

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

576

kByte

VIII. évfolyam, 1. szám, 1997. január

HULL A PELYNES

ULTIMATE MK3
ÉS
MORTAL KOMBAT TRILOGY

- DOWN IN THE DUMPS 2
- STEEL PANTHERS 2
- TUNNEL B1
- REALMS OF THE HAUNTING
- F1 GRAND PRIX MANAGER 2

HULLAHOPP

- DONKEY KONG 3
- DIE HARD TRILOGY
RELOADED
- HARDCORE 4X4

HULLAJO!

DISCWORLD 2, LARRY 7, TOONSTRUCK,
CITY OF THE LOST CHILDREN, MASTERS OF ORION 2

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD 19999

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

DOUBLE DRAGON V 9900 PUSH OVER 3500
KENDO RAGE 5900 THE UNTOUCHABLES 5900
OPERATION LOGIC BOMB 5900

PAL CARTRIDGE-OK

BEAVIS & BUTTHEAD 7900 PARODIUS 6900
BIG SKY TROOPER 11900 PINOCCHIO 14900
BOOGERMAN 12900 PREHISTORIC MAN 9900
BRUTAL 9900 PRINCE OF PERSIA 2 13900
DEEP SPACE 9 13900 REAL MONSTERS 9900
DONKEY KONG COUNT. 12900 REVOLUTION X 12900
DONKEY KONG COUNT 2 14900 SMURFS 2 12900
DONKEY KONG COUNT.3 14900 SOCCER KID 9900
DOOM 9900 SPAWN 11900
EARTHWORM JIM 12900 SUPER MARIO WORLD 7900
EXHAUST HEAT 11900 SUPER SOCCER 5900
FIFA 97 14900 SUPER STAR WARS 11900
FINAL FIGHT 3 13900 SUPER TURRICAN 2 12900
GHOUL PATROL 7900 THEME PARK 11900
INCREDIBLE HULK 10900 TOY STORY 14900
KILLER INSTINCT 9900 ULTIMORTAL KOMBAT 3 13900
LEMMINGS 2 TRIBE 9900 WEAPONLORD 12900
LOST VIKINGS 9900 WORMS 12900
MARIO ALL STARS 9900 WWF RAW 5900
NEA 97 HIVJ. YOSHI'S ISLAND SUP.M.2 14900
PAPERBOY 5900

GAME GEAR

JÁTÉKOK

CHAKAN 4900 SONIC DRIFT RACEE 7900
CHESS MASTER 3900 SPACE HARRIER 5900
F1 8900 VR TROOPER 7900
MEGA MAN 7900 WIZARD PINBALL 8900
POWER DRIVE 7900 WWF RAW 5900
PRIMAL RAGE 7900

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL 11999

JÁTÉKOK

BUGS BUNNY CRAZY C. 6900 MORTAL KOMBAT III 6900
EARTHWORM JIM 7900 NIGEL MANSELL 6900
FIST OF NORTHSTAR 5900 OBELIX 6900
GAUNTLET II 3900 PINBALL MANIA 5900
HAL WRESTLING 2900 PINOCCHIO 7900
IRONMAN X0 MANOWAR 6900 PRIMAL RAGE 6900
JUNGLE STRIKE 6900 ROBOCOOP VS TERM. 6900
KIRBY'S DREAM LAND 6900 SMURFS 2 7900
KIRBY'S DREAM LAND 2 6900 STREET RACER 6900
KIRBY'S PINBALL LAND 5900 SUPER BATTLE TANK 6900
MARIO LAND 2 6900 SUPER MARIO 6900
MARIO LAND 3 6900 WATERWORLD 6900
MARIO PICROSS 5900 WORMS 7900
MONSTER MAX 6900 WWF RAW 5900

AMIGA

JÁTÉKOK

BANSHEE-A1200 4999 PLAN 9 FROM OUTER S. 1999
BOB S BAD DAY 1999 PREMIER MAN.3 MULTI E. 2999
BRIAN THE LION-A1200 3999 RALLY CHAMPIONSHIP 3999
DENNIS AGA 2999 RISE OF ROBOTS A500+ 4999
DISPOSABLE HERO 2999 SECOND SAMURAI-A1200 3999
FIELDS OF GLORY 3999 SEEK AND DESTROY 3999
GLOOM AGA 3999 SHADOW FIGHTER AGA 2999
KICK OFF 3 AGA 2999 SPERIS LEGACY AGA 4999
KILLING GROUNDS AGA 6999 SUBWAR 2050 AGA 2999
LION KING AGA 4999 SUPER SKIDMARKS 3999
MICROPROSE GOLF 3999 SUPER TENNIS CHAMPS 3999
OUT TO LUNCH 2999 XTREME RACING 3999

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND 999 TOKI 999
ROBOCOP 3 999

KAZETTÁK

ACROJET 699 NINJA RABBITS 699
ALIEN 3 999 OUTRUN 699
ARMALYTE 699 OUTRUN EUROPA 699
BADLANDS 699 PIRATES 999
BLUE BARON 699 O10 TANK BUSTER 699
CALIFORNIA GAMES 699 QUEDEX 299
CHAMPIONSHIP WRESTL. 299 RICK DANGEROUS 2 299
CONTINENTAL CIRCUS 699 ROBODOC 299
CRACKDOWN 699 ROLDAND 699
DELTA 299 SILKWORM 699
DOUBLE DRAGON 699 SKATIN USA 699
FORGOTTEN WORLDS 699 SOCCER DOUBLE 2 299
GAMES WINTER EDITION 699 SOLO FLIGHT 699
GEMINI WINGS 699 ST DRAGON 699
GO FOR GOLD 299 STRIDER 2 699
HEROES OF THE LANCE 699 SUMMER CAMP 299
HUNTERS MOON 699 SUPER SCRAMBLE 699
LAST V8 699 SWIV 699
LED STORM 699 TETRIS ÉS KIKUGI 699
LEMMINGS 1999 TIGER ROAD 699
MC DONALD LAND 999 TITANIC BLINKY 699
MERC3 699 TURBO CHARGE 699
MICROPROSE SOCCER 699 TURRICAN 699
MULTIMIXX vol. I 299 TUSKER 699
MULTIMIXX vol. IV 299 WINTER GAMES 699
NIGHTSHIFT 299

LEMEZEK

COPEYEE COLLECTION 599 NARCO POLICE 999
-POEPEE 1,2,3 NEW ZEALAND STORY 999
POSTMAN PAT COLL. 599 NEWCOMER 999
-POSTMAN PAT 1,2,3 NO LIMIT 999
A KASTÉLY 999 NORTH & SOUTH 999
ACTION FIGHTER 699 OPERATION HORMUZ 499
ALIEN 3 999 OPERATION NEPTUN 999
BAAL 999 PINK PANTHER 999
BBURAGO RALLY 999 POLE POSITION F1 999
BOOM 999 PREDATOR 999
BUDDKAN 999 RAMBO 3 999
CAPTAIN FIZZ 999 RETURN OF THE JEDI 999
CHUCK ROCK 999 ROADRUNNER 999
COMMANDO II 999 ROBOCOOP 999
CRAZY CARS 3 999 ROBOCOOP 2 999
CREATURES 999 ROLDAND 999
CREATURES 2 999 RUNNING MAN 999
DALEK ATTACK 599 SHADOW DANCER 999
DARKMAN 999 SHADOW WARRIOR 999
DIE HARD 999 SHINDBI 999
DOUBLE DRAGON 3 999 SKULL & CROSSBONES 999
DYNASTY WARS 599 STAR WARS 999
EMPIRE STRIKES BACK 999 STEIGAR 499
ENIGMA FORCE 999 STREET FIGHTER 2 999
F16 COMBAT PILOT 999 STREET ROD 999
FACE OFF HOCKEY 999 SUBURBAN COMMANDO 999
FERRARI F1 CHALL. 999 SUPER MARIO 999
FINAL FIGHT 999 SWORD OF HONOUR 999
FLIMBO 3 QUEST 999 TEENAGE M.NINJA TUR. 999
FOOTBALL MANAGER 3 999 TERMINATOR 2 999
FORT APOCALYPSE 999 TEST DRIVE 2 999
FOX FIGHTS BACK 999 TETRIS ÉS KIKUGI 699
GAZZA 2 999 TIME MACHINE 999
GOLDEN AXE 999 TIME SCANNER 999
GRAND PRIX CIRCUIT 999 TOM & JERRY 2 999
HAMMERFIST 999 TOTAL RECALL 999
HUDSON HAWK 799 TURBO CHARGE 999
JAMES POND 2 999 TURBO OUTRUN 999
JAWS 699 TURRICAN II 999
JUDGE DREED 999 TUSKER 999
LAST NINJA 3 999 USAGI 999
LETHAL WEAPON 599 VENDETTA 999
LICENCE TO KILL 999 WATER POLO 999
LONG LIFE 999 WEST BANK 999
LOTUS ESPRIT 999 WHO DARES WINS 999
MC DONALD LAND 999 WHO DARES WINS 2 999
MICKEY MOUSE 999 ZORRO 999

ANGOL ŰSÁGOK

PC GAMER 1599 EGM2 999
PC FORMAT 1599 GAME PRO 999
EDGE 999 SEGA SATURN OFFICIAL 999
EGM 999 PSX OFFICIAL (PSX) + CD 1999

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPGÉP + 2 CONTROL PAD 19999

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST 7900 OUTRUN 2019 5900
DR. ROBOTNIK'S MEAN M. 5900 OUTRUNNERS 5900
NFL 94 FOOTBALL 5900 SOCKET 7900
ONSLAUGHT 6900 SUBTERRANIA 5900

PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2 7900 MS PACMAN 7900
ALIEN SOLDIER 9900 NBA LIVE 96 12900
BEAVIS & BUTTHEAD 7900 NBA LIVE 97 13900
BONANZA BROS 5900 NHL 96 HOCKEY 11900
BUBBLE & SQUEAK 6900 NHL 97 12900
CHESTER CHEETAH 5900 OTTIFANTS 8900
CLASSIC COLLECTION 9900 PAPERBOY 7900
DEEP SPACE 9 12900 PINOCCHIO 12900
DESERT STRIKE 6900 REAL MONSTERS 7900
DRAGON'S REVENGE 7900 REVOLUTION X 9900
DYNAMITE HEADY 9900 ROLO TO RESCUE 5900
EX MUTANTS 6900 RUGBY WORLD CUP 95 7900
EXO SQUAD 11900 SHADOW OF BEAST II 4900
GARFIELD 9900 SMURFS 2 11900
GENERAL CHAOS 5900 SNAKE RATTLE N ROLL 4900
GLOBAL GLADIATORS 5900 SPARKSTER 9900
GREEN DOG 4900 SPIROU 7900
HOOK 7900 SPOT GOES TO HW. 12900
INC. CRASH DUMMIES 7900 SUPERSTAR SOCC. DEL. 13900
JAMES POND II 5900 THOMAS TANK ENGINE 7900
KAWASAKI SUP. BIKES 9900 TOYS 5900
KLAX 4900 TOYSTORY 12900
LANDSTALKER 8900 ULTIMORTAL KOMBAT 3 13900
MARSUPLAMI 11900 VIRTUAL BART 5900
MEGA MAN WILLY WARS 11900 ZOMBIES ATE MY NEIGH. 7900

CD 32

JÁTÉKOK

AKIRA 3999 JUNGLE STRIKE 4999
ALFRED CHICKEN 2999 LOTUS TURBO CHALL. 4999
ALIEN BREED ÉS OWAK MYTH 2999
BATTLE TOADS 3999 NIGEL MANS WORLD CH. 4999
BUBBA AND STIX 4999 PREMIERE 3999
CHUCK ROCK 3999 PROJECT X & F17 3999
CHUCK ROCK II 2999 SPERIS LEGACY 4999
D GENERATION 3999 STRIKER 4999
DEEPCORE 2999 SUPER METHANE BROTH. 2999
DISPOSABLE HERO 2999 SUPER PUTTY 1999
DRAGON STONE 3999 SUPERFROG 2999
FIRE AND ICE 3999 SURF NINJAS 999
FLY HARDER 2999 TOP GEAR 2 2999
FURY OF THE FURIES 3999 ULTIMATE BODY BLOWS 5999
HUMANS 3999 UNIVERSE 3999
INTER KARATE + 999

ÚGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

SEGA SATURN +

1 CONTROL PAD

69999,- HELYETT

MINDÖSSZE: 49999,-

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD

69999,- HELYETT

MINDÖSSZE: 49999,-

SOFTWARE

INFORMÁCIÓKÉRT HÍVD A 11-26-415-05 TELEFONSZÁMOT

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek 2999
COMMODORE JOY - ATTACK 2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD 2999
PC JOY - ACTION PAD 4999
PC JOY - COMPETITION PRO 3999
PC JOY - EXPLORER PAD 5999
PC JOY - F15 TALON 19999
PC JOY - FX3000 6999
PC JOY - MAGNUM 6 9999
PC JOY - MASTER PAD 5999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD 4999
PC JOY - POWER PAD 3999
PC JOY - POWER PAD PRO 7999
PC JOY - SABRE 5999
PC JOY - SABRE PRO 6999
PC JOY - SPRINT PAD 4999
PC JOY - SWIFT PAD 4999
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLC3 29999
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2 34999
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY 9999
PC JOY - TORNADO 3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK 3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS 3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA 3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE 3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT 399
PC MOUSEPAD - RAT MAT 1999
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD 6999

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY tölthető elem 1999
MD ACTION REPLAY V2.0 9999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK 7999
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos) 2499
MS JOY - CONTROL PAD 1999
NES ACTION REPLAY 5999
PSX 3szekrűs kábel 3999
PSX ARCADE STICK 9999
PSX CONTROL PAD 7999
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel 1999
PSX memória kártya 6999
PSX PREDATOR GUN 9999
SATURN JOY - ECLIPSE PAD 6999
SATURN JOY - ECLIPSE STICK 9999
SATURN JOY - SIDEWINDER 9999
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel 1999
SATURN NTSC adapter 7999
SATURN PISZTOLY - ENFORCER 9999
SATURN PREDATOR GUN 9999
SEGA Master System - Game Gear KONVERTER 3999
SEGA MEGA CD ADAPTER 7999
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER 3999
SNES ACTION REPLAY V2.0 2999
SNES JOY - ACTION PAD 9999
SNES JOY - PHANTOM 3999
SNES SCART + RCA KÁBEL 3999
SNES SPX KONVERTER 4000
SUPER GAME BOY 9999

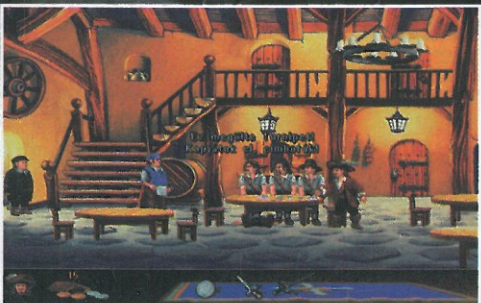
Touche!

