. És jóképű is...

Emberk voltak. Emberk akik küzdöttek, szerettek és gyűlöttek. Most pedig végük. Kész. Ennyi! Lehet, hogy egy perc alatt meghaltak mindannyian!

Tia nem akart többé rájuk gondolni. Így is nagyon egyedül volt. Félelmetesen egyedül. Gyors mozdulatokkal felszedett néhány holmit a földről és feldobálta valamelyik polcra. Mintha verekedtek volna idebent, suhant át agyán a gondolat, de aztán el is vetette. Ugyan miért verekedtek volna?!

Az egyik sarokban észrevett egy napsisakot. Olyan volt, mint egy sima úrsityak, de ennek üveg felületét úgy képezték ki, hogy viselője nappal szemben is láthasson mindennemű károsodás nélkül. A védőréteg miatt kilátni lehetett ugyan, de belátni már nem. Fényes tükrös részén Tia saját arcképébe bámult. Eszébe jutott, hogy akár egy levágott fej is vigyorghat odabent. Kezdett félni. Állandóan figyelő szemek keresztüztét érezte magán. Undorodva tette le a sisakot és gyorsan kihátrált a raktárból.

Tia dolgozni kezdett, nem akart a magányra gondolni. Kicserélt egy relét a hibajavító rendszerben és megnézte, mihez kezd a program a felső szinten. Megijedt. A rendszer szerint a hibaforrás megszűnt!

Ellenőrizte még egyszer és még egyszer. A számítógép valahányszor zöld jelzést adott. Engedélyezte a behatolást.

A NEGYEDIK NAP

Tia mára halasztotta a felső szint megtekintését. Előző nap nem érzett magában megfelelő erőt hozzá. Nem tudta mit talál majd ott, ahol a robbanás történt...

Egy átvirrasztott éjszaka után végre a zsilipajtó elé állt. Pörén érezte magát az úrruha nélkül, de nem tehetett mást. A komputer szerint ismét rendben volt a vezérlő, ami egyet jelentett a rádió használatával és a szabadulással is.

Mindezzel együtt kételkedve bámult az ajtóra és zavaros gondolatok suhantak át az agyán. Hihetetlen volt, hogy a rendszer még hibásan is rendbe vágta a vezérlőt. Mert ugyebár fent nem lehetett senki aki befoltozza a lyukat. Igaz?!

EGYEN A SÖTÉT

NOVELLAPÁLYÁZATUNK NYERTESEIN

Aznap éjjel rosszul aludt...

Gyakran arra riadt, hogy nincs egyedül... Valaki figyel. Egy halott, szkfanderben...

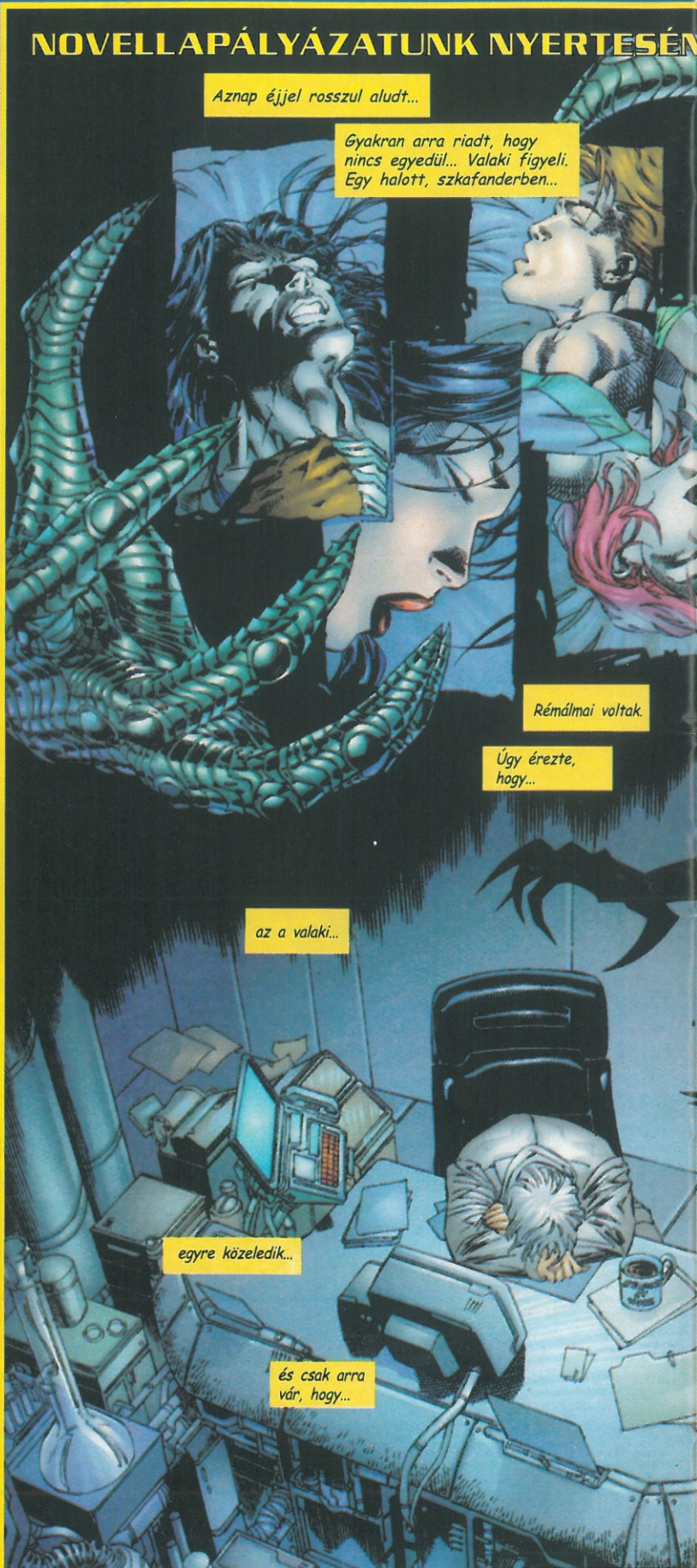
Rémálmai voltak.

Úgy érezte, hogy...

az a valaki...

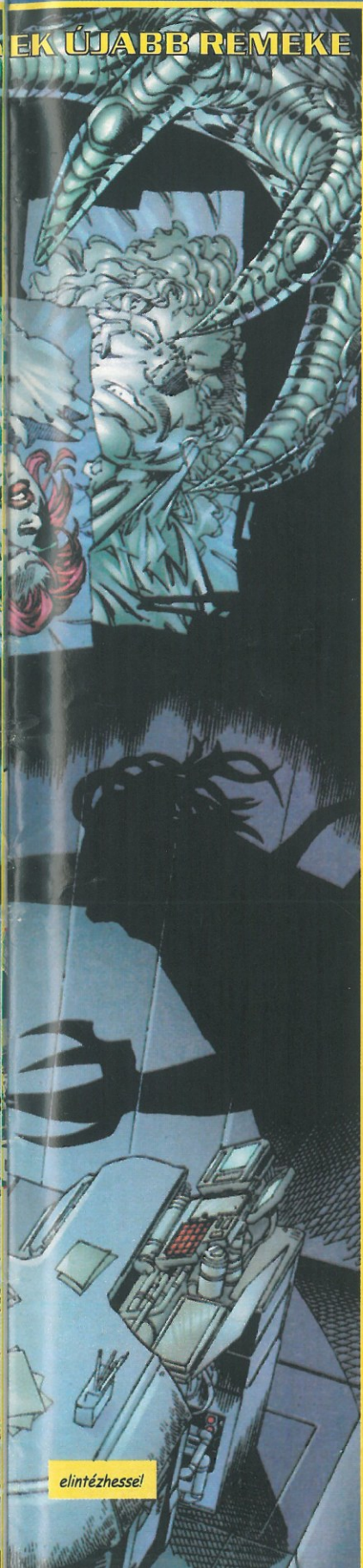
egyre közeledik...

és csak arra vár, hogy...



EDÜL SÉGBEN

MEK ÚJABB REMEKE



Legfeljebb néhány halott. Akik csak rá vártak...

Tia hirtelen a homlokára csapott. Hát persze! Javító robot is van a világon. Megkönnyebbülve pötyögte be a nyitókédot és szinte megváltásnak érezte az enyhe légfuvallatot, ami a légmentesítéskor kicsapott. A monitoron ellenőrző program futott át, majdnem minden rendszer száz százalékos volt, a gravitációs berendezés, a nyomás kiegyenlítő, hibajavító, stb.

Az ajtó félrecsusszant, Tia lelkesen lépett az első lépcsőfokra, aztán... ..felsikoltott. Hatalmas termetű fehér démon rontott rá fölről, lapát kezei mohón kaptak felé. A lány sikított és megpróbálta leloki magáról támadóját. A lidérc lenyeklett róla. Tia remegve nézte. Nem démon volt, hanem az egyik halott társa, védőruhában. Szörnyű látvány volt. A sisak üvegét sötét vörösre festette az alvadt vér, így nem látszott, ki van belül. A ruha anyagának repedéseiből is vér szivárgott. Mintha valaki direkt felszabdalta volna a védőöltözetet.

Ez az ember egyszerűen szétrobbant a ruhában! A nyomástól, a robbanás után! Széttropanthotta a vákuum! Jézus!

Tia megpróbált nem hányni. Magára zárta a zsilipet és felment a vezérlőbe. Bent hasonló látvány fogadta, azzal a különbséggel, hogy itt több volt a hulla. Mindenütt vér volt, Tia nem győzte kapkodni a fejét. Volt olyan, akin nem is volt sapka, a feje nem volt sehol. Szétdurrant!

Tia keresztülrohant a termen. Megnézte a javító robotot. Alig működött. A lány most már komolyan félt. Mi a jó fene folyik itt?! Ki javította meg a repedést, ha nem a robot? Ki jár itt?!

Lassan nyugalmat erőltetett magára. Gondolkodj! Először is belátta, hogy nem feltétlenül kellett külső beavatkozás a hibajavítónak, különben is lehet, hogy a robot csak most purcant ki. Oké. Nyugi. Megszámolta a halottakat. A kintivel együtt öt. Tehát mind halott. De ha még nemrég éltek? És miattam... Elég! Na jó. Tia lecsillapodott. Megnézte a külső kamera felvételeit. Úgy látta, hogy egy aszteroida csapódott a silóba és ez nyitott rést a burkolaton. Ez megmagyarázza miért maradtak a holttestek az irányítóban. De azt nem, hogy miért halt meg mindenki a védőruhákban is. Hirtelen történhetett, valakinek még ideje sem volt felvenni a sisakot.