The Adventures of the Fifth Musketeer

**Az ötödik muskétás kalandjai
immáron magyarul is megelevenednek!**



MEGJELENT
a népszerű kalandjáték
magyar szöveggel ellátott változata
az **576 KByte** gondozásában!



tartalom

V I I I . É V F O L Y A M ,

RELOADED (PSX)	6
THE CROW (PC).....	7
SPACE JAM (PC).....	7
REALMS OF THE HAUNTING (PC).....	9
STEEL PANTHERS 2. (PC)	12
MORTAL KOMBAT TRILOGY (PSX)	17
ULTIMATE MK3 (SNES)	17
CITY OF THE LOST CHILDREN (PC)	22
DEATH RALLY (SAT)	29
NBA 97 (MEGADRIVE).....	30
FIFA 97 (MEGADRIVE)	30
NHL 97 (MEGADRIVE).....	31
ACTUA GOLF (SATURN).....	32
HARDCORE 4X4 (SATURN)	32
DIE HARD TRILOGY (PSX)	33
TUNNEL B1 (PC).....	40

DOWN IN THE DUMPS (PC).....	10
GRAND PRIX MANAGER 2. (PC)	14
DONKEY KONG 3. (SNES).....	20
MASTERS OF ORION 2. (PC)	24
LARRY 7. (PC).....	26
AGE OF SAIL (PC).....	34
DISCWORLD 2. (PC)	36
TOONSTRUCK (PC).....	42

HÍREK	4-5
CINKELT LAPOK	41
CSEVEGŐ	46

ACTUA GOLF (PC)	32
AGE OF SAIL (PC).....	34
CITY OF THE LOST CHILDREN (PC)	22
DEATH RALLY (PC).....	29
DIE HARD TRILOGY (PSX)	33
DISCWORLD 2. (PC).....	36
DONKEY KONG 3. (PC)	9
DOWN IN THE DUMPS (PC)	10
FIFA 97 (MEGADRIVE).....	30
GRAND PRIX MANAGER 2. (PC).....	14
HARDCORE 4x4 (SATURN)	32
LARRY 7. (PC)	26
MASTERS OF ORION 2. (PC)	24
MORTAL KOMBAT TRILOGY (PSX)	17
NBA 97 (MEGADRIVE).....	30
NHL 97 (MEGADRIVE).....	31
REALMS OF THE HAUNTING (PC)	9
RELOADED (PSX)	6
SPACE JAM (PC).....	7
STEEL PANTHERS 2. (PC)	12
THE CROW (PC)	7
TOONSTRUCK (PSX).....	42
TUNNEL B1 (PC).....	40
ULTIMATE MK3 (PSX).....	17
TUNNEL B1 (PSX).....	35



DONKEY KONG 3.

A hordóhajigáló emberszabásúak visszatértek, minden eddiginél szebb köntösben!

20-21. oldal



DISCWORLD 2.

Fergeteges interaktív mozi a kelekótya Rincewinódel, a lustálkodó Halállal, a majommá változott Könnyutárossal és a jó öreg Korongvilág többi idéilen szereplőjével.

36-39. oldal

Kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97 2543/01-66-22)

Felelős vezető: Grassley István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Adja 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.

AKTUÁLIS

Új év, új hónap, új 576, és természetesen új rakás játékok. Ahogy bepillantottam a karácsonyfa alá, annyi új játékot pillantottam meg alatta, hogy percekre elállt a szavam.

(1 perc...
2 perc...
3 perc...
4 perc...
5 perc...)

Aztán a percek szépen elmúltak, és elégedetten mormogtam az orrom alá: hát ez most vagy nem semmi, vagy több a soknál - de az biztos! Az ember lassan kezd a Laokoon-csoportra hasonlítani, amint a friss stuffok és a csekély terjedelem kígyójával küzdök.

Az mindenesetre megnyugtató, hogy a grafikus kalandjátékok új reneszánszukat élik PC-n, és mint ahogy arról a Discworld 2., Larry 7. vagy akár a Toonstruck hamarosan tanúskodni fog. Utóbbi mondjuk nem férne bele egészen a full-motion-video free zónába, de azért szódával még így is elmegy.

Konzolokon is zajlik az élet, remélem a Mortal Trilogy, az UMK 3. vagy esetleg a Die Hard Trilogy legalább annyira fejleszti ízes magyaros kiszólásokkal kapcsolatos szókinccseteket, mint amennyire amortizálja a kezelőszer-vek állagát.

Kivételesen eszembe jutott valami: az ide érkező levelekből az derült ki, hogy páran úgy tudjátok, hogy csak az év elején lehet egész évre előfizetni. Megnyugtatóan közölném, hogy ebben a tekintetben pont úgy működünk, mint a BKV nevű terrorszerv a bérleteivel: a vásárlás (előfizetés) napján indul a mandula, és a cucc addig érvényes, amíg az adott idő nem telik.

Ha véletlenül még eszembe jutna valami, arról a következő számban mindenképpen referálok.

TOONSTRUCK

Roger Rabbit már tudja, hogy nehéz egy firka élete az emberek között - most megtudjuk milyen egy emberé a firkák között.

42-45. oldal**GRAND PRIX****MANAGER 2.**

Digyázat! Ámokfutó homokfutók a futóhomokon!

14-15. oldal**LARRY 7.**

A többnyire lezser öltözetet viselő nőcsábász rekeszizom szaggató kalandjai szíve szántalan választottjával.

26-28. oldal

HÍREK

Az új esztendő első egy-két hónapja mindig nagy nyüzsgést hoz a játékpiacon. A fejlesztők ilyen tájban engedik el azokat a kész projektjeiket, amelyeket ilyen-olyan taktikai megfontolások alapján nem óhajtottak bedobni a szokásos karácsony előtti játékdömping talán túlságosan is mély vizébe. Másrészt ilyenkor kezdik meg az infok kiszivároztatását azon új fejlesztéseikről, amik reményeik szerint majdan jótékony hatást gyakorolnak bankszámlájukra. Ennek a trendnek megfelelően a hírek két részre (a közeljövőben piacra kerülő stuffok és a távlati tervek) oszlanak. Sajnos csak a töredéke fért ide a távlati terveknek, szóval ha minden igaz, akad majd valahol egy megjelenési előrejelzés is. (Zárójelben azért megjegyzendő, hogy azok az adatok azért erős fenntartással kezelendők.)

Az első képek alapján ropant ígéretesnek látszik egy francia csodabogár, a Cryo (Captain Blood, The Lost Eden, stb.) új fejlesztése, a **RIVERWORLD**. Grafikailag első látásra úgy fest, mintha a készítő meg találták volna az Internet valamelyik "szabadkikötőjében" a Magic Carpet 2. engine-jét, de ők egre-földre esküdöznek, hogy igazából a Civ2 inspirálta. Azért ez elég ígéretes szülőpáros, nemde? A történet a szokásos világvége mesével kezdődik: a játékosnak egy újonnan terraformált planétán kell lépésről-lépésre újra felépítenie elpusztult ci-

vilizációját, néhány barát-ságtalan szomszédától körülvéve, akik szintén pont ezt



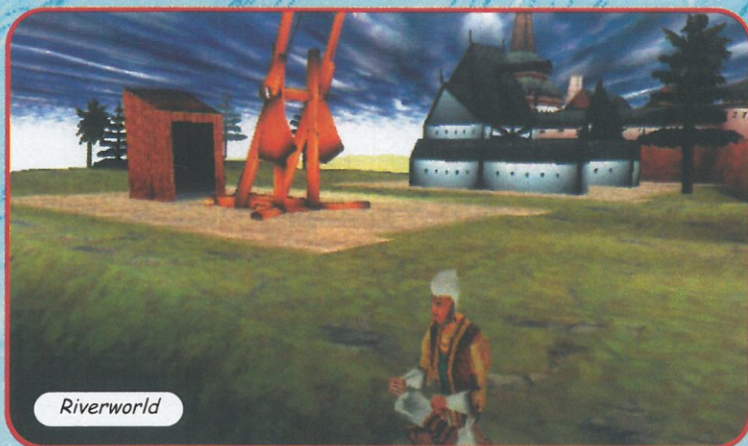
Hexen 2.

a helyet szúrták ki maguknak. A 11 technológiai szint többszáz eleme, a 20 ország, a Civ fejlődési logikája és a MC2. 3D-technikája az életjátékoknál eddig meglehetősen szokatlan fokú cselekvési szabadságot fog a játékos számára biztosítani - legalábbis ezt ígérjük. Majd meglátjuk mi sül ki belőle.

Szintén stratégiai játék lesz az Acclaim kiadásában megjelenő **CONSTRUCTOR** - bár az előbb említett darabtól merőben eltérő koncepcióval. Képzeld el egy három (illetve - az időtényezőt is figyelembe véve - négy) dimenzióban játszódó 'Gazdálkodj okosan!'-t, adj hozzá egy kis jelenkori magyar feelinget - és kábé már előtted is áll a játék. Négy játékos küzd különböző vegyes módszerekkel a város feletti domanincáért,

és egyetlen vágyuk, hogy csödbe kergessék a többieket. Mindenki egy kisebb saját területtel kezd, amit újabb vásárlásokkal gyarapíthat. Az új szerzeményeket munkásainkkal beépíthetjük, majd bérlőket telepíthetünk oda, tőlük pedig

ján átadta a Doom engine-jét. Nem volt rossz kezdeményezés, mert az ezzel gyártott Raven-cuccok (Heretic, Hexen) jelentősen kibővítették a Doom sajátos 3D világát. Az együttműködés továbbra is tart, mert a húsvét táján piacra kerülő, egyelőre **HEHEN 2**. munkacímét viselő 30 szintes darab lesz az első nem-id játék, amely a Quake-ben alkalmazott technológiával készült. Az első rész által lefektetett hagyományok alapján, a szokásos kedélyes mézszárláson kívül most is fontos szerephez jutnak majd a játékokban a RPG-elemek: lesz egy negyedik karakterosztály is; karaktereink tapasztalati pontjai a játékban folyamatosan növekednek, amely előbb-utóbb szintjének emelkedését, valamint az ebből adódó új képességeket eredményezik; a fegyverek szintje szintén emelhető; stb. Ja, még valami: mostantól lehet benne úszni is. "Még Quake a nép, most adjatok nek!" - ez egy új id-vers kezdősora, szóval ha Hexen 2. kapcsán amúgy



Riverworld

természetesen szerény (?) adót fogunk szedni - ez a kapitalizmus egyik alappillére. A másik pedig a maffia, akik esetleg megpróbálhat-

nak olyan embereknek "visszautasíthatatlan ajánlatot tenni" a la Keresztapa, akiknél a gazdasági érvek hatástalannak bizonyultak. Mivel minden játékos alapfelszereléséhez tartozik az öltöny és a mobiltelefon, tehát leendő managerek, agykontrollósok, gengszterfőnökök és egyéb vegyes népségek akár oktatóprogramnak is használhatják.

A Doom-rajongók megnyugodhatnak: idő kell ahhoz, míg a Command&Conquer-stílus átformálja a játékok között uralkodó trendet - addig is viszont bőven ellátják őket kedvencük hasonmásaival. Jön a folytatás az egyik legjobban sikerült klónból is. A Raven volt az első cég, amelynek az id licenc alap-

is szóba kerültek, említsük meg azt is, hogy gőzerővel fejlesztik a 2. részét, amit - legalábbis jelen elképzeléseik szerint - valamikor karácsony előtt akarnak majd piacra dobni. A kilátások, legalábbis számunkra, elég ijesztőnek tűnnek: a kivitelezést ugyanis az újgenerációs 3D videokártyák és Pentium330-asok képességeihez óhajtják igazítani...

A Psygnosis háza táján is zajlik az élet, jó szokásuk szerint egyszerre 8-10 projektjük is fut párhuzamosan. Ebből nyilvánvaló elsőbbséget élvez a Playstationös F1 PC-konverziója, valamint az igencsak kellemesnek ígérkező **ECSTATIC 2**. Utóbbiban jelentős csiszolás történt SVGA-grafika ügyben, to-



Constructor

Ecstatica 2.



vábbá több mint 2.000 nézőpontot építettek be az új horrorshowba. Utóbbi kifejezés nem véletlen: a sztori és a helyszínek (temetők, csatornák, erdők, és hasonló, kikapcsolódásra elsősorban alkalmas helyek) az előző rész hangulatát idézik. Lévén ugyanaz a producer, az üzletileg sikeres Ecstatica folytatása késleltette a már több éve ígérgetett **URBAN DECAY** munkálatait. Grafikailag erősen emlékeztet a testvérré, történetében már kevésbé. Ez amo-

senkinek, gondolom kevesen vannak, akik ne ismernék a kedves papát. A folytatás Playstationról most átvonul PC-re is. Fergeteges 3D száguldás várható, idegszagató techno-zenevel (szerencsére épp nincs hangkártya a gépemben), amiből kitakarították az előd grafikai gyengeségeit, illetve a játékosokat a gutaütés közelébe kergető technikai baklövéseket. Ujdonság lesz egy pár állapotjelző, ami a hosszabb versenyeken szükséges taktikázást segíti, illetve a Shockwave. Volt 64-esek szívét biztos megdobogtatja, hogy a Psygnosis jóvoltából az egyik kedvencükkel talán újra találkozhatnak PC-n. Úgy hívják **THE SENTINEL**.

A végére hagytam a kedvenceimet, akik Bullfrog névre hallgatnak. Már a CD-boltok ajtaján kopogtat a Theme

Theme Park

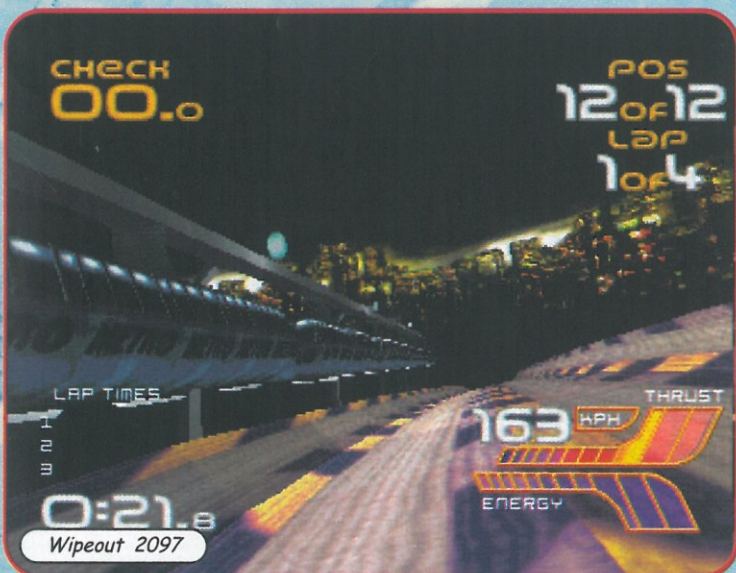


mert örületbe kergethetjük a három konkurensünket is. Szintén februárra ígérik, hogy végre-valahára megszűnnek a **DUNGEON KEEPER**, ami időpont-ígérgetés tekintetében roppant erős versenytársa az imént említett Urban Decaynek. Egy apróság jön. A harmadik negyedére

ígéri a Bullfrog egy játéknak a harmadik részét, ami szerintem erős esélyesként pályázhatna a "Minden idők legjobb játéköltete" címre. **PÖPULOUS 3**-nak hívják az illetőt, akinek most a Magic Carpet e célra átalakított engine-je kölcsönöz új arculatot.