Ellenőrizte a holttesteket. Egy kivétellel mindnek szakadt volt a ruhája. Az egyik hullán azonban mást is látott. Pici, égett lyukaeska a ruhán. Várjunk csak! Felpatant és a biztonsági szekrényhez rohant. Feltépte az ajtaját. Üres volt. A röntgenpisztolyokat elvitték. Mi történhetett itt? Ezek kinyiták egymást...

Jó ég! Még rám fogják, hogy...

Azonnal a rádióhoz rohant, de hiába próbálkozott bármelyik frekvencián, egyik sem felelt. Tia nem bírta tovább és visszament a lakó szintre. Gondosan bezárta a zsilipet maga után. Még a kódot is átírta.

A lány úgy döntött, hogy lepihen és a kabinjába indult. Lába elakadt valamilyen. A hulla volt, amelyik ráesett. Tiának sikítani már nem volt ereje. Szó nélkül elvonsozta a tetemet az egyik hűtőkabinhoz és bezárta. Fáradtan vánszorgott a szobájába. Még beteg volt.

AZ UTOLSÓ NAP

Tia ismét rosszul aludt. Félt. Még félálomban volt, amikor egy csizmás lábat látott közeledni. Valaki volt nála és figyelte. Felriadt. Szerény reggelije után ismét felment a vezérlőbe. Azzal ütötte el az időt, hogy rendet rakott. Próbálta megjavítani a rádiót, de nem sikerült. A kinti egység hibásodott meg, de ürühája, amivel ki mehetett volna, nem volt.

Akkor ennyi. A holttestekhez nem nyúlt és nem is nézett rájuk. Majd később.

Előbb jobban körül akart nézni a bázison. Éppen a roncsok alól próbált kikotorni valamit, amikor észrevette a kapitány egyik jelentését. Alig volt olvasható a rászáradt vértől. A legénység egyik tagjáról szólt.

...lógiailag alka..atlan, javasolomhelyezését ill.... relését... súlyos pszichózisra vall,.... egyes para..id vis...dés.."

Tia nem tudta elolvasni, hogy kiről írta Trey, de ez egy komoly pszichiátriai jelentés lehetett valakiről. Valakiről, aki esetleg volt elég örüllő ahhoz, hogy tönkretegye a ruhákat...vagy, hogy...

Tia megdermedt. Ereiben megfagyott a vér. Sikítani akart. Megszóllalt az a hang, amelyiknek nem szabadott volna. ÉLETJELEK! A lakószintről!

Egyik felismerés követte a másikat. Tia remegni kezdett. É! É! Ő tette. Megölte őket! És itt van! Jézus! A zsiliphez rohant. Fegyvere nem volt.

Nyugalom! Gondolkozz! Megölte őket. Itt főtt. A robbanás akkor történhetett, ami azt jelenti, hogy a zsilip a nyomás ingadozás miatt automatikusan bezárt.

Ő pedig bent rekedt. Nem volt más választása, befoltozta a lyukat, hogy kijöhessen. De a zsilipet csak kívülről lehet nyitni vészhelyzetben, egészen az első megnyitásig! És ki nyitotta ki először? Én. Francba! Már várt rám! Tudta, hogy jövök a rádió miatt, csak várnia kell. A szemét! Tudta, hogy lent nem maradt védő ruha, ezért javította ki a repedést! Vagy fogytán volt a levegője!

Tia körberohant és ellenőrizte a halottak oxigén palackjait. Mind üres volt. Szóval ezt használta a rohadék! Amikor végzett a foltozással, stabilizálódott a nyomás, a hőmérséklet és szépen kisétált... Nem, nem jöhetett ki! A zsilipet csak én nyithattam ki, utána pedig megváltoztattam a kódot, vagyis az első megnyitás után sem tudott kijönni! Tehát az első kinyitáskor juthatott csak ki, de én bezártam magam mögött az ajtót. A szellőztetőjáratok sem mászhatott ki, ahhoz túl keskeny. Ide föl szervizsatorna nem vezet. De akkor hol ment ki?!

Villámcsapásként érte a felismerés. Galaxis! Én engedtem ki! Én!

- A szakfanderben volt! - suttogta rémülten maga elé.

Azt hittem, halott! Nem voltak életjelek. És az a sok vér. Talán a nyomáskülönbség miatt eleredt az orra, talán még el is ájult. De akkor miért volt lyuk a ruháján? Lehet, hogy csak az utolsó pillanatban szakadt ki. Nem. Tudod, hogy ez nem igaz! Direkt csinálta. Átöltözött! Felvette az egyik halott szakfanderét. Emlékszel? Egy teljesen ép volt. Becsapott! Nem ő vérzett, hanem a hulla, akit a saját ruhájába dugott! Már várt rád! És most...

... nincs ruhád, hacsak bele nem bújsz a halottéba. Tudod miért kell belebújni? Mert ha most kinyitja a silót, akkor rád zár a zsilip és te is...

Nem! Rémulően pötyögte be a kódot és várt. Mi van ha átírta?! Nem, nem tehetete!

A zsilipajtó hirtelen feltárult. Tia szinte kirepillt rajta, úgy szaladt. Elrohant a hűtőkamra mellett, benézett. A ruha bent he-

vert, de ő már akkor is kijöhetett, amikor Tia fent volt. A lány a konyhába ment és felkapott egy kést. Sietve belépett a társalgóba és felülvilított. Saját magával nézett farkas szemet.