CHECK
00.0

POS
12 OF 12
LAP
104



Wipeout 2097

lyan nagyvárosi mese lesz, aminek filmes adaptációjában mondjuk Clint Eastwood játszhatná a főszerepet, aki félpercenként eldurrogat egy pár tárat. Megjelenésének természetesen van új kitűzött időpontja is: most az év utolsó negyedére ígérik. Ha esetleg az Ecstatica 3. részének munkálatai megint módosítanák ezt az időpontot, frankón elküldöm nekik Jókaitól a "Mire megvénülünk"-et. Olvasgassátok... A Psygnosistól egy-két hónapon belül várható egy újabb folytatás is, ami elődje nyomán a **WIPEOUT 2097** nevet kapta a keresztségben. Ez a keresztes hadjáratok idejébe viszi a játékos... Ja, mégsem. Bocsánat, tévedtem ezer évet. (Rámragadt a Psygnosis időmeghatározási módszere.) Szóval őt valószínűleg nem kell bemutatni

Park mintájára készült **THE ME HOSPITAL**, amelyben egy kórház igazgatásának gondjait vesszük vállainkra. (Ha lesz magyar változata a játéknak, abban majd csak egyszerűen be kell zárni őket.) Nemcsak a kórház gazdasági problémáival fogunk foglalkozni (alkalmazottak, felszerelés, fenntartási költségek, stb.), minket terhel a kórházba érkező páciensekkel kapcsolatos orvosi ténykedések nagy része is, úgymint diagnózis, gyógyszerelés, kezelés és műtétek. (Lehet, hogy akciórészeknél mi cseréljük a kacsát is a beteg alatt...) Ha a páciensek számára kórházunk nem a végállomást jelenti, és boncmestereink kénytelenek a munkanélküljeket keserű kenyerére fanyalodni, egyre több pénzes betegünk érkezik, ami azért is roppant kellemes,

Előrejelzés (Eduscho Szilárd rovata)

Adidas Soccer (Psygnosis)	nyár
Armored Fist 2. (Novalogic)	április
Creation (Bullfrog)	nyár
Deathtrap Dungeon (Eidos)	március
Die by the Sword (Interplay)	nyár
Dreadnought (Ocean)	ősz
Dungeon Keeper (Bullfrog)	február
Ecstatica 2. (Psygnosis)	február
Falcon 4.0 (MicroProse)	július
Hexen 2. (Raven)	május
Jedi Knight (LucasArts)	április
Little Big Adventure 2. (EOA)	február
Magic the Gathering (Microprose)	február
Outlaws (LucasArts)	nyár
Populous 3. (Bullfrog)	ősz
Rebellion (LucasArts)	ősz
Sentinel (Psygnosis)	karácsony
Starcraft (Blizzard)	június
Tomb Raider 2. (Eidos)	karácsony
TFX3-F22 (DID)	nyár
Theme Hospital (Bullfrog)	február
Urban Decay (Psygnosis)	karácsony
Virtua Fighter 2. (Sega)	nyár
Wipeout (Psygnosis)	június
WW Soccer 97 (Sega)	nyár
X-COM: Apocalypse (MicroProse)	március

RELOADED!

Sok PlayStation tulajdonos régi vágya teljesült, amikor megjelent a híres/hírhedt Reloaded folytatása. Azok számára, akik lemaradtak az első részről, egy rövid megemlékezés az elődőről. Egy felülnézéshől játszódó kökemény lövöldözős akciójátékról van szó, ami megjelenésekor nyomban kivívta magának a legbrutálisabb videojáték címet. Németországban például betiltották, mondván, túlságosan erőszakos. Amerikában viszont pont ennek köszönhetően hihetetlen sikereket ért el: minden hatodik PlayStation tulajdonos megvásárolta! A sikerhez nem kis mértékben az is hozzájárult, hogy a tömértelen mennyiségű gyilkolás alá a Pop Will Eat Itself nyomatta a muzsikát, úgyhogy bármily monoton is volt a játékmenet, egy biztos: a programnak fergeteges hangulata volt.

PRO ÉS KONTRA

Nos, a második résznek ugyebár az lenne a dolguk, hogy felülmúlják az elődöket, sajnos azonban ezúttal ez nem történt meg. Pedig a készítők szemmel láthatólag tényleg mindent elkövettek. Először is: a szereplők bemutatása most látványos animációkkal történik. Aztán a játékban nincs rögzítve a perspektíva, félig felülről, félig oldalról láthatjuk a terepet, s a kamera csak akkor emelkedik fel merőlegesen, ha mondjuk egy fal mögé beme-

gyünk, és az eltakarná az emberünket. Ezek jó dolgok, de most jön az a bizonyos "de". Noha a pályák részletesen kimunkáltak, minden túlságosan szögletes, "vektoros". A játékmenetet is teljesen megreformálták. Sajnos. Kevesebb ellenfél támad ránk, ellenben minden pályán van valami speciális feladat. Az elején például kukacokat kell gyűjtenünk, hogy aztán cserébe egy alak megépítsen egy hídát, később meg egy öntödében a megfelelő kapcsolók segítségével kohókat kell lehűtenünk a továbbjutáshoz. Szóval az adventure elemek bonyolultságát nem vitték túlzásba. Ameddig én eljutottam, a legösszetettebb feladat az volt, amikor egy bizonyos szentély liftjeinek a működtetéséhez köveket kellett töretnem az ellenséges papok lövedékelvel, majd a sziklákat rágurítanom a liftek kapcsolóira. Gondolkodni tehát nem kell, már csak azért sem, mert a küldetések előtti eligazító képernyőn - szövegesen és képpel egyaránt - mindent a szánkba rágnak. Állítom, hogy még az előző rész

kulcskeresgetése is több agymunkát igényelt. A PWEI zenéje pedig nagyon hiányzik. A Gremlin belső munkatársa elég sablonos muzsikákat írt a pályák alá, a számok felét talán csak ő maga tudja megkülönböztetni egymástól.

AZ "AGYATLAN" TÖRTÉNET FOLYTATÓDIK

Az egyedüli dolog, amiben a játék tartotta a színvonalat, az a fantasztikusan pihent agyra utaló kerettörténet. Mint az az első rész end-sequence-éből emlékezetes, miután kiontottuk Fat Ugly Boy (Csúnya Kővér Fiú) beleit, a gazfickó katapultálta az agyát, azaz végül mégis sikerült meglógnia. Az agy-kapszula azóta átutazta a galaxist, majd végül egy sivatagos planéta légkörébe zuhant be, amit kb. 1000 éhező művész lakott. A forró homokba csapódott kapszulát az egyik ilyen napbarnított, jól megtermett művészlélek, Manuel Auto fedezte fel, aki szórakozott elméjével valami meteornak nézte, s megpróbálta lehűteni egy üveg bor segítségével. Manuel ezután magához vette új szerzeményét, és elment aludni. Másnap amikor felébredt, furcsán érezte magát, azaz inkább sehogy sem érezte magát. Csak egy ördögi



CHEB egy űrhajóval próbál menekülni.

Jóképű Nagytudású Csirkefogónak), és hogy úgy döntött, ezután tiszével szedi a társadalmi ranglótra fokait...

A SZEREPLŐGÁRDA

CHEB tervelt természetesen most is csak egy mindenre elszánt pszichopata képes keresztülhúzni. Mama, Bounce, Butch és Cap W Hands mellett két új - nem kevésbé örült - szereplő is választható: Sister Magpie, egy meghibásodott cyber apáca, és Consumer, a lolkes házasszony, akinek az élelkmárja inkább egy hullaházra hasonlít. Mindegyikük más-más fegyverrel rendelkezik, és mindegyiküknek van egy speciális támadása. A régi szereplők speckói megmaradtak, viszont sajnos ezúttal mindenki lőfegyvert kapott, így például nem lángszóróhatunk Butch-csal. Hőseinknek



Ez a jetpack-es pasas majd zuhanás közben önkéntelenül is a segítségünkre lesz.

HALÁRUS FEGYVER!

terve tudott koncentrálni, ami normális esetben eszébe nem jutott volna. A planéta többi lakói hamarosan azt fedezhették fel, hogy az összes félre-rakott pénzecskéjüket valaki elrabolta, Manuel pedig eltűnt. Csak egy üzenetet hagyott hátra, miszerint átkeresztelte magát Charming Handsome Erudite Bastard-nak (Bajos

hat jókora 3D-s világot kell bejárnia, azokon belül több különálló szintet. Játshatunk egyszerre két pszichopátával is, akik ráadásul egymásra is veszélyesek lehetnek, ha a "Friendly Fire" opció úgy állítjuk be. Az irányítás magától értetődő, csak az oldalazást és a zoomolást említeném meg, amik az L1 illetve az R2 gombokkal hajthatók végre.

Szinte biztos, hogy a Reloaded sikere nem fog az előd közelébe se érni. A játék pont azokat a vonásait vesztete el, amelyekért a közönség szerette. Már a verbőség sem a régi, manapság - amikor már megjelent egy Resident Evil - az egyformán szétloccsanó ellenfeleknél több kellett volna.



Reloaded
L A Y S T A T I O N
Kiadja: Gremlin
71%

Az életben a legrettenesebb dolog, amitől mindenki fél, az a halál. (Kivéve Rincewindet.) Senki sem tudja, mi vár ránk utána, hiszen még senki sem tért vissza. Vagy talán vannak ez alól

Kezdetben hagyományosan, a puszta öklünkkel kell érvelnünk.



kivételek? A '94-ben készült Crow című film szerint vannak, mégpedig azok, akiket a Holló választ ki, s akiknek megadatik a lehetőség, hogy megbosszulják a saját halálukat. Az amerikai kontinensen immár a film második részét izgulhatja végig a publikum (igaz, a kritikák szerint csak mérsékelt ez az izgalom), és hamarosan megjelenik a film megjátékosított változata is. A Holló egy újabb lelket hoz

A "héni" egészen jól tűri a shotgun lövést.



The Crow

HOGY A VARJÚ CSÍPJE MEG!

vissza az élők sorába, Ashe-t, akit a fiával együtt egy punk banda végzett ki. Ashe lelke addig nem talál örök megnyugvásra, amíg el nem pusztította ezt a bűnös bandát, és meg nem ölte a velejég romlott főnökét, Judah-t.

A játék grafikája nyomban az Alone in the Dark-ot, vagy a Resident Evil-t juttatja az ember eszébe, noha ezúttal egy akciójátékról van szó. A helyszíneket három-négy rögzített kameranézetből láthatjuk, melyeken a bunyózó felek 3D poligonos megoldással készültek. A művészienvagy megtervezett, baljós hangulatú háttérrel segítéssel többek között egy lepusztult kocsmába, egy kisköztöbe, egy temetőbe, és

még sorolhatnám, hogy hova jutunk el. Összesen 11 helyszínen fordulhatunk meg. Az alakok a Resident Evil-

lek fején, majd baseball ütővel puhíthatjuk őket, de aztán később shotgunnal, vagy UZI-val is irthatjuk a jónépet. Saj-

nos ugyanígy az ellenség is fejlődik: a játék vége felé már elég egy rosszul irányított sorozat, és a megmenekült ellenfél "hálából" néhány lövéssel végez velünk.

A motion captured mozgások igen látványosak, Ashe többfajta rúgásra képes, de le is fejelhetjük, vagy el is hajíthatjuk a punckokat. A pályák között átvezető jelene- teket láthatunk animációk formájában, gyakorlatilag egy film játszódik le a szemünk előtt. A játék szépségével kapcsolatban tehát a legapróbb kifogás sem merülhet fel, aki kedveli ezt a stílust, semmiképp sem fog a programban csalódnai.

hez hasonlóan szépen kidolgozottak, még az arcvonásaik is kivehetők, s ugyanígy vérbő akcióra is számíthatunk. Kezdetben még csak sörösüvegeket verhetünk szét az ellenfe-



Na most végem!

the crow -
city of angels

Kiadja:
Acclaim

DX2/66, 8MB, VGA, 2xCD, WIN 95

86%

A SPORTTOON NETWORK BEMUTATJA

Az Acclaim jóvoltából Tapsi Hapsi és a többi Tiny Toons rajzfilmsztár most új oldalukról mutatkoznak be: ezúttal egy kosárlabdajátékban kapták meg a főszerepet. Az ellenfél a szörnyek csapata, a végtelen világűr- ből érkezett "híres-nevezetes" Monstars.

A grafika - bár csak sima VGA-teljesen rajzfilmszerű, minden egyes figura például speciális zsákolásokat tud végrehajtani: Taz bepörög, a Prérifarkas meg kilométer magasra tud ugrani a lábára szerelhető rugókkal, stb. Az akció gyors, az irányítás dobás/passzolás szintre van leegyszerűsítve, egyszerűen a játék nem

egy NBA Live, de azért felettebb szórakoztató. Csapán egyre kell ügyelnünk: ne fussunk sokáig egy-egy játé-

könnyen szerelik őket, míg a többségében két méteren felüli szörnyek mindegyike könnyedén zsákol.

A negyedek között tanulmányozhatjuk a statisztikát külön játékosokra lebontva, s ha valamelyikkel a három szereplő közül nem vagyunk megelégedve, cserét is végrehajthatunk.



Az egyik legmenőbb csapatösszeállítás.

SPACE JAM



Ezzel az égimeszélővel persze gyerekjáték a zsákolás.



Az aljátékok között egy pontdobó párbajon is részt vehetünk.

kossal, ugyanis a fáradtságukat egy kijelző mutatja, s ez ilyenkor csökken. A meccsek kezdete előtt mindegyik játékosnak - mielőtt beválasztjuk - láthatjuk a tulajdonságait, bár az igazat megvallva ezek nem teljesen tükrözik a valóságot. Hiába gyorsak, meg jól dobnak a rajzfilmsztárok, az alacsony természetük miatt

Talán ennek az ellensúlyozására lett kitalálva, hogy beválaszthatjuk a rajzfilmes csapatba Michael Jordant is. Ha úgy tetszik, egyébként lehetünk a Monstars-szal is, s lehet, hogy velük jobban is járunk, de azért mégiscsak jobb poén a rajzfilmesekkel lenni.

A statisztikák mellett még egy érdekes dolgot találhatunk: különféle aljátékokba foghatunk, mint például úrhajós versenybe, netán ügyességi, illetve tárgyat gyűjtögetős játékokba.

A Space Jam a híres figurák kedvelőinek egészen biztosan kellemes perceket fog szerezni, de ettől eltekintve én egy kissé kevésnek találtam a csapatok, és a résztvevők számát, s ezt a hiányt véleményem szerint az aljátékok sem pótolják.

space jam

Kiadja:
Acclaim

DX2/66, 8MB, 2xCD, VGA, SB, GUS

80%

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 OEM
Sound Blaster 16 rádiós
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 CSP



GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound OEM
Gravis Ultra Sound ACE
Gravis Ultra Sound Pro II. PNP

CD DRIVE-OK:

- 6x-, 8x-, 10x-, 12x-es sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI
* SANYO



HANGFALAK:

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

CD ÍRÁS

800,- + ÁFA - től

anyagár nélküli Megbízható anyagra,
rövid határidővel, garanciával Hanganyag CD-
re írásánál a digitálizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audio és DAT kazetta is.)

2 x 120 W aktív hangfal + táp	5.760,-	Wave Blaster Sound Blaster-hez	6.920,-
2 x 160 W aktív hangfal + táp	6.560,-	Gravis Ultrasound 16 OEM	9.920,-
28800 MWAVE faxmodem + hangkártya + üzenetrögzítő egyben	18.240,-	6x-os sebességű Mitsumi CD drive	15.200,-
14400 Fax Modem kártya	7.200,-	8x-os sebességű Sony CD drive	18.000,-
33600 Fax Modem kártya	15.840,-	S3 Trio 64 V+ 1MB PCI SVGA kártya	5.600,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	11.920,-	17" Pro View SVGA monitor	77.600,-
Sound Blaster 16 rádiós	11.840,-	1.3 GB Seagate IDE winchester	31.200,-
		3.2 GB Quantum SCSI winchester	59.840,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 #Tone üzemében

*Komplett gépek teljeskörű összeszerelésben, 365-től Pentium 200-ig, 24 órási teszteléssel,
1+2 év garanciával, rakítással! Teljeskörű szervizszolgálatással várjuk minden kedves vásárlónkát!*

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

BALATI Computers
1146 Budapest,
Thököly út 88.

Alaplapok GA/MSI,
winchesterek, CD-k, hang-
kártyák, GSM tartozékok,
egyéb alkatrészek.

Internet szolg. 2000 Ft-tól.

**Használt, működő
alkatrészeit beszámítjuk.**

Javitás, tanácsadás.

Viszonteladókát is
kiszolgálunk!

Kérje árlistánkat!

Tel./Fax: 341-5343,
06-20/264-507
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig
Diákoknak konfigurációból
5% engedmény!

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-
ban kapható programokat adnék
régii könyvekért, papírrégiségekért,
1920 előtti képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

**Számítástechnikai alkatrészek és multimédia
kiegészítők teljes áruskálájával állunk
minden vevőnk rendelkezésére! Új ajánlatunk:**

egér	1.200,-	3D Sound hangkártya (SB16 comp.)	6.990,-
Sony 8x seb. CD-ROM drive	18.400,-	SoundBlaster 16 hangkártya	11.800,-
Acer 8x seb. CD-ROM drive	17.800,-	GVC 33600bps faxmodem, belső	22.000,-
Acer 10x seb. CD-ROM drive	19.800,-	GVC 33600bps faxmodem, külső	24.800,-

**Kérje részletes árlistánkat üzleteinkben,
vagy keresse fel honlapunkat az Interneten!**



1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800
Internet: <http://www.mixim.hu>
Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

**Kiváló minőségű R&M számítógépek - 6 éve
a kezdő és a profi felhasználók szolgálatában!**

Alapkonfiguráció: 4 PCI, 4 ISA +256 cache VX; 16MB EDO RAM; 1.44MB FDD;
1MB AT24 128 bit PCI VGA videokártya; 102 gombos HUN/US billentyűzet;
GVC 14" color SVGA NI,LR monitor; mini torony/desktop ház.

	640MB HDD	1.2GB HDD	1.7GB HDD
AMD 5k86-100MHz	117.430,-	126.430,-	130.430,-
AMD 5k86-133MHz	124.530,-	133.530,-	137.530,-
Intel 100MHz	126.430,-	135.430,-	139.430,-
Intel 133MHz	140.430,-	149.430,-	153.430,-

Természetesen vállaljuk egyedi, igény szerinti konfigurációk kialakítását is!
Termékeinkre 1+1 év, telephelyeinken érvényesíthető garanciát vállalunk!



Akik szeretik a kellemes borzongást - és ez alatt nem az esztelen horrort kell érteni - azoknak ajánlható a Gremlin új akció/kalandjátéka, a RoTH. A játék segítségével egy ősi, kelta korban alapított faluban tehetünk kirándulást, azon belül is egy misztikus szellemkastélyba.

A full motion video introban a történet főhőse, Adam Randall - mialatt útban van az említett Helston nevű falucska felé - elgondolkozik a múltján, melyet ő maga így mond el:

Az apja, aki a falu lelkésze volt, hat hónappal azelőtt halt meg. Sajnos nem nagyon tartották a kapcsolatot. Mindenkinek megvolt ugyebár a maga problémája. Adam mindig azt gondolta, majd a jövő héten felhívja. Aztán egyszer csak hirtelen örökre elkésett. Ugyanezekben az időkben Adam-et furcsa rémálmok kezdték el gyötörni. Egy házat látott, ami teljesen valóságosnak

egy idegen háznál a falu szélén, valami iszonyatosat. Aztán nem érkezett több levél tőle, csak egy csomag a halála előtt. Egy üzenet volt rajta Cambernek, hogy feltétlenül juttassa el Adam-hez, a fiához. Majdnem minden, amit Camber mondott, hazugság volt, soha nem is létezett ilyen nevű pap Cornwall-ban, Adam később leellenőrizte. Hősünk aztán majdnem el is felejtette az egészet, ám az álmai egyre rosszabbak lettek. Két nappal ezelőtt Adam kinyitotta a csomagot. Valami törmelék volt benne, faramagot tárgyak maradványai, bár néhány darab szemlátomást hiányzott. Adam nem tudta mire vélni a dolgot, de érezte, hogy

Killing Moon grafikával megáldott Doommal játszhatunk. Ha kinézzünk például az ablakon, széltől lengedező fákat látunk, ha tükörbe nézünk, a saját másunkban gyönyörködhetünk. Minde mellett a törekeny dolgok szétlőhetők, az ablakok betörhetőek. Az említett ka-

tól távol van. Mászálni a jobb gomb nyomva tartásával lehet, a le-fel nézelődéshez pedig mindkét gombot le kell nyomnunk.

A tárgylistán ábrázolása is teljesen felhasználóbarát, hiszen a gép automatikusan csoportosítja a tárgyainkat. Az inventort a képernyő bal felső sarkára clickelve hívhatjuk elő. A zsáknál az általános tárgyakat találjuk, a pisztolynál a fegyvereinket, a villanás ikonnál a varázstárgyainkat, a tekercsnél a különféle térképeket, leveleket, s egyéb iratokat, végül az I-nél információkat kérhetünk le a szereplőkről. A kéz-ikon mellett lévő két hely hősünk jobb és bal kezét ábrázolja, ide kell beraknunk a használni kívánt tárgyakat, ám a fegyverek közül a 2-6 gombokkal játék közben közvetlenül is válogathatunk. Az ablakokat a bal felső sarkukba, a nagytóra clickelve tüntethetjük el.

A tükörben a saját képünket láthatjuk.



REALMS of the HAUNTING



A könyvtárszoba egyik polca egy titkos átjárót takar.



Ezek még gyenge ellenfelek, egyelőre a kard is megteszi.

A robot itt áll előttem, nekem meg pont most ürrült ki a táram.



Vajon ki a fene lehet ez az alak?



A történet fontosabb részeinél full motion közjátékok fogják megszakítani a játékot, computer generálta háttereken igazi színészekkel. Ezeknél a párbeszédet sokszor mi választhatjuk meg, hogy mit válaszolunk. A történetben tulajdonképpen

ÉS LŐN SÖTÉTSÉG! ÁMEN

tűnt, s miután felébredt, élénken élt benne tovább. Más típusú álmai is voltak, amik azonban már kevésbé voltak rémesek, sőt pont ellenkezőleg. Egy gyönyörű lányról álmódott, akit ugyan még soha nem látott, mégis tudta, hogy a valóságban is létezik.

Azután egy nap, egy bizalmatlan külsejű alak, Elias Camber kopogtatott hősünk ajtaján, aki állítása szerint szintén pap volt, s aki magát Adam apja barátjának mondta. Adam majdnem rácsukta az ajtót, ám valami mégis megállította. Camber azt állította, évek óta levelezett Adam apjával, s az utóbbi időkben egyre zaklatottabb leveleket kapott. Adam apja észrevett valamit

a tárgyaink bűvös erejük van. Útra kelt tehát, hogy felkeresse az ominózus házat.

NEM CSUPÁN EGY DOOM KLÓN

Itt vesszük át az irányítást, s valóban úgy érezhetjük, mintha ott állnánk a szellemkastély halványan megvilágított termében, egy szál petróleumlámpával a kezünkben. Bármerre indulhatunk, bármerre nézelődhetünk, a program teljes 3D-s mozgásszabadságot biztosít. A grafika pedig még állóképeknek sem lenne rossz, főleg ha SVGA-ban játszunk. Leginkább úgy határozhatnánk meg a játék típusát, hogy egy Under a

landjátékkal ellentétben azonban itt inkább az akció dominál, ezért asszociál-tam a Doomra. A kaland elemek többnyire egyszerűek, értelemszerűen a gyufával például a gyertyákat kell meggyújtani, a titokzatos tárgyakkal általában ajtókat lehet nyitni, stb. Az irányítás maximálisan kézhez álló. A pointeren kétféle kijelzőt láthatunk, ha rámutatunk egy tárgyra, ezek segítségével láthatjuk, mit tehetünk velük. Ha egy szemgolyót látunk rajta, a jobb gombbal vizsgálni tudunk, ha egy piros szín villan fel, az aktuális tárgyat célba vehetjük, a zöld fénynél használni tudjuk a tárgyat, ha a kék szín villan fel, az azt jelenti, hogy a kívánt tárgy

pen az ősi jó és gonosz párharca fog kibontakozni. A játékidőt leginkább a különböző szörnyekkel, csontvázakkal való küzdelmek fogják kitölteni, amiknél azonban vigyázzunk: a szörnyek - túlvilági teremtmények lévén - gyakran egyszerre előtűnnek és mögöttünk bújnak elő a földből, s a hátunk mögött lévő sokszor már csak akkor vesszük észre, amikor már egy csapással meglegyingette a tarkónkat. Erdemes tehát gyakran mentegetni, és megjegyezni, mikor, honnan jönnek az ellenfelek.

realms of the
haunting

Kiadja:
Gremlin

PC:DX2, 8MB RAM, VGA, CD, SB, GUS

95%



A műsor színvonala már majdnem eléri a Magyar TV-t...

A Philips már nem számít új versenyzőnek a játékiparban, mégis kapásból talán csak egy címet tudnék mondani eddigi játékaik közül. Talán maradandóbb lesz most kiadott új kalandjátékuk, mely több szempontból is újszerűnek mondható. Egyrészt azért, mivel a háttéraktól kezdve a figuráig és az animációkig minden renderelt grafikával készült, pedig tulajdonképpen csak egy sima point&click kalandjátékról van szó, másrészt a játékmenet is szokatlan, hiszen szinte minden feladatnak több megoldása is létezik.

A játék főszereplője a Blub család, egy földönkívüli familia, amelyik éppen vakációra indul, valamint egy Khan nevű gazfickó és egy csapat ürgengszter, akik legutóbbi akciójuk után éppen megpihennének egy gyorsbűfénél. A genszterek belerohannak a Blub család hajójába, és már kész is a katasztrófa: lesodródnak az állomásról és a kormányozhatatlanná vált űrhajók belepottyannak a Föld légkörébe. Ott aztán tovább sodródnak egy nagyváros forgalmas utcája fölé, majd egy



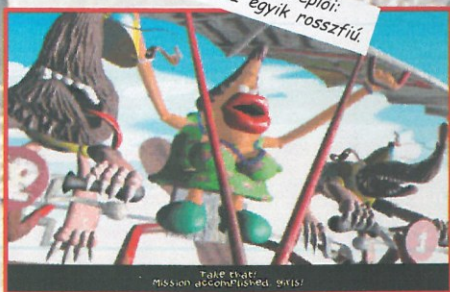
A hajszáritóval egészen "megpuhíthatjuk" a nagyt.

csatornanyílásba, végül pedig egy szemétdombon kötnek ki. A Blub család hajója riptyára török, de szerencsére a szerencsétlenségben, hogy saját készítésű, azaz Blub nagypapa képes újra összerakni, ha megkeressük neki az alkatrészeket. Erről szól a játék.

A program négy plusz egy rajzfilmből áll, ezek között mindig a Game képernyőre kerülünk, ahol figyelemmel kísérhetjük a hajónk állapotát, vagyis hogy hogyan haladunk. Ha nem a hajóra klikkelünk, egy menü jön be, innen indíthatjuk a rajzfil-



A légicsata főszereplői: Mrs Blub és az egyik rosszfiú



Take that! Mission accomplished!

meket. A további menüpontokkal folytathatjuk a legutóbbi játékunkat, újra megnézhetjük az intro-t, vagy az options képernyőre léphetünk. Állást tölteni is tudunk majd, de azt már csak az egyes rajzfilmekben belül. Ezt a menüpontot a mentéssel, valamint a többi cselekvésekkel egyetemben a játéktér tetején találhatjuk, az alján pedig az inventorynk kapott helyet. Érdekes még a recorder, amivel "video" felvételeket készíthetünk a játékunkról, amit később vissza is játszhatjuk.

A történet egyébként - mint már az eddigiekből is kitudnunk - egy állati nagy biódség, ám a képi humor, és az animációk fergetegesek. Negatívumként tudom viszont értékelni, hogy a játék vége felé sajnos gyakran tudtam olyan dolgokat tenni, amire a programozók nem számítottak, és a program lefagyott... A tesztelők nem végeztek túl alapos munkát.

A BLUB, A PATKÁNY, ÉS A CSÚNYA FICKÓ

Az első rajzfilm rövidke, főszereplője a Blub öcskös. Egy roppant gyors patkány lilan el az űrhajó egyik értékes darabjával, ezt kell tehát visszaszerezniük. Vegyük fel rögtön a sajtot, de ne rakjuk az egérfogóba, hanem menjünk egészen előre, majd ott a kisebb barlangban vegyük magunkhoz a kötelet. Menjünk vissza egyet a bicikliabroncshoz, és rakjuk a súly

mellé a sajtot. A balra heverő panel segítségével lassítsuk le a patkány sebességét, majd kössük rá a kötelet a súlyra, s húzzuk fel a követ. Ténykedésünk eredménye hamarosan egy kilapított patkány lesz, ám az alkatrészt mindjárt el is koboza az egyik rosszfiú.

A punk elaltatására két kézenfekvő módszer is akad. Az egyik, hogy leitatjuk. Ehhez szedjük fel a cipő mellől a táblát, majd a punk mellől a cipőből a krétát, és fabrikáljunk egy "BÁR" feliratú táblát. Készítsünk mindjárt italt is, aminek pohárként a punk melletti gyűszűt használjuk. Alkoholért menjünk a játékerobozhoz, vegyünk a KÉK tablettákból, és teleportáljuk el magunkat a robottal. Az üveg belsejében merjük tele whiskyvel a gyűszűt, és szórjuk bele a tablettákat. Állítsuk fel a táblánkat az üveg melletti "asztalhoz", és szolgáljuk ki a vendéget. A másik módszer talán egyszerűbb: mindössze a TV újságot kell megkeresniük, onnan kiválasztanunk a két legunalmasabb műsort, és előadnunk az ócska TV-készülék belsejében. Fáradozásaink eredménye a nagypapó szemetesekukája lesz, de hát ugyebár a szándék a fontos...

A HIPNOTIZÁLÓ GÉP

A főszereplő ezúttal Blub Mama, a bonyodalmakat pedig természetesen ismét Khan egyik csatlósa okozza, aki egy gép segítségével diühöng

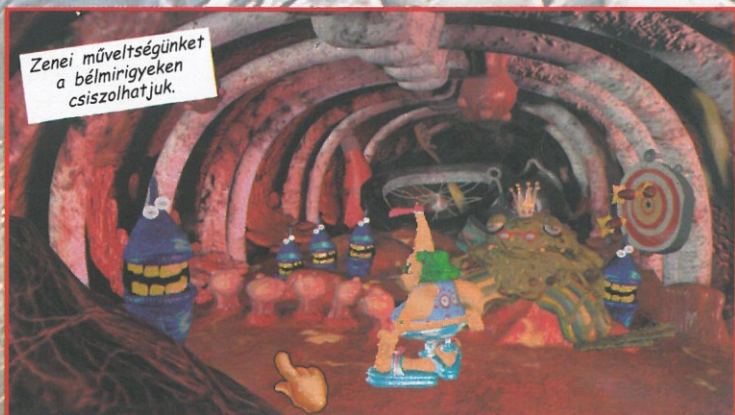
DOOW

örüllté változtatta az amúgy békés Blub Nagyt. Mindenekelőtt el kell távolítanunk a Nagyt a gyerekek közeléből, amihez imduinunk kell a Galaxy of Fortune című vetélkedőn. Ezt a legegyszerűbben úgy tehetjük meg, ha a kertben a lámpából kicsaljuk a szellemet, és megkérjük, hogy nevezzen be minket. A vetélkedőt lehetetlen elveszteni, inkább a szerencsén múlik, mint a válaszainkon, így a végén egy kürttel gazdagodunk. Menjünk a faterhoz, toljuk odébb a TV-jét, majd nyissuk ki az ágya alatti csapóajtót. Fújunk bele a kúrtba, mire a nagyit távozik a szüllyesztőben, de gyorsan segítenünk kell a nagypapónak összeszerelni a repülő szerkezetét, különben a nagymami újra ránk törí az ajtót. Nyomban ugyanígy vegyük fel a függönyt az ablakból, majd menjünk ki a jégkrémes pálcáért a kertbe. Most már csak a bicikliző vakondokat kell elkapnunk: vegyük magunkhoz az olajat a konyhából, és öntsük ki a földre a ház előtt. Miután jó nagyt zakóztak, vigyük fel őket a bringákkal egyetemben a tetőre, s velük együtt adjuk oda a függönyt és a pálcát is a nagypapának. Hamarosan utánaéredhetünk a rakétán száguldózó gazfickónak...