- Hello kedves!

Ott állt előtte a gyilkos joggingban, kezében a röntgenpisztollyal, fejében a napsikkal.

Tia nem láthatta, ki van a sapka mögött. Csak saját rémült képét bámulhatta.

A gyilkos hangja eltorzult. Ez nő vagy férfi?

- Ki vagy te?

A sisakos fej merőn bámulta, de nem felelt. Némán hátrált az asztalig és leült. Intett Tiának, hogy tegye le a kést. A lány remegett. Lassú mozdulattal engedte el egyetlen fegyverét. Aztán...

... mint a villám lendült az áramkörkapcsoló felé és lecsapta a fő áramkört. Ezel működésbe lépett a tartalék, de a gravitációs berendezés leállt. Az ajtó bezáródott, a lámpák kialudtak, helyükbe a vörös színű pöffény lépett.

A gyilkos későn kapcsolott. Felugrott és lőtt, de mivel megszűnt a gravitáció, a hirtelen mozdulattól szinte felkenődött a hátsó falra. Pisztolya a levegőben úszott. Mellette kávésbögre lebeggett, hosszú fekete masszát vonva maga után. A napsikkos is megemelkedett, most már óvatosabb volt. Félresöpört maga elől néhány lebegő kártyalapot és Tia felé evickélt. A lány a kést kereste, ami elég távol került tőle. Hirtelen oldalba kapta a gyilkos és dulakodni kezdtek. Óvatos, széles mozdulatokkal küzdöttek, ide oda csapódtak az asztal fölött, majd megállapodtak az egyik falnál. Egy saktábla vonult el mellettük, a kés közvetlen fölülük került. Tia fal akart nyúlni érte, de támadója kegyetlen erővel maga alá gyűrte. Hiba volt. A lány ujjai megtalálták az áramkör kapcsolót és mialatt a gyilkos fojtogatta, Tia visszakattintotta a főáramkört.

Fények gyulladtak ki, a grav-berendezés dolgozni kezdett. Minden a földre esett. A kártyák, a saktábla, a kávé immáron folyadékként loccsant szét a padlón. Tia háta nagyot reccsent, beverte a fejét is, amikor földet ért és ráesett a napsikkos gyilkos. A támadó szusszant egy utolsó és meghalt. A háttáblól az a kés állt ki, amelyik fölöttük lebegett. Tia felsőhajtott, undorodva bámulta tükröképét és kibújt a holttest alól. Nem akarta látni az arcát. Felszedte a röntgenpisztolyt és kiment a társalgóból. Új kódot kért és aludni ment.

Saját kabinját is újrakódolta és kimerülten hevert végig az ágyán. A pisztolyt párnája alá tette. Azonnal elaludt.

HIVATALOS JELENTÉS

- részlet -

...ezt megtudta és mindenáron meg akarta akadályozni a pszichiátriai jelentés elküldését. Amikor értesült az aszteroida közeledtéről, robbanó tölteteket helyezett el a siló néhány pontjára és szándékosan megrongálta a védőruhák felületét. Az ütközés elkerülhetetlen volt, de nem volt olyan erejű, hogy az letaszította volna pályájáról a bázist. A kapitány minden embert felrendelt az irányítóba és felkészültek az ütközés okozta károk elhárítására. Ekkor derült ki, hogy valaki szabotázásra készült és a kapitány ismervén az elkövető elme állapotát, azonnal kérdőre vonta. Az elkövető erre pisztolyt rántott és rálőtt...

BALLPARK

Azt hiszem, a logika kezd kimeni a divatból. Egyre több verekedős, lövöldözős, autós játék jelenik ugyanis meg, míg a jó öreg "észjátékok" szinte teljesen eltűnnek a színről. Nos, ezen próbálunk meg segíteni az 576 KByte kiadásában megjelenő **100%-osan hazai fejlesztésű Ballparkkal**, amelyben a régi, jól bevált, golyók terelgetésére épülő játékok hagyományát szeretnénk feleleveníteni.

A Ballparkban feladatunk az egyre bonyolultabb terepeken **megadott számú golyó célba juttatása**. A golyókat csak ki-

meg nekik. Ha két golyó egymásnak ütközik, két dolog történhet: ha ellentétes irányba mentek, szabályosan visszapattannak, míg ha oldalról kapták el egymást, átlósan, tehát szabálytalanul pattognak, ám így is beeshetnek a célba. Ha azonban bármelyik golyó bombával ütközik, mindkettő felrobban. Természetesen az egymással való ütközés is lassítja például a vasgolyót.

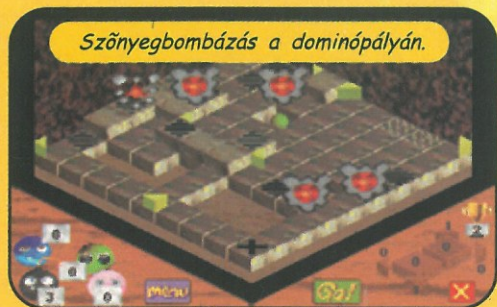
Egyes pályákon nem csak golyókat, hanem **elemeket is elhelyezhetünk, úgymint sarkokat, sima kockákat és indító-**

lyezve a golyók át tudnak haladni rajtuk, nem esnek bele és akadnak meg. Néha nem árt a golyókat az ellenkező irányba indítani (ha például fal mellett állnak), mert így időt nyerhetünk, és esetleg csak így tudják a kereszteződésnél egymást kikerülni a golyók. Ez természetesen főleg gumigolyóknál alkalmazható.