A FŐRTELMES ROBIN BLUB

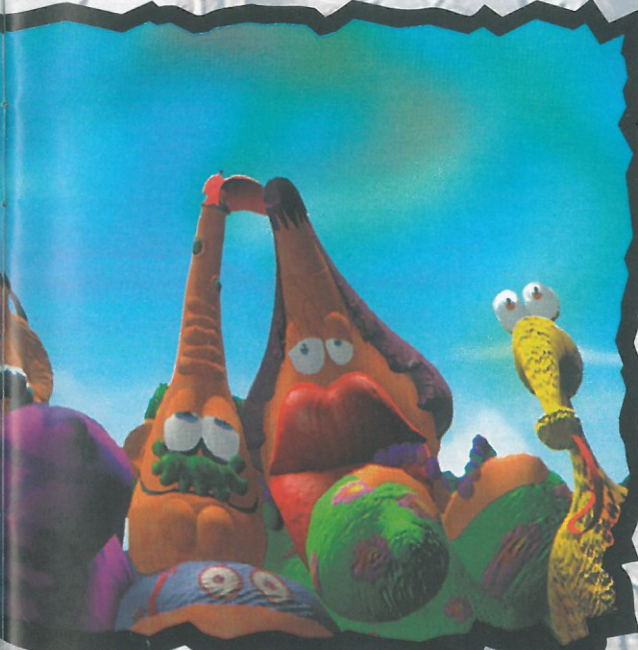
Karácsony van, az egész család a Téliapót várja, ám mivel az egy kicsit felöntött a garatra, téves helyre postázza az ajándékokat. Ennek az epizódnak a főhőse Mr. Blub, aki a csomagért indul, de közben a varargos békák országába

téved. Rögtön menjünk a vonathoz, azzal a befagyott tóhoz, ott pedig bújjunk be a jégkunyhóba. Lopjuk el a horgászbotot, amivel kapjuk el a tavon korcsolyázó vakondokat. A korcsolyákkal Irány a tó, aminek a jege azonban túl vékonyak bizonyul. A hal gyomrában el kell játszanunk a mirigyeken azt a dallamot, amit az itt raboskodó békakirály füttyöl. (A sorrend: 5, 3, 1, 4, 2.) A zenebona így tűnik, megfektűtte a hal gyomrát, s ezzel kiszabadítjuk Richard Kírályt. Most menjünk a vonattal az erdőhöz, ahol be kell állnunk útonállóknak. Robin Hoodhoz ha-



Zenei műveltségünket a bélmirigyeken csiszolhatjuk.

DOWN IN THE



egészen Marianne hercegnő szobájáig, akit - félretéve az undorunkat - csókoljunk meg. A visítózására felébred a sheriff, ezért az ablakon keresztül távozzunk. Nyissuk ki a sheriff lábáját a hercegnőtől kapott kulccsal, s máris megvan az alkatrész. Sajnos azonban ismét jön egy rosszfiú, és mialatt Mr. Blub őt puhítja, a sheriff visszaveszi a szerkezetet, minket pedig kihajtanak. Most be kell nevezniünk lovagi hőember építő tornára, ami azonban nem olyan egyszerű, mivel az egy szem szabad helyre a Mikulást várják. Szerezünk egy piros ruhát a jégkunyhóból, majd vegyünk a pénzükhöz vattacukrot a tova bejáratánál. Új szerzeményeinkkel álcázva magunkat bejuthatunk, ahol már csak az a feladatunk, hogy megépítsük hóból Richard Király mását, ami majd lázadást robbant ki. A felső ikonokkal értelemszerűen új hógolyót gyúrhatunk, kicserélhetjük a hőember felső és az alsó részeit, az utolsóval pedig a jobboldali ellenfelünkkel (az egyik gazfickóval) cserélhetünk fejet.

DUMPS

sonlóan le kell taszítanunk a hídról a folyóba Little John-t, méghozzá úgy, hogy a tuskón mindig az ellenkező irányba fordulunk. Ha ez megvan, a rablók táborában vegyünk ki a ládából a pénzként funkcionáló légszemeket, valamint a képet. A vár kinczkamrájába többféleképpen is eljuthatunk: egyrészt kliensként, ha elvisszük a trónbitorlónak a képet, másrészt besurranóként, ha beszélünk a táborban Richard Királlyal, aki megmutat egy titkos bejáratot a tábor mögött. Ha az előbbi választjuk, előbb még meg kell nyújtatnunk magunkat, hogy elérjük a kulcsait. A kinczkamrában jobboldalt van az "irányító-pult", ezen kell a harmadik kart meghúznunk, és máris szabad a továbbvezető út. Meg se álljunk



Stinky egyszerre két feladatot is ellát.

A CSAVARGÓ

Ez a leghosszabb és legkomplexebb rész, lévén hogy itt két szereplőt is irányítanunk, ám ezzel összefüggésben sajnos a legkifagyékonyabb is. Az űrhajó már majdnem készen van, amikor a gyerekek észrevesznek egy darabot egy koszos csavargó fülében, amit az ékszerként használ. Az első dolgunk: feljutni az alvó csöves fejére. Erre mindkét gyerekkel több módszer is akad, most a legegyszerűbét írom le. Először is menjünk a fiúval jobbra, a csavargó baloldalához, és ott be a hátizsákjába. Vegyük fel a dugót, a gyufát, a cémát, s ezekkel menjünk az ágyúhoz. (A hátizsák bejáratától lefelé.) Az



Az egyik rosszfiú Mr. Blub koponyájának a keménységét teszteli.



The Sheriff grabs a snowball

elektromos kézzel zavarjuk el a gazfickót. Kapcsoljunk át a lányra, és vigyük ide őt is, s másszunk be az ágyúba. A fiúval húzzuk meg balra a virágot, amire egy bogár jön elő megemelni az ágyút. Gyűjtsuk meg a kanócot, és a lány a csavargó hajában landol. Váltunk vissza a fiúra, és kerüljünk a csavargó jobb oldalához, azaz balra induljunk. A lába mellől vegyük fel a csajszi ködpet, a kezénél pedig a lufit, majd onnan lefelé forduljunk. Egy tóhoz kell jutnunk, amiben a háziállatunk, Stinky fürdik. Csalogassuk ki a képpel, majd fújassuk fel vele a lufit, és kapaszkodjunk bele.

Immár mind a ketten fent vannak a csavargó hajában, most el kéne jutni valahogy a föléhez. A probléma megoldására csak egy út van: a bolha nagymamákkal horgoltatunk egy kötelet, amin leereszkedhetünk. Az öreganyóknak azonban nincs kedvük kötni, amíg nincs zene. A zene viszont az alvásidő alatt hatóságilag tiltva van... Váltunk át a lányra és keressünk játékokat. A bolha-falu szélén találhatunk egy ótomkatonát, Beastie-nél, a kosarasnál pedig egy labdát. Most keressük meg a bolha anyukát - közben a házörző légytől a labda segítségével szabaduljunk meg - aki elpanaszolja, hogy elvesztett az egy szál fiacskája. Igérik meg neki, hogy visszahozzuk. (If I see him...) A pólyás a bárban vedel, tehát menjünk oda, és mutassuk meg neki a katonát háromszor. A három sikertelen próbálkozás után hősrőnk beidegesedik, és erőszakkal viszi haza az engedetlen ifjoncot. Jutalmunk egy kazzeta, amit adjunk oda a teskónak, és váltunk is át rá. Rakjuk be a kazzetát a bárban a lejátszóba. A zene hatására tömegbunyó tör ki. Amikor újra megkapjuk az irányítást, vegyük fel az erősítőt a földről, és mutassunk meg a leendő zenekarunk összes tagjának, név szerint: Jimmynek, Beastie-nek, Bobnak, és Elvisnek. Ha ez megvan, mi is menjünk a koncert színhelyére, és a hatóság elleni óvintézkedésként rágjunk egy kis rágógumit, és tapasszuk a földre. Ezután installáljuk fel az erősítőt, és szóljunk Elvisnek, hogy kezdhetik. A koncert után látogassuk meg a nagymamikat, akik el is készülték a kötéllal. Ereszkedjünk le. A csöves fülén keresztül a koponyájába jutotunk, ahol elég nagy sötétség uralkodik. Nyissuk fel a szempilláját. A másik fülhöz vezető utat el-álló gazfickótól ismét az elektromos kéz-zel szá-

baduljunk meg, s menjünk ki. Ezzel kész is az űrhajó, jöhet a befejezés.

HAPPY END

A Blub család végre elhagyhatja a Földet, mindenki boldog, jön is a stábilista. Ebben a pillanatban azonban vészvillogók fényeire lehetünk figyelmesek, a hajó több helyen is meghibásodik, s csak a család tűzoltó munkája akadályozza meg a katasztrófát. Csupán egy szabad kéz marad: Blub asszony, az ő irányítását kapjuk meg. Menjünk a csomagtérbe, és váltsuk le a burkon levő léket eitorlaszoló Stinkyt. Vele menjünk a pihenő részbe, és ott cseréljünk helyet a Blub sráccal, aki a lyukas vízvezetékét tömte el eddig. A megoldást azonban ne vele folytassuk, hanem váltsunk vissza a háziállatra, mivel ő egyszerre két dolgot is el tud látni, vagyis vegyük át a lány tűzoltó munkáját is. A két gyerekekkel menjünk fel a géptermébe, kettejükkel át tudjuk venni Blub nagy eltörtött gázvezetékét, a nagyival pedig be tudunk ülni! Mr. Blub helyére, a pilótaszékbe. Mr. Blub srácha pont alkalmas a kazánajtó eitorlaszolására, így végre felszabadul a hajó műszaki zsenije, Blub nagypapa. Vegyük fel vele ugyanítt a csövet, amit illesszünk a pihenőhely lyukas vízvezetékébe, amivel így eloltjuk a tüzet. A lyukat egy kis pudinggal tömjük be, azzal, ami az itt levő robotból ömlött ki. Vegyük fel még egy kis pudingot, majd vegyük magunkhoz a TV-t is, s ez utóbbival tömjük be a csomagtérben keletkezett rést. Onnan vigyük el az ostort, és a székét, s ezekkel tereljük vissza a kazánba a tüzet. Végül az itt lévő csövet is tapasszuk be egy kis pudinggal. Most már mindenki megnyugodhat: ez itt már valóban a vége...

down in the dumps Kiadja: Philips

486DX66
8MB RAM
5MB HD
SVGA
2XCD

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

Vidám ámokfutás!

82%

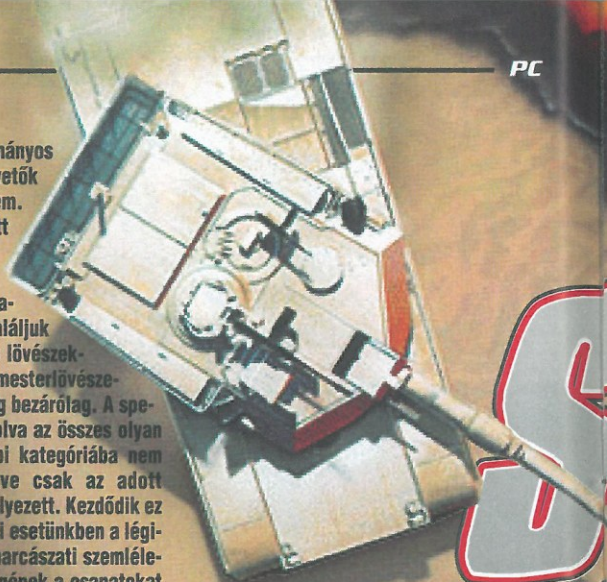


A pókasszonyág hálóján dekoratív díszítőelemek lógnak...

Őszintén szólva, komálom az SSI-t. Egyrészt azért, mert nemcsak a szerepjátékok, hanem a stratégiák terén is szinte biztos minőséget jelent a nevük, másrészt pedig azért, mert nem kotlanak túl sokat a babérjaikon. Ha valamelyik játékuk már több mint fél éve szerepel a toplistákon, akkor gyorsan kihoznák egy másikat, ami majd szépen lezavarja onnan. Mióta megjelent a Steel Panthers II. része, azóta lassan kezdem azt is megbocsájtani nekik, hogy Windows alá írták meg az Allied Generalt. (Pedig az aztán elég sötét folt a múltjukban!)

pásból álló hadjáratokra is. Ezek az első részhez hasonlóan (de más programoktól eltérően) nem az idevágó scenarioik egymás utáni lejátszását jelentik: a hadjáratokhoz teljesen önálló pályák lettek tervezve. Hadműveletből hat darab vagyon: három történelmi (Golan-fennsík 1973; Korea, 1950; Sivatagi Vihar, 1991; mondjuk egy Vietnam azért még befért volna) és három hipotetikus (III. világháború, 1980; Kína-USA összecsapás, 1997; Japán-USA összecsapás, 1998). Ha valakinek ez – hozzám hasonlóan – nem lenne elég, az meg használhatja a Campaign Generalt, ahol is a számítógép generál ne-

alatt értendő a hagyományos tábori tüzérség, aknavetők valamint a légvédelem. Gyalogság címszó alatt igen nagy a felfordulás, mert a modern hadviselés összes gyalogsági egységét megtaláljuk itt, kezdve a bokorugró lövészek-től és felderítőktől a mesterlövészek-ig és páncélhárítóig bezárólag. A specialistaiknál van felsorolva az összes olyan fegyverzet, ami a többi kategóriába nem igazán passzolt, illetve csak az adott összecsapásnál engedélyezett. Kezdődik ez a Strike Elementtel, ami esetünkben a légerő fedőneve. A játék harcászati szemléletéből adódóan a repülőgépek a csapatokat támogatják, tehát gyakorlatilag úgy működnek, mint a



PANTHERS MODERN BATTLES



A PÁNCÉLSZÖRNYEK VIS



A Steel Panthersben a II. világháború európai és csendes-óceáni hadszínterein fejtették ki áldásos (?) hadvezéri tevékenységüket, így tehát a Modern Battles alcímet viselő folytatás témájának logikusan a XX. század második felének katonai hadművelleti maradtak: az évtizedenként rendszeresen ismétlődő arab-izraeli háborúk; az USA Koreában és Vietnámban viselt dolgai; kisebb helyi konfliktusok (szovjet-afgán háború, Falkland-szigetek, stb.); na és természetesen nem maradhatott ki az Öböl-háború sem.

ki egy szép kis hadjáratot 5-200 csatával, három tetszőleges ellenféllel, a megadott időre jellemző fegyverekkel. Na, ez már korrekt. Az egyes összecsapásokban harcászati események zajlanak, vagyis nem hadseregeket, hanem kisebb alakulatokat (maximum zászlóaljakat) irányítunk. Ezek fegyverzete mindig az aktuális időre és országra jellemző. A változatosságra gondolom nem lesz panasz, hiszen 40 ország mintegy 500 különböző fegyverzettel felszerelt alakulattípusához lehet szerencsénk. Az természetesen magától értetődik, hogy mindegyikhez fotó és műszaki leírás is tartozik.