Néhol megtévesztő helyen vannak elhelyezve a mágnesek, szögek. Egyáltalán nem jelentik ezek azt, hogy a vasgolyókat vagy a lufikat ezek közelében, bombákkal bonyolítva kell elhelyezni. Sokkal hasznosabb,

A képernyőn a golyók és az elemek mellett ikonok is helyet kaptak: a GO és az X ikon, melyek közül az egyikkel természetesen a golyókat indíthatjuk, a másikkal pedig a kezdeti állapotot állíthatjuk vissza. A Menü ponttal a kezdőképernyőre léphetünk vissza, hol a hangokat, a nehézséget és a pályát állíthatjuk be.

Igen ígéretes játék születésének lehetünk tanui. Bár az ötlet nem teljesen új, ez a játéktípus annyira elfeledetté vált az utóbbi időben, hogy kuriózumként hat, és kellemes színfolt a játé-



jelölt pontokra tehetjük le, majd beállíthatjuk a "lökés" irányát. Ha minden golyót elhelyeztünk, azok elindítása után természetesen már nem avatkozhatunk közbe. Miután lehelyeztük őket, négy indulási irányt adhatunk

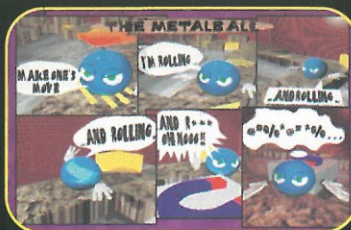
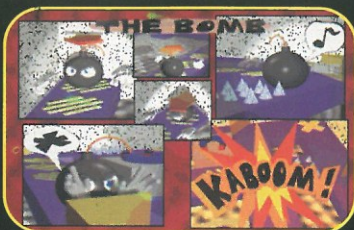
helyeket. A sarkokat nem forgathatjuk, ez van, ezt kell szeretni. A pályán eleve elhelyezett elemeket nem lehet felvenni, mozgatni. Néhol lyukakat is találhatunk, **ezekbe bármilyen elemet (tehát sarkat is) he-**

ha inkább jól körülnézünk, mert például a célpont mellett közvetlenül van egy indítópont, ahonnan a problémás golyók azonnal a célba juttathatók, helyükről pedig "immunis" egységek indíthatók.

palettán. Hanghatásilag színvonalas teljesítményt nyújt, a grafika kedves, a célnak tökéletesen megfelelő. Itt a hangsúly ugyanis nem a látványon és a körítésen van, hanem az **agymunkán**. Abban pedig nem lesz hiány.

Ismét egy 576 KByte fejlesztés!

■ Bomba (fekete, kanóccal): bárminek ütközik (fal, másik golyó), azonnal felrobban, és megsemmisíti az akadályt is. Ugyanez történik akkor is, ha magasabb helyről esik le. Sarokelemekkel lehet terelgetni, feltéve, hogy a ferde részéhez ér hozzá (majd megértitek), mivel ha hátulról ütközik bele, azt is felrobbantja. Ha egy nagyobb oszlopba ütközik, csak a legalsó téglát robbantja fel, így utána a levegőben álló elemek alatt elfér egy golyó. Magasról leesve egy téglányit repül, tehát kettővel odébb robban fel.

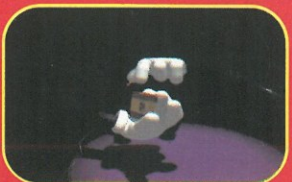
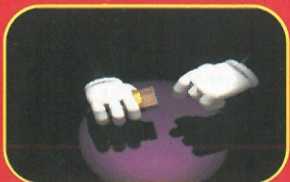


■ Lufi (rózsaszín): repülve indul, magasról leesve képes minimális akadályokat átugrani. A szögességet esküdt ellensége, azonnal kidurran tőle. Sarokelemekkel terelhető. Lassabban mozog, mint a társai, így azok esetleg utolérhetik.



■ Vasgolyó (kék): elég rugalmatlan, falaknak ütközve fokozatosan lassul, végül megáll, újra meglökni ilyenkor nem lehet. A pályákon elhelyezett mágnesek közvetlen közelébe kerülve azonnal megáll, és hozzátapad ahhoz (mindegy merre néz a mágnes, minden irányból vonz). Ha magasról esne le, szintén lassul, és tompán pattan egy-kettőt, ez azonban nem elég ahhoz, hogy falakat ugorjon át.

■ Gumigolyó (zöld, napszemüveges): igen pattogós típus, ütközések nem lassítják. Magas helyről leesve képes alacsonyabb falakat átugrani, minél magasabbról esik le, annál nagyobb pattan vissza. Nem zavarja a szögességet, sem a mágnes.



Háza az itt felsorolt árak valamelyiket nem kapod meg kedvenc 576 Kb-tes boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvétel postázzuk azt!

CSOMAGKÜLDŐ SZÓRÁGALATI!