A harci cselekmények 55 scenarióra lettek felosztva, de természetesen mód van komplex, több egymás után következő összecsap-



Az alakulatok az első részhez hasonlóan négy osztályba lettek sorolva: páncélosok, tüzérség, gyalogság, valamint speciális alakulatok. Az első csoportba tartoznak értelemszerűen a könnyű-, közepes- és nehéz harckocsik, valamint a különböző páncélozott harcjárművek. Tüzérség



tüzérség, azzal a plusszal, hogy a támadási útvonalakon felderítik az ellenséges egységeket. Szintén specialistaiknak számítanak a különböző könnyű és nehéz szállító járművek, a légvédelmi rakétaállások, és a páncélosakadályok, aknák is. Az első részhez köpest újdonságnak számítanak a harci helikopterek, amelyek csapatszállítóként is üzemelnek, de elsődleges feladatuk az ellenséges csapatok pozíciójának felderíté-

se. Mivel a többi háborús játéktól eltérően itt standard opció a Fog-of-War (sajnos harci kód ül az agyamon, épp' nem találom a megfelelő magyar kifejezést; lényeg az, hogy nem látod az ellenséget addig, amíg tüzeléssel el nem árulja a helyzetét), mozgékonyáguknak köszönhetően egyedül a helikopterek alkalmasak arra, hogy akár körönlent felderítsék a pálya teljes területét. Az meg egy más kérdés, hogy a gyenge

STEEL PANTHERS II

STRATÉGIÁK



páncélozottság miatt az ilyen kis vidám cserkészakciók rendszerint a lelövésüket eredményezik... A specialisták közé tartoznak a partraszálló hadműveleteknél használható cirkálók, rombolók és naszádok is, amelyek tüzérési támogatást nyújthatnak a csapatoknak.

Scenarióknál a csapatok létszáma fix, hadműveleteknél viszont két részből tevődik össze. A Panzer Generalhoz hasonlóan az egyik rész a standard állomány, a másik pedig csak az adott összecsapásban használható támogató egységek. A standard állományt a hadművelet elején egy fix pontszámból (Panzer Generalul: prestige) állítjuk össze. Csapataink paraméterei (tapasztalat, morál, parancsnok képességei, stb.) az összecsapások során fejlődhetnek, rendszerint pozitív irányba (persze ha lemészároltjuk őket, és a program új parancsnokot nevez ki, akkor mondjuk negatívba). A csata után az elért eredmény függvényében új prestige-pontokat kapunk, amiből a fix csapatokat renoválhatjuk, illetve modernebbekre cserélhetjük. Szintén az elért eredmény függvénye, hogy mennyi prestige-pontot kapunk a következő csatában szereplő támogató egységek vásárlására. Itt rendszerint olyan cuccokat érdemes vásárolni, ami a fix csapatok közül hiányoznak, illetve erősítik a meglévőket (elsősorban persze Strike Elementet, páncélosokat és tüzérseget).

Hadműveleteknél a kiindulási pozíciókat is a játékos határozhatja meg. Ezt el lehet végezni mondjuk a géppel is, de mivel elég sajátos stratégiai elképzelései vannak, jobb lesz, ha inkább nem hagyjuk ki-bontakozni őket.

A kezelés ismertetésétől (egyszerű pont&click módszer, pár ikonnal) most eltekintek, miként a taktikai jótanácsoktól is, mert gondolom egyértelmű, hogy gyalogsággal nem célszerű nyílt terepen páncélosokat megrohmozni, mint ahogy a városokba vidáman betörő páncélosokat köllemetlen meglepetések érhetik a felderítetlen épületekből. Az ilyen apróságokat egyébként is előbb-utóbb minden szobahádvész megtanulja a saját kárára.

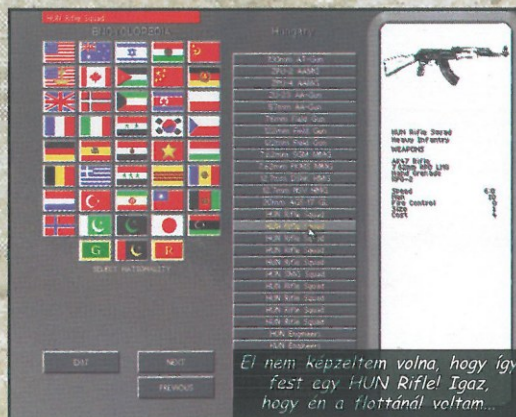
Egy-egy összecsapás rendszerint addig tart, amíg valamelyik fél összes csapata el nem tisztul a harcterrről (visszavonul vagy likvidálják), illetve a körök le nem telnek (ha nincs egyértelmű döntés, akkor a Campaignnél hosszabítás is elképzelhető). Ilyenkor megjelenik a két fél veszteséglistája (hadműveleteknél az összesített is), kívánságra akár részletesen lebontva szá-

kaszkokra, és a program pontozással értékeli a két fél teljesítményét. A pontjaink két részből tevődnek össze, úgy mint: mekkora veszteséget okoztunk az ellenfélnek, valamint – a küldetés típusából adódóan – megvédtük-e a kulcsfontosságú pozíciókat. A kézikönyv arról regél, hogy – idézem – a győzelem aránya a két fél által szerzett pontok arányán alapul: ha ez az arány több, mint 10:1-hez, akkor döntő győzelem; 5:1 körül nagy arányú győzelem; 2:1 vagy annál kisebb aránynál pedig döntetlen a végeredmény. Na most ez a pontozás scenarionál, ahol ez egyben végeredmény is, még talán rendben volna, viszont egészen sajátos következményeket hordoz a hadjáratoknál. Egy döntő győzelem után az ember logikusan azt várna, hogy ő jöhet ellentámadással, vagy esetleg a t. ellenség megadja magát és szépen eltakarodik hazá. Ezzel szemben rendszerint olyan scenario következik, amely arról szól, hogy az ellenség (akiket épp az imént irtottál ki az utolsó szálig) áttört a vonalaidon... Ez engem egy kicsit idegesít. Illetve nem is kicsit. Egész karácsonykor az arabokat kergettem a Golan-fennsíkon, és több alkalommal is jelentősen segítettem a túlnépesedési problémáikon. Gondoltam, előbb-utóbb csak elfogynek, engem meg a gép nagy trombitaharsogás közepette kinevez Mars istennek vagy valami hasonló rangos egyennek. Ehhez képest sose jutottam tovább a hatodik ütközetnél (amiből kettő nagy, négy pedig döntő győzelemmel végződött a javamra, köztük egy 220:1 arányúval), mert a program közölte, hogy a főnökeim úgy döntöttek, kielégítik az arab területi követeléseket, engem meg nyugdíjaz-



vonóval, több mint 40 ország modern (na jó, jobbjára modern) fegyvereiből válogathat. Ezek között szerepel a Hungary nevű világbirodalom is, tehát ráérő emberek akár megírhatják 1956-ot is (Árpi bácsi talán ad érte októberben egy elguruló keresztet), vagy esetleg a magyar-japán határincidenst, partraszállást Csádban (ha ott pillanatnyilag éppen nem lenne part, majd szerkesztünk egyet), meg hasonlókat. Egyéb frappáns ötleteimet majd egy nagyobb kiadványban tárom a t. publikum elé...

Na, értékeljünk egy kicsit. Az első rész előnye (könnyű kezelés; viszonylag hosszú, de nem végtelenített játékmennyiség; egy kalap scenario; rakásnyi videobejátszás; editor) megmaradtak. Sajnos a marhaságok is. Elsősorban az, hogy a számítógép ellen elég idegesítő játszani. A stílusa az, hogy nagy rüssel mindenhol mindenkit megtámad, aztán lesz ami lesz. Ennek következményeként ha a feladatunk éppen védekezés, akkor nagyon ügyesnek kell ám lenni ahhoz, hogy el tudjuk veszíteni az ügyet. Szóval ugyanolyan gyenge az AI (tudok ám ilyen szavakat is!), kellemesebb inkább párost játszani, akár e-mailen keresztül is. A kettős számú marhaság az, hogy hadműveleteknél a csapatok nem logikusan követik egymást. A hármas pedig az, hogy tulajdonképpen nem is tekinthető a játék újnak: a készítők semmi mást nem csináltak, mint kicserélték a videókat, a fegyverek paramétereit és fényképeit, aztán az editorral szerkesztettek hozzá egy vagon scenario-t. Jó, mondjuk újdonság a helikopter és a Campaign Editor, de a játék maga, inkább csak az első rész upgrade-je. Annak viszont nem rossz. Amen.



El nem képzeltem volna, hogy így fest egy HUN Rifle! Igaz, hogy én a flottánál voltam...

tak és elküldtek Floridába. Az mondjuk így a festői Kőbánya után nem rossz hely (hár arról nem szolt fáma, hogy én ott nyaralni fogok vagy gyapotot szedni), de én azért jobb szeretem, ha a jól végzett munka után vállon veregetnek. Azóta nem játszok a számítógép ellen, inkább Milo Minderbinder módjára én irányítom mind a két oldalt. Mondjuk csupa 1:1-es döntetlen születik, de én legalább nem csalogok.

A játék kellemes kiegészítéseként szolgál a scenario-editor, ahol saját gyártmányú ütközeteket generálhatunk. Ha valaki ilyenre adná a fejét, az biztos, hogy meg lesz elégedve, mert túl azon, hogy a terepet akár a legapróbb részletéig megtervezheti tokkal-

steel panthers 2. Kiadja: SSI



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Nem fejlesztettek rajta túl sokat, de így is kiváló.

81%

A csapatfőnök egy igen ritka és érdekes állatfajta: ügyesség, tudás, hideg fej és természetesen rengeteg pénz ötvözete. Keveseknek adatik meg a lehetőség, hogy egy két-háromszáz fős csapat élére álljon és a világbajnoki cím megnyerésére törjön, s ezek közül is csak néhánynak válik valóra álma. A MicroProse jóvoltából azonban ismét mi is csatasorba állhatunk, s vagy egy már jól működő csapat - mondjuk Williams vagy Benetton - élére pottyanna, vagy Jackie Stewarthez hasonlóan teljesen nulláról indulva küzdhetünk. A cél mindenesetre ugyanaz: a Forma-1 megnyerése.

A második részre a programot teljesen újratervezték. Túl sok újdonság nincs benne, de alkalmazták a FIA legújabb szabályait és sokkal egyszerűbbé, áttekinthetőbbé tették a kezelést.

SZERZŐDÉSEK

Egy jó versenyautóhoz nélkülözhetetlen, hogy a legjobb motor, gumi, üzemanyag és

pótalkatrész-szállítókkal kössünk szerződést. A gyártók a motort a jobb csapatoknak ingyen adják, de minden egyébert fizetnünk kell. Az összeget alkudozással vagy a szerződés tartamának növelésével vihetjük lejjebb. A vas mellett azonban nem feledkezhetünk meg szellemi értékeink, felfedezéseink védelméről sem. Egy megbízható biztonsági csapat komoly veszteségektől kímélheti meg istállóinkat.

ALKALMAZOTTAK

Embereink négy nagyobb csoportban dolgoznak, s mindegyik csoportot egy-egy meghatározó személyiség irányít. A tervezőt, főmérnököt, műszerészt és a marketingest hosszú alkudozások során vehetjük fel. Ajánlatunkban mindig nagyobb fizetést kell nekik kínálnunk, mint a kezük alatt dolgozó beosztottaknak. Ha egy kisfőnök jól dolgozik, figyeljünk rá, hogy lejáráó szerződését még idejében hosszabbítsuk meg, ellenkező esetben pedig már jó előre keressünk a következő időnyre új alkalmazottat. A csoportok beosztottjainál csak a különböző képességű emberek száma kell megadnunk.

Míg a négy főnökökről csak egy összesített értékelést kapunk, a pilóták képe sokkal bonyolultabb (ez érthető is, hiszen azért mégiscsak ők vannak a középpontban). A 12 tulajdonság között megtaláljuk a gyorsaságot, megbízhatóságot, intelligenciát, szerencsét, tapasztalatot és az állóképességet. Ezek az értékek aztán versenyről versenyre változnak, a futamoktól, az elért eredmé-



Élő hirdetőoszlop



Itt ronthatjuk el igazán az autót.

GRAND PRIX MANAGER

nyektől függően. Természetesen olyan embert sose fogunk találni, aki mindenben tökéletes, így döntenünk kell, hogy autónk felépítése és versenyzési stílusunk mely területeket részesíti előnyben. A szabad sofőrök között olyan is akad, aki hajlandó fizetni is, csak versenyautóba ülhesse.

BIZTOSÍTÁS

A Forma 1-hez az is hozzátartozik, hogy egyik napról a másikra elveszítjük legjobb pilótánkat. Ha erre az esetre is fel akarunk készülni, biztosítani kell legfontosabb embereinket. A biztosítás legalsó fokozatát automatikusan fizetnünk kell, s ha akarjuk, kiegészíthetjük hatékonyabb részekkel (amikor a biztosító állja a kiesett pilóta fizetését és kórházi kezelését).

IPARI KÉNKEDÉS

Kiválaszthatjuk, melyik csapat újdonságai érdekelnek. Ezután emberünk munkához lát, és vagy új ötletekkel vagy lebukás után (hiszen ezért vannak minden csapatnál biztonsági emberek) egy komoly büntetéssel leszünk gazdagabbak.

SZPONSZOROK

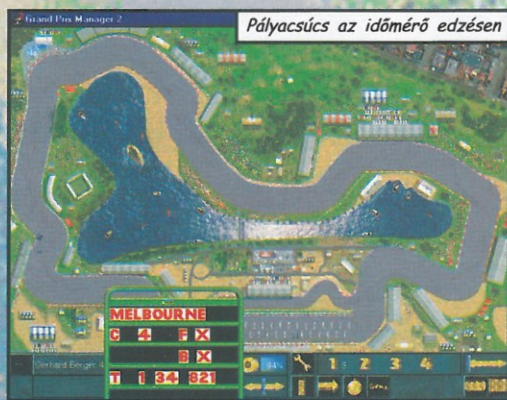
A Forma 1-ben való részvételhez rengeteg pénz kell, s ennek 75-80 százalékát szponzoroktól szerezhetjük be. Ahhoz pedig, hogy egy cég számunkra is kedvező támogatási szerződést kössön, két dolog kell: sikeres

szereplés a versenyeken (minden cég a győztes autóján szeretné hirdetéseit visztolátni) és rengeteg munka (amíg embereink felkeltik a potenciális támogatók érdeklődését csapatunk iránt). Ha a csapatnak jól megy, érdemes a leggazdagabb vállalatokat embereinkkel letámadni, majd várni néhány futamot, hiszen a győzelmekkel hirdetési felületeink értéke is egyre feljebb szalad. Eleinte csak 1-2 céggel érdemes foglalkozni, s ha sikerünk van, akkor sem szabad őket teljesen otthagyni (időnk 5 százaléka szükséges a kivívott érdeklődés fenntartásához). Bukdácsoló csapattal viszont nem is érdemes nagy cégekre pocskolálni alkalmazottaink idejét.