AMIGA PROGRAMOK

AMIGOS	1999
ANCHER M'S POOL	2999
BANDEE-A1200	4999
BIRDS OF PREY	2999
BLACK CRYPT	2999
BOB S BAD DAY	1999
BRIAN THE LION-A1200	3999
CAMPFIRE	2999
CANNON FODDER	2999
CHAOS STRIKES BACK	1999
COLONIZATION	6999
CONQUEROR	899
DISPOSABLE HERO	3999 2999
DUNE	2999
DYNASTY WARS	4999
EUROPEAN FOOTB. CH.	2999
F29 RETALIATOR	2999
FIFA INT. SOCCER	6999
FOOTBALL GLORY	2999
JIMMY WHITE SNOOKER	2999
LENAE	4999
NIGEL M. WORLD CHAMP.	4499 2999
NINJA REMIX	1999
OUT RUN	1499
OUT TO LUNCH	2999
QUITTING EUROPA	1999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
PRIMER MAN 3 MULTI EDIT	2999
RISE OF ROBOTS A500+	4999
ROAD RASH	2999
RIF HONDA	1999
SECOND SAMURAI-A1200	3999
SEK AND DESTROY	3999
SENSIBLE GOLF	4999
SHADOW FIGHTER AGA	2999
SHADOW WORLDS	2999
SPIERA SOCCER	3999
SPACE HULK	2999
SPENS LEGACY AGA	4999
SUBMAR 2050 AGA	4499 2999
THE KRYSTAL	1999
THEME PARK AGA	4999
TREASURES OF SAVAGE F.	3499
TURBO OUTRUN	1999
TURRICAN	1999
UFO AGA	4999 2999

CD32 PROGRAMOK

AURA	7999	3999
ALFRED CHICKEN	4999	2999
ALLEN BREED E'S GWAK	3999	2999
ALLEN BREED TOWER ASS.	3999	2999
BATTLE TOADS	3999	2999
BUBBA AND STX	4999	2999
CANNON FODDER	5999	3999
CHUCK ROCK	3999	2999
CHUCK ROCK II	4999	2999
D GENERATION	3999	2999
DISPOSABLE HERO	4999	2999
DRAGON STONE	3999	2999
FIELDS OF GLORY	5999	2999
FIRE AND ICE	3999	2999
FURY WARRIOR	3999	2999
THE FURY OF THE FURIES	3999	2999
HUMANS	3999	2999
INTER KARATE +	4999	999
JUNGLE STRIKE	4999	2999
KID CHAOS	3999	2999
LAST NINJA II	4999	2999
LOTUS TRILOGY	4999	2999
NIGEL MANS WORLD CHAMP.	4999	2999
PREMIERE	3999	2999
RISE OF ROBOTS	3999	2999
SHADOW FIGHTER	5999	2999
SPENS LEGACY	4999	2999
STRIDER	4999	2999
SUBMAR 2050	5999	2999
SUPER METHANE BROTHERS	2999	2999
SUPER PUTTY	2999	1999
SUPERROG	3999	2999
TURBO GEAR 2	4999	2999
TROLLS	1999	999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999	2999
WORMS	5999	2999
ZOOL II	4999	3999

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999
ROBOCOP 3	999
TOKI	999

C64 KAZETTÁK

3D STOCK CARS 2	699
ACROBAT	699
ALLEN 3	299
ARMALYTE	699
BANDEES	699
BLIE BARON	699
CALIFORNIA GAMES	699
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699 299
CONTINENTAL CIRCUS	699
CRACKDOWN	699
CRACKDOWN 2	699 299
DOUBLE DRAGON	699
DRAGONS OF FLAME	699
F1 TORNAO	699
FILMBO 3 QUEST	699
FORGOTTEN WORLDS	699
GAMES WINTER EDITION	699
GENAI WINGS	699
GO FOR GOLD	699 299
HAWKEYE	699
HEROES OF THE LANCE	699
HUNTERS MOON	699
LUST DUEL	699
LAST VIB	699
LED STORM	1999
LEMINGS	1999
MC DONALD LAND	299
MERCOS	299
MICROPHONE SOCCER	699 299
MONSTERKICKER	699 299
MULTIMOX I	699 299
MULTIMOX II	699 299
MULTIMOX III	699 299
MULTIMOX IV	699 299
MULTIMOX V	699 299
NIGHTSHIFT	699 299
NINJA COMMANDO	699 299
NINJA RABBITS	699
OUTRUN	699
OUTRUN EUROPA	699
PIRATES	699
Q10 TANK BUSTER	699
SEQUESTER DSY	699 299
RICK DANGEROUS 2	699 299
ROBOCOP	699 299
RODLAND	699
SILKWORM	699
SKATIN USA	699
SOCCER DOUBBLE 2	699 299
SOCCER DOUBBLE 3	699
SOLO FLIGHT	699
ST DRAGON	699
STRIDER 2	699
SUMMER CAMP	699 299
SUPER MONACO GP	699
SUPER SCRAMBLE	699

SWW	699
TETRIS E'S KIKUGI	699
TIGER ROU	699
TITANIC BLINKY	699
TURBO CHARGE	4999
TURRICAN	699
TUSKER	699
WINTER GAMES	699

C64 LEMEZES GYUJTEMENYEK

KIDS PACK	999 599
-POSTMAN PAT	
-SOOTY AND SWEEP	
-COUNT DRACULA	
-POPEYE 2	
-THE WOMBLES	
-SUPERDUT	
POPEYE COLLECTION	999 599
-POPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLLECTION	999 599
-POSTMAN PAT 1,2,3	

C64 LEMEZEK

A KATELY	999
ACTION FIGHTER	699
ALIEN 3	699
BURJARD RALLY	699
BLUES BROTHERS	599
BUDOKAN	999
CHUCK ROCK	999
CREATURES	999
CREATURES 2	999
DARKMAN	799 599
DIE HARD 2	999
DOUBLE DRAGON 3	999
DYNASTY WARS	599
F16 COMBAT PILOT	999
FIGHTER BOMBER	999
FINAL FIGHT	999
FILMBO 3 QUEST	999
GOLDEN AXE	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999
HIDSON HAWK	799
JAWS	699
JUDGE DREDD	999
LAST NINJA 3	999
LETHAL WEAPON	799 599
LICENCE TO KILL	999
LONG LIFE	999
LOTUS ESPRIT	999
MIC DONALD LAND	999
NEWCOMER	999
NO LIMIT	999
NORTH & SOUTH	999
OPERATION HORMUZ	499
OPERATION NEPTUN	3999
PINK PATHER	4999 2999
RAMBO 3	999
ROBOCOP 2	999
RODLAND	999
RUNNING MAN	999
SUBWARR DANCER	999
SHADOW WARRIOR	999
SHINDO	999
SKULL & CROSSBONES	999
STEIGAR	499
STREET ROD	999
SUBURBAN COMMANDO	999
SWORD OF HONOUR	999
TEENAGE M. NINJA TURTLES	999
TERMINATOR 2	999
TEST DRIVE 2	999
TETRIS E'S KIKUGI	699
TIME MACHINE	999
TIME SCAMER	999
TOM & JERRY 2	999
TURBO RECALL	999
TURBO OUTRUN	999
TURRICAN II	999
TUSKER	999
VENEDITA	999

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

DOUBLE DRAGON V	9000
HAMLEY	7900 5900
JAMES BOND JR	7900 5900
KID NINJA 3	7900 5900
OPERATION LOGIC BOMB	7900 5900
PUSH OVER	5000 3500
THE UNTOUCHABLES	9000 5900
X KALIBER 2097	8900

SNES PAL CARTRIDGE-OK

90 MINUTES	12900
BATMAN AND ROBIN	11900
BIG SKY TROOPER	11900
BLACKTHORNE	7900
BODENMAN	72900
BRUTAL	9900
CAPTAIN COMMANDO	9900
CHOPLIFTER III	9900
CRAZY CHASE	9900
DEMOLITION MAN	12900 9900
DONKEY KONG COUNT.	12900
DONKEY KONG COUNT. 2	12900
DOOM	11900
EARTHWORM JIM 2	13900
FIFA 96	12900
FIREMEN	7900
FLUNTS	9900
GOLF PATROL	7900
ILLUSTRATION OF TIME	7900
JOE AND MAC 3	9900
JUNGLE STRIKE	12900
KILLER INSTINCT	11900
KIRBY S SHOST TRAP	6900
LAST WIKINGS	9900
MECHWARRIOR 3050	11900
MICKEY MOUSE CIRCUS	12900
MICRO MACHINES	8900
MICRO MACHINES 2	11900
MORTAL KOMBAT 3	12900
MORTAL KOMBAT 3P	11900
NIGEL MANSELL GP	9900
NIGEL MANSELL INDYCAR	9900
PARODIUS	6900
PINBALL FANTASIES	6900
PINK PANTHER GOES TO H.W.	6900
POP AND THWIGGE	5900
PREHISTORIC MAN	9900
PRINCEL	4900 11900
PRINCE OF PERSIA	7900
REVOLUTION X	12900
ROBOCOP VS TERMINATOR	11900
SEQUESTER DSY	11900
SEPARATION ANXIETY	12900
SIM CITY	7900
SPIDERMAN TV	9900
SUP. MARIOLAND 2 YOSHI ISL	9900
SUPER BATTLE TANK 2	12900
SUPER BO NO	10900
SUPER MARIOKART	7900
SUPER MARIOWORLD	7900
SUPER TURRICAN 2	12900
TETRIS 2	7900
THE MASK	9900
TINY TOON BUSTER L.	7900
URBAN STRIKE	9900

VORTEX	9900
WATERWORLD	9900
WEAPONLOUN	12900
WOLVERINE	7900
WESTERN ARCADE	9900
X KALIBER 2097	6900
ZOMBIES ATE MY NEIGH.	9900

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ALADDIN	6900
ALIEN 3	6900
ANIMANIACS	6900
ASTERIX	6900
ASTERIX AND OBELIX	6900
BURSTY II	6900
BURSTY FIGHTER	6900
DESERT STRIKE	6900
DONKEY KONG LAND	6900
DUCK TALES 2	6900
EARTHWORM JIM	6900
F1 RACE	4900
FERRARI GP	6900
JUNGLE STRIKE	6900
KIRBY DREAM LAND	6900
KIRBY S DREAM LAND 2	6900
KIRBY S PINBALL LAND	6900
LION KING	6900
MEGA MAN IV	6900
MICRO MACHINES 2	6900
MORTAL KOMBAT III	6900
NBA 96	7900
NBA JAM	6900
NHL 95	6900
NIGEL MANSELL	3900
PINBALL MANIA	6900
POWER RANGERS	6900
RACE DAYS	6900
SMURFS	4900
SPACE INVADERS	6900
STREET FIGHTER 2	6900
SUPER MARIO BROS	6900
SUPER BATTLE TANK	6900
SUPER MARIO 2	6900
TERMINATOR 2	5900
TESSERAE	3900
TETRIS 2	3900
WALDO	6900
WATERWORLD	6900
WORMS	6900
WWF RAW	4900