A pénzszerzés másik módja az emléktárgyak készítése. Itt eladhatjuk logókat különböző ajándékgyártóknak (ha ez érdekel valakit) vagy saját gyártásba kezdetünk. A második forma inkább a csapat népszerűségét növeli, s így felkelti a szponzorok érdeklődését is. Ajándékok gyártására embereink idejéből 10-15 százaléknál többet ne fordítsunk, mert az innen várható bevétel többet nem ér.

TERVEZÉS

Autóink megtervezése, felépítése és beállítás a verseny egyik legfontosabb része,



Pályacsúcs az időmérő edzésen

hiszen hiába a legjobb pilóta, a sok szponzor, ha a motor nem bírja az iramot, hamar tönkremegyünk. Az autó összerakására kötött időnk van, melyet több és jobb műszerész felvételével vagy a kutatásra fordított idő csökkentésével növelhetünk. Szerelés közben a főmérnökötől kapunk hasznos tanácsokat, hogy az autó mely részeit, tulajdonságait érdemes fejleszteni, javítani.

BELSŐ ALKATRÉSZEK

A benzintartály a stratégia fontos része. A nagy tank sokkal nehezebb, de verseny közben kevesebb szert kell tankolás miatt megállni. Könnyű tankkal gyorsabb az autó, de több idő megy el a boxban. Az elektro-mos rendszerben és fékben a fejlődés egyre könnyebb, olcsóbb és megbízhatóbb elemeket hoz, míg például a felfüggesztést a fékeknek megfelelően kell kiválasztanunk, azaz nem biztos, hogy a legmodernebb lesz a legjobb megoldás.

KÜLSŐ ELEMEL

Az autó külső felépítése drámai hatással van a sebességre. Érdemes ezért némi időt rászálni a tesztelésre, s megkeresni, mely részekkel érjük el a legjobb teljesítményt. Az első szárny a kanyarodás sebességét, míg a hátsó a stabilitást határozza meg. A túl nagy lefelé ható erő viszont a sebesség rovására megy. A szárnyak jó beállítását a szélcsatornában tesztelhetjük. Ha nincs saját csatornánk, ez elég drága mulatság, de a befektetés később megtérül.



A szélcsatornára csak egy-egy nagyobb újítás után lesz szükségünk.



Egy jó csapat pillanatok alatt lecseréli akár az összes alkatrészt

SEGÉDESZKÖZÖK

A csapatok számos, a pilótákat segítő eszközt fejleszhetnek ki. Ezek nagy segítséget jelenthetnek verseny közben, de sajnos nagy részüket a FIA rendre betiltja (ezt fekete zászló jelzi). Természetesen használhatunk illegális eszközöket is, de ha bukunk, komoly büntetés vár ránk.

BEÁLLÍTÁSOK

Az összeszerelés után következhet az autó finomhangolása. Itt a szélcsatornában már kipróbált szárnybeállításán túl változtathatjuk a sebváltó sebességeinek számát, a fogaskerekek áttételét (attól függően, hogy gyors pályákon nagyobb végsebességre vagy kanyargós utakon jobb gyorsulásra



R I X E R

Csak a szabályok változtak!

van szükségünk, a vonalakat távolabb vagy közelebb kell tolnunk), és a keréknyomást (laposabb gumi jobban tapad az útra, de lassabb). A fékek időzítéséhez, a pót-súlyhoz (arra az esetre, ha járművünk nem érné el a minimális versenysúlyt) és az autó súlypontjához (rendszerint 55 százalék a hátsó kerekeken) csak igazán hozzáértők nyúljanak, hiszen a változtatás hatását a tesztek során igen nehéz felfedezni. Végül a felfüggesztésnél a kemény beállításnál jól kormányozható az autó, de könnyebben megcsúszik és jobban kopnak a gumik.

TESZT

Ahhoz hogy az itt elvégzett változtatások tényleg hasznosak legyenek, minden módosítás után tesztelnünk kell. A próbához érdemes valami közeli pályát választani, hiszen a bérleti díjon túl az utazási költségeket is nekünk kell fizetnünk.

A tesztpályán beállíthatjuk, hogy melyik pilóta hány körre és milyen feladattal (autó teljesítményének mérése, a vezető képességeinek javítása, boxbeli munka gyakorlása, egy komplett versenykör teljesítése

vagy az autó továbbfejlesztése) küldjük ki. A tesztkörök után érdemes meghallgatni a pilóták és a mérnökész megjegyzéseit, hiszen ezek a beállítás további finomításához adnak segítséget. A tesztkörök



gég alkalmazhatók és rendszerint jobb minőségűek, mint a polcon található többi alkatrész. Természetesen választanunk kell, hogy mely részeket tartunk fontosnak és mérnökeink idejét ez alapján kell elosztanunk a feladatok között.

KUTATÁS, FEJLESZTÉS

Ebben a részlegben vezetőket segítő eszközök fejlesztésével tölthetjük az időt. Év közben érdemes az újságokat figyelmesen végigolvasni, hátha találunk valami utalást, melyik eszközt engedélyezi a FIA a következő idényben, mire érdemes embereinket ráállítanunk.

ÚJ KAROSSZÉRIA

Év közben a tervezők legfontosabb feladata a következő évi modell elkészítése. Érdemes minél több fejlesztőt ráállítani a feladatra, hiszen ha nem készül el, az elég kellemetlen.

VERSENY

Egy futam a FIA új szabályainak megfelelően 5 szakaszból áll. Ezek közül a szabad teszt alatt igazíthatjuk autóinkat a pálya jellemzőihez (a legjobb beállításokat minden pályán érdemes elmenteni), hogy az időmérő edzésen már a lehető legjobb köröket fussuk. A versenyen ezután csak azok indulhatnak el, akik a legjobb idejéftől legfeljebb 7 százalékkal maradnak el (ha így túl sokan esnek ki, a bírák kicsit engedékenyebbek lesznek).

ÍRÓASZTAL

Ahogy a csapatok egyre újabb találmányokkal állnak elő, a FIA úgy változtatja a szabályokat. Módosítás akár két futam

között is érkezhethet, s mivel az illegális autótört büntetés jár, érdemes rá odafigyelni. Naplónkban részletes információt találunk az összes versenyről és pályáról, számítógépünkben pedig a csapat tagjaitól és a szponzoroktól érkezett e-mail-eket olvashatjuk hétről hétre.

Nehéz helyzetben vagyok, amikor a játékot értékelnem kell. A Grand Prix Manager ugyanis fantasztikus program, amit tökéletes kivétel, könnyű kezelés és jó hangok tesznek még vonzóbbá. Aki tehát az első részt nem ismerte, mindenképpen vegye meg, nem fog csalódnai. Aki viszont már játszott az előzővel, annak semmi komolyabb érdem nincs, miért is lenne érdemes áttérnie az új verzióra. Az újdonságok ugyanis kimerülnek a dobozban található másfél órás videofilmben és a jópofa Win95-ös képernyővédő és hanggyűjteményben.

ÉPÜLETEK

között mindig csak egy beállításán szabad változtatni, különben nem fogjuk tudni, melyiknek milyen hatása volt a teljesítményre.

Eleinte semmilyen kisegítő épületünk nincs, s így, ha valamit használni akarunk (szélcsatorna, tesztpálya), a bérleti díjak rengeteg pénzt elvisznek. A CAD és CAM hálózat a tervezési és szerelési munkákat gyorsítja meg, míg az utolsó két épület az alkatrészek olcsóbb, házi előállítását teszi lehetővé. Az épületek mind segítik a kutatást és a tesztelést is. De mielőtt nagy építkezésbe fognánk, érdemes megvizsgálni az épület árát és fenntartási költségét is.

ALKATRÉSZ-GYÁRTÁS

Itt új külső és belső alkatrészeket gyárthatunk háziilag. Ezek a részek csak az idény vé-

grand prix
manager 2

Kiadja:
Microprose



486DX266
8MB RAM
SVGA, CD
SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONNA

Kellemes fejlesztése
egy egyébként is
kiváló játéknak.

87%



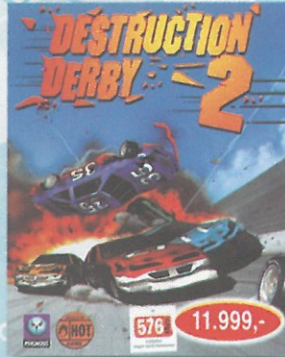
Így alakult Alesi sebessége a teljes kör során

Játssz te is magyarul!

Az 576 KByte gondozásában magyarul, illetve magyar nyelvű kézikönyvvel megjelent PC CD-ROM-ok:



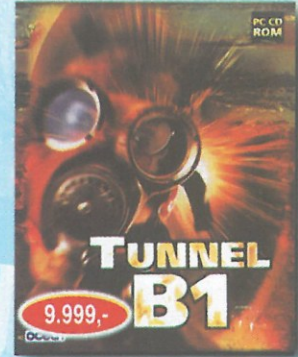
Fergeteges grafikájú kalandjáték az ötödik testőr kalandjairól, MAGYAR NYELVEN!



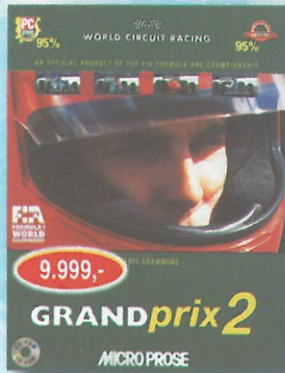
Eld ki agresszív hajlamaidat az új KRESZ-szabályzat alapján eredeti roncsderbiben!



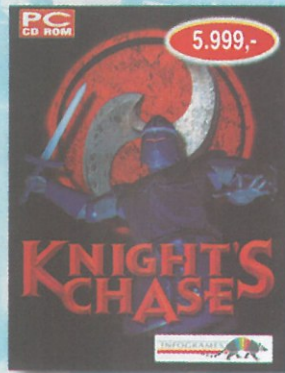
A XXI. század harci technikája a EF2000 Evolutionben (EF2000+ TACTCOM Mission Disk), a repülő szimulátorok új királyában.



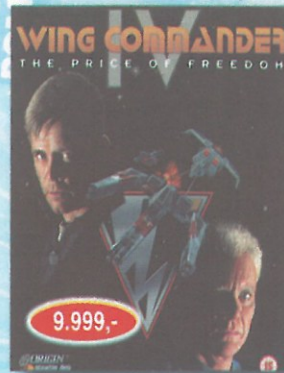
Észvesztető száguldás a pokolba vezető, halálos veszélyekkel teli alagútban.



A világ legjobb Formula-1 versenyautószimulátora, elképesztően kidolgozott grafikával.



Vérfagyasztó küzdelmek, halálos párvialatok a legsötétebb középkor idejében.



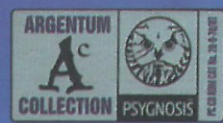
Sötét erők küzdelme a galaktikus uralomért. A legmodernebb technológiával készült interaktív film.

POWERPLUS

1942 Gold	3999,-
1944 Across the Rhine	3999,-
Civilization	3999,-
F14 Fleet Defender Gold	3999,-
F15 Strike Eagle III.	3999,-
Fields of Glory	3999,-
Formula One GP	3999,-
Pirates Gold	3999,-
Railroad Tycoon Deluxe	3999,-
Transport Tycoon Deluxe	3999,-
UFO: Enemy Unknown	3999,-
Colonization	3999,-



Airborne Ranger	1999,-
Alex Dampier Pro Hockey	3999,-
Archer Maclean's Pool	3999,-
Birds of Prey	3999,-
Dune 2.	3999,-
Elf	1999,-
Football Glory	2999,-
Grand Master Chess	2999,-
International Athletics	1999,-
International Soccer	1999,-
International Tennis	1999,-
Jimmy White's Snooker	3999,-
Lost Files of Sherlock Holmes	3999,-
Lotus 3.	1999,-
Nigel Mansell's World Champ.	1999,-
Pinball 2000	2999,-
Pushover	1999,-
Sleepwalker	1999,-
Super Cars International	2999,-
TFX	3999,-
Wing Commander	2999,-
Wizkid	1999,-
Zool	1999,-



Lemmings 3D	4999,-
Destruction Derby	4999,-
Ecstatica	4999,-
Wipeout	4999,-



Links 386CD	3999,-
Terminal Velocity	3999,-
Johnny Bazookatone	3999,-
Street Fighter 2.	3999,-
Thunderhawk 2.	3999,-
Rise of the Triad	3999,-
Witchaven	3999,-
Flashback	3999,-
Under a Killing Moon	3999,-
Big Red Racing	3999,-
Riddle of Master Lu	3999,-



11th Hour	4999,-
7th Guest	3999,-
Beneath a Steel Sky	3999,-
Cannon Fodder 2.	2999,-
Creature Shock	3999,-
Dark Forces	4999,-
Dawn Patrol	2999,-
Day of the Tentacle	3999,-
Full Throttle	4999,-
Hand of Fate	4999,-
Kyrandia 3.	3999,-
Lands of Lore	4999,-
Lost Eden	3999,-
Monkey Island 1+2.	4999,-
Navy Strike	4999,-
Overlord	3999,-
Rebel Assault	4999,-
Sam&Max Hit the Road	3999,-
Screamer megjelenés: 97.03	
Sim City Enhanced	3999,-
Tie Fighters Collection	4999,-
Tilt	3999,-
X-Wing Collectors	4999,-

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Immár sok idő telt el az első Mortal Kombat arcade gép megjelenése óta, visszatekintve látszik igazán, hogy hová fejlődött ez a sorozat. Mára már egy teljes képernyőt betölt a szereplőgárda, mindegyik a legkülönbözőbb speckókkal és combokkal rendelkezik, a brutalitást maximálisan fokozták, a fatality-knél patakokban folyik a vér. A MK Trilogy CD-je most mindhárom eddigi részt magában foglalja, azaz az összes eddig felbukkant szereplő választható, nem szólva arról, hogy a főnökök is. Minden combo, fatality, babality,



...nem hiányzik senki, jelen van 32.

animality, friendship benne van, az összes eddig látott háttérrel együtt. Ezúttal tehát tényleg nem túlzás, hogy egyet fizet, hármát kap! A grafika és a játékmenet pedig 100%-ig játéktermi színvonalú, csupán Shang

játékot, miért nem csináltak mondjuk egy replay opciót. A lassú töltögetés így rengeteg időt rabol el.

Négyféle nehézségi szintű tornán indulhatunk, kétféle master track is a rendelkezésünkre áll. A játék nagyjából ugyanazokat tudja, mint az Ultimate, de azért van néhány újdonság. Ilyen például, hogy beépítettek egy újabb kijelzőt, amely ha kibetűzi az AGRESSOR szót, az adott karakternek extra erők lesznek az ütéseivel. Ez a kijelző annak függvényében töltődik, minél jobban vereszen, azaz minél több ütést próbálunk bevinni, ebből a szempontból az sem számít, ha az ellenfél blokkolja azokat. Amelyik félnek elsőként sikerül megtöltenie ezt a kijelzőt, az lesz az agresszor.

A n - n a k köszönhető- en, hogy választhatóak lettek a főnökök, a játékot végigvinni nem nehéz, Kintaro például néhány ütéssel végez bármelyik ellenféllel.

Persze a császárnál azért némi ellenállásba fogunk ütközni, Shao Kahn legyőzésével viszont ezúttal nem csupán egy, hanem két sornyit "kincs" közül is válogathatunk.



Igen impresszív környezet.

Tsung átalakulásánál tapasztalható egy kis leállás a CD-ről való töltés miatt. A töltés kapcsán viszont ropantul idegesített, hogy vesztés esetén miért kell a gépnek visszatöltenie a karakterválasztást, majd újra a



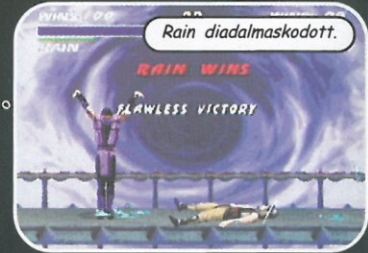
Goro négykezest játszik Rain bordán.

mortal kombat trilogy
Kiadja: Midway
PLAYSTATION
94%

KOMBAT ULTIMATE

A z Ultimate MK3-mal a játéktermek tulajdonosain kívül mindaddig csak a Saturnosok büszkélkedhettek, ám az új örület immár a 16 bites konzolokon is hódító útjára indult. Nagyon valószínű, hogy ez az utolsó Mortal a 16 bites gépeken, így hát az alkotók most még jobban kitettek magukért.

A választható karakterek száma 23, vagyis Sheeva-n kívül mindenki benne van aki a Saturn verzióban, plusz még választható lett Noob Saibot, és találhatunk egy új karaktert is, a titokzatos lila ruhás ninját, Rain-t. Kezdő játékosoknak kitűnő ez az új figura, hiszen szinte minden ütése/rúgása comboként kapcsolható össze. Megvan tehát a harmadik részről az összes karakter, plusz még jött néhány régi szereplő az előző részekből mint Scorpion vagy Kitana. Természetesen a már Saturnon látott új pályák is benne vannak a játékban, köztük a sivatagos, vagy a lávás pálya. A grafika - ahogy már megszokhattuk - gyönyörű, 256 színű hátterek előtti remek animációval püfölik egymást a küzdő felek. A 16 bites rekordokat döntögető karakterszámának azonban meglelt saj-



Rain diadalmaskodott.

nos a kellemetlen következménye is: a memóriahiány miatt a digitalizált szövegeket minimálisra zsugorították, Shao Kahn csak a legalapvetőbb dolgokat konferálja be, nem mondja be például, hogy ki nyert, stb. Na persze ez legyen a legnagyobb hiba.

A hangulat és a játékelmény szerencsére változatlan. A gyakorlott játékosok használhatják a már bevált combokat, és taktikákat, de próbálkozhatnak újakkal is hiszen itt van például az új brutality. Ez utóbbi olyan mint egy fatality, hasonló a Killer Instinct ultra combojához.

A játékban háromféleképpen indulhatunk: Mortal Kombat-on, 4 játékos 2-2 elleni küzdelmen, és végül bajnokságon 8 játékosal. A Mortal Kombaton - ahogy SNES-en már megszokhattuk - elég nehéz győzni, de megéri, hiszen ha sike-



Scorpion könnyedén kijátszotta Sub-Zero mesterkedését.

rül Shao Kahnal végeznünk, választhatunk a császár kincsei közül, vagyis többfajta befejezést nyelhetünk végig.



Kitana ezúttal csak a levegőt legyezte meg.

ultimate mortal kombat 3
Kiadja: Acclaim
SUPER NINTENDO
92%

MORTAL K



SPECIÁLIS MOZDULATOK ÉS KIVÉGZÉSEK AZ ÚJ KARAKTEREKHEZ

Jelmagyarázat:

- E - Előre
- H - Hátra
- L - Le
- F - Fel
- BLK - Blokkolás
- KR - Kis rúgás
- NR - Nagy rúgás
- KÜ - Kis ütés
- NÜ - Nagy ütés
- R - Futás
- K - Közél
- T - Távolság
- S - Lábsöpprésnyire

(A harmadik rész karaktereinek a speckói változatlanok, őket a '95/9. számunkban találhatjátok.)

JOHNNY CAGE

- Low Fireball: H, L, E, KÜ
- High Fireball: E, L, H, NÜ
- Shadow Elbow: H, L, LH, NÜ
- Shadow Kick: H, E, KR
- Fatality1 K: L, L, E, E, KÜ
- Fatality2: L, L, E, E, KR
- Babality: E, H, H, NR
- Friendship: L, L, L, L, KR
- Stage Kill: L, H, E, E, BLK

RAYDEN

- Bolt: L, LE, E, KÜ
- Flying Dive: H, H, E
- Shocker: NÜ nyomva tartva
- R.Bolt: L, H, KÜ
- Fatality1 K: NÜ nyomva tartva 2mp-ig
- Fatality2 K: KR nyomva tartva 2mp-ig, R, BLK, KR
- Babality: L, L, F, BLK
- Friendship: L, H, E, NR
- Stage Kill: L, L, L, NÜ

BARAKA

- Spark: L, LH, H, NÜ
- Slicer: H, H, KÜ
- Big Slash: H, NÜ
- Top Spinner: E, L, LE, BLK
- Fatality1 S: H, H, H, NÜ
- Fatality2 S: H, E, L, E, KÜ
- Babality: E, E, E, NR
- Friendship: L, E, E, NR
- Stage Kill: KR, R, R, R, R

NOOB SAIBOT

- Disabler: L, LE, E, KÜ
- Teleport Slam: L, F
- Shadow Throw: E, E, NÜ

KITANA

- Fan Toss: E, E, KÜ+NÜ
- Fan Wave: H, H, H, NÜ
- Square Wave: L, H, NÜ
- Fatality1 K: R, R, BLK, BLK, KR
- Fatality2 K: H, L, E, E, NR
- Animality K: L, L, L, L, R
- Babality: E, E, L, E, NR
- Friendship: L, H, E, E, KÜ
- Stage Kill: E, L, L, KR

REPTILE

- Slow/Fast Forceball: H, H, E, E, KÜ+NÜ
- Acid Spit: E, E, NÜ
- Invisibility: BLK nyomva tartva, L, NR
- Slide: H, BLK, KÜ+KR
- Elbow Rush: H, E, KR
- Fatality1: H, E, L, BLK
- Fatality2 S: E, E, F, F, NR
- Animality K: L, L, L, F, NR
- Babality: E, E, H, L, KR
- Friendship K: L, E, E, H, NR
- Stage Kill: BLK, R, BLK, BLK

SCORPION

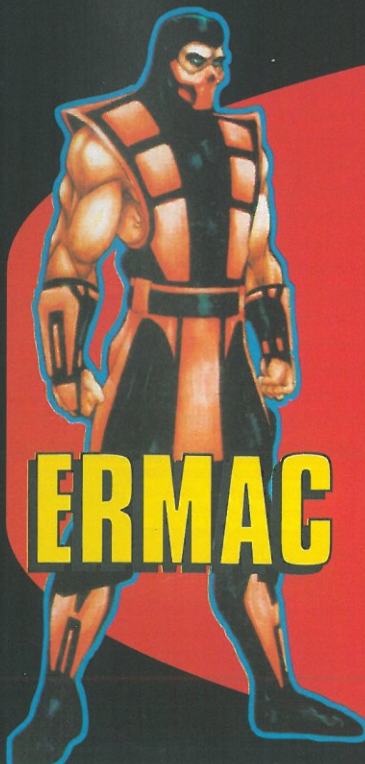
- Spear: H, H, KÜ
- Teleport Punch: L, H, NÜ

KIVÉG

- Air Throw: levegőben BLK
- F. Teleport Punch: L, E, NÜ
- Fatality1: L, L, F, NR
- Fatality2 K: E, E, L, F, R
- Animality K: E, F, F, NR
- Babality: L, H, H, E, NÜ
- Friendship K: H, E, E, H, KR
- Stage Kill: E, F, F, KÜ

RAIN

- Control Ball: L, LE, E, NÜ
- Lighting: H, H, NÜ
- Teleport Kick: H, NR



ERMAC



JADE



KITANA

KOMBAT 3

**JADE**

Boomerang: H, E, KÜ/NÜ/KR
 Shadow Kick: L, E, KR
 P. Invincible: H, E, NR
 Star W/Return: H, H, E, KÜ
 Fatality1 K: R, R, R, BLK, R
 Fatality2 K: F, F, L, E, NÜ
 Animality: E, L, E, E, KR
 Babality: H, E, L, L, NR
 Friendship: H, L, H, H, NR
 Stage Kill: H, E, L, R

Drop Kick: E, E, KR
 Roll: H, H, L, NR
 Fatality1 T: H, H, H, E, KR
 Fatality2 K: L, E, L, E, KÜ
 Animality K: E, L, L, E, NR
 Babality: L, L, E, E, NÜ
 Friendship: L, L, H, E, NÜ
 Stage Kill: L, L, L, KR

HUMAN SMOKE

Spear: H, H, KÜ
 Teleport Punch: L, LH, H, NÜ
 Air Throw: levegőben BLK
 Fatality1: R, BLK, R, R, NR

MILEENA

Sai Throw: NÜ nyomva pár mp-ig

OLD SUB-ZERO

Ice Blast: L, E, KÜ
 Ground Freeze: L, H, KR
 Slide: H+BLK+KÜ+KR
 Fatality1 K: L, L, L, E, NÜ
 Fatality2 K: L, E, E, E, NÜ
 Animality: H, H, E, L, KÜ
 Babality: L, H, H, NR
 Friendship: L, H, H, E, KR
 Stage Kill: E, L, E, E, NÜ

**SHANG TSUNG
ÁTALAKULÁSAI:**

Ermac: L, L, F
 Jade: E, E, L, L+BLK
 Kitana: E, L, E, R
 Mileena: R, BLK+NR
 Reptile: R, BLK, BLK, NR
 Scorpion: L, L, E, KÜ
 Old Sub-Zero: BLK, BLK, R, R

ZÉSEK

**ERMAC**

Fireball: L, H, KÜ
 Teleport: L, LH, H, NÜ
 Inviso Slam: H, L, H, NR
 Fatality1 K: R, BLK, R, R, NR
 Fatality2 S: L, F, L, L, L, BLK
 Animality: E, L, E, E, KR
 Babality: L, L, E, L, NR
 Friendship: E, E, E, NÜ
 Stage Kill: R, BLK, R, R, KR



MILEENA



REPTILE



SCORPION



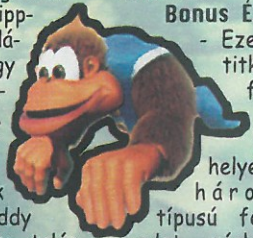
SUBZERO

Hát ezt is megértük! Imár a harmadik részéhez érkezett a fantasztikus sikerű Donkey Kong, minden idők legszínvonalasabb 16 bites mászkálós játéka. A címmel ellentétben valójában már rég nem is Donkey Kongé a főszerep, hiszen már a második részben is csak statisztált, s ezúttal is csak az eltűnt személyek listáját gyarapítja. Az újabb sötét ügy háttérben természetesen ismét a Kremlingek állnak, akik újult erővel vették be a Donkey Kong-szigetet, titokzatos vezérik, Kaos parancsára. Ki az a Kaos? Egy hatalmas, ördögi robot, akinek származását sűrű homály fedi. (Bár a Donkey Kong-rajongóknak

vetkező bonusermékkel fogunk találkozni: **Medve Érme** - Ez tulajdonképpen ugyanaz, mint az előző részben a banános érme: általános fizetőeszköz. A pályákon gyakran fogunk velük találkozni, élet elvesztése esetén újratermelődnék.

Bonus Érme

- Ezeket a titkos pályákon fogjuk találni, ahová a bonushordók juttatják hőseinket. Ezeket a helyeken három típusú feladatot várhat ránk: meg kell keresnünk az



gondolom már akad egy tipp-jük...) Donkey mellett ráadásul eltűnik Diddy Kong is, így most Dixie-re hárul a mentőakció megszervezése. Egyedül persze nem lehet nekivágni egy ilyen útnak, ezért Dixie mellé kapunk egy vadonatúj hőst is, Kiddy Kongot, az óriásbébit. Kiddy - talán a korából adódóan - nem képes semmilyen speciális mozdulatra, ám egy



Squawks épp egy fatörzsben szalalozzik.

tulajdonságának feltétlenül nagy hasznát fogjuk venni: a testsúlyának. Kiddyval például az amúgy túl nagy falatnak számító "Krumple" krokodilokat is könnyedén likvidálhatjuk, vagy ha mondjuk elhajítjuk őt, betörhetjük a megrepesztett pallókat.

A HAGYOMÁNYOS TÁRGYAK ÉS BONUSOK

Megszokott módon a játéknak háromféle módon foghatunk neki: egyedül, ketten egymás ellen versenyezve, és ketten egy csapatot alkotva. A játékmenet alapjaiban véve maradt a régi: a parallax scrollozó háttérreken a kijáratot jelző zászlók megkeresése, majd felvonása a cél. Az ellenfelek a hordók nekikihajtásával, vagy a szokványos ráúgrásos módszerrel kinyírhatók. Mindez azonban, ahogy már megszokhattuk, csupán a játék fele, hiszen az összes bonus cuccot is be kell gyűjtenünk. Ezúttal a kö-



Ágyúzó madarak, szúrós méhecske, izzó acél, a jóból sose elég...



Ellie ormányát vizágyuként hasznosíthatjuk.



Az óriás pókot a saját hordóival kell orrba vágnunk.

érmeket; néha csak azután kapjuk meg őket, miután kiütöttük az összes fellelhető ellenfelet; vagy pedig adott idő alatt megadott számú banánt, illetve csillagot kell összegyűjtenünk értük. Ha az összes bonus érme megvan, Boomer medvéhez kell eljuttatnunk őket... Egy-egy pályán

mindig két ilyen érme van. Ha mindkettőt begyűjtöttük, egy felkiáltójel fogja a térképen jelezni. **DK érme** - Ebből minden pályán egy van, és mindig egy páncélos krokodiltól kell elvinnünk. A krokodilt a közelében található fémhordóval kell agyonütni, ki kell cselezni, hogy az éppen védetlen oldaláról találjuk el. (Például ha van mögötte egy fal, arról kell a hordót visszapatintani.) Feltétlenül érdemes az összes DK érmét begyűjteni, amit aztán Funky Kongnak kell elvinnünk. Azokon a pályákon, ahol már felvettük a DK érmét, a térképen egy kis sárga zászló fog megjelenni.

További bonusok még a banánok, amikből százat összegyűjtve extra élet lesz a jutalmunk, valamint a szintén jutalomértékű jelentő "KONG" szó, és a léggömbök. A hordóknak természetesen most is megkülönböztetett szerepük van. Többféle típusú fogunk találkozni, a legtöbb használat

magától értetődik. Kivételt képeznek az "S" feliratú hordók: ezeket nem lehet felvenni, itt azt állíthatjuk be, hogy a közelben lévő ellenfél milyen típusú munícióval lövöldözzön.



Az öreg Wrinklynél ezúttal ingyen menthetünk állást.

AZ ÚJDONSÁGOK

A játék korábbi részei valószínűleg azért arattak mindig osztatlan sikert, mert egyrészt a hagyományos Mario-stílusra épültek, másrészt azonban mégis mindig volt bennük valami újdonság. Ahogy elindítottuk a játékot, láthatjuk, hogy ezúttal már a pályák elrendezése sem teljesen szokványos. Csupán egyetlen szigetet kell bejárnunk, de azon belül gyakorta több helyen is próbálkozhatunk, vagyis nincs annyira bálkózva a sorrend. A helyszíneket a szigetet átölelő folyó köti össze, tehát a közlekedés vízi úton lehetsé-



DON

KONG

HÁROM A MAJOM

KEY KONG

PARRY IGAZSÁG!

3

ges, amihez csónakot Funky Kong műhelye biztosít. Eleinte csak egy sima motorcsónakot tudunk bérelni, de később (ha különféle alkatrészeket begyűjtünk) kapunk légpárnás hajót, majd egy kisebb szárnyas hajót is, amikkel újabb helyszínek válnak