32 X JÁTÉK CARTRIDGE-OK

MOTO CROSS	13900
------------	-------

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900
BURBLES AND SQUEAK	7900 5900
DR. ROBOTNIK S MEAN M.	7900 5900
NFL FOOTBALL 94	5900
OUTRUNNERS	9000 5900
SOCKET	7900 5900
SUBTERFANE	8900 5900
ZOMBIES ATE MY NEIGHB.	7900

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT	6900
ALADDIN	9900
ALICE IN WONDERLAND	7900
ASTERIX	7900
ASTERIX POWER OF GODS	9900
BALL 2	5900
BARNY THE DINO	7900
BATMAN AND ROBIN	12900
BATMAN FOREVER	9900
BATTLE TOADS	9900
BUBBLE & SQUEAK	6900
CANNON FODDER	7900
CASTLEVANIA	7900
CHESTER CHEETAH II	8900
COMIX ZONE	7900
CRASH DUMMIES	6900
DOUBLE DRAGON 3	9900
DONALD MAUI MALLARD	11900
DRAGON S REVENGE	7900
DYNAMITE HEADY	9900
EARTHWORM JIM 2	13900
ECCO THE DOLPHIN	7900
ECCO THE DOLPHIN 2	7900
EX MUTANTS	6900
EXO SQUAD	11900
F1	7900
FATAL FURY 2	9900
GARFIELD	11900
HOKK	7900
IZZY S QUEST	7900
JIMMY WHITE SNOOKER	9900
JUNGLE DREDD	9900
JUDGE S TRIKE	9900
JURASSIC PARK 2	7900
KAWASAKI SUP. BIKES	9900
LANDSTALKER	8900
LETHAL ENFORCERS II	9900
LIGHT CRUSADER	12900
LION KING	9900
MAD MAX: MILE 2	11900
MEGA MAN WILLY WARS	11900
MEGA SWW	7900
MICKEY MANIA	9900
MORTAL KOMBAT 3	13900
MPS PACMAN	7900
NHL 96 HOCKEY	11900
NIGEL MANSELL INDYCAR	9900
ONSLAUGHT	9900
OTTIFANTS	8900
OUTRUN 2019	5900
PAPERBOY	7900
PETE SAMPRASS TENNIS 96	11900
PITFALL	9900
PRINCE OF PERSIA	11900
PROBOTECH	9900
PUNISHER	9900
QUAKESHOT	6900
REVENGE OF X	11900
ROBOCOP 3	9900
ROBOCOP VS TERMINATOR	6900
ROCK AND ROLL RACING	5900
RUGBY WORLD CUP 1995	7900
SEA QUEST	7900
SEPARATION ANXIETY	11900
SHAO FU	5900
SHINING FORCE II	9900
SMURFS	7900
SONIC & KNUCKLES	9900
SPARKSTER	9900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12900
STORY OF THOR	11900
SUNSET RIDERS	7900
SUPER SKIDMARKS	11900
TAMAZAMA 2	9900
TOLBIAC MANIA BOXING	12900
TOY STORY	6900
TOYS	6900
VECTORMAN	11900
VIEWPOINT	9900
VIRTUA RACING	9900
VR TROOPER	11900
WRESTLE MANIA	9900

ZERO TOLERANCE	6900
ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

BATMAN AND ROBIN	7900
BATMAN FOREVER	6900
CHAKAN	4900
CHESS MASTER	3900
CRASH DUMMIES	3900
ECCO THE DOLPHIN 2	4900
FATAL FURY SPECIAL ED.	8900
GEARWORKS	4900
JUNGLE BOOK	6900
MEGA MAN	6900
MICKEY M. LAND OF ILL.	7900
POWER DRIVE	4900
PRIMAL RAGE	7900
PRINCE OF PERSIA	3900
RETURN OF JEDI	8900
SMURFS	5900
SONIC COMPLETION	7900
SONIC DRIFT RACE	7900
SONIC SPINBALL	7900
SPACE HARRIER	5900
STARGLIDE	5900 3900
TARZAN	5900
VR TROOPER	790

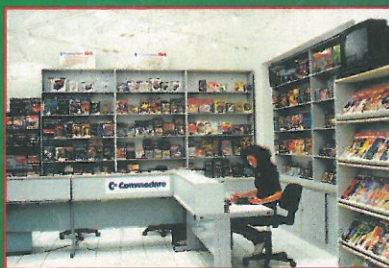
576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.

7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.



TEL.: 112-6415

TEL.: (72)-313-863

TEL.: (96)-322-151

TOVÁBBI BOLTJAINK

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

SZEGED,
Vadász u. 5.

Figyelem!

Az ezen oldalon nem szereplő, de magukat önkényesen 576 KBYTE SHOP-nak nevező boltok árukézfletének sem eredetiségéért, sem minőségéért **nem vállalunk felelősséget.**

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.: 200-2252)
új szolgáltatással várjuk kedves vásárlóinkat:
Sega és Nintendo kazetták kölcsönzése már napi 150 Ft-tól.
Tagsági igazolvány rendszer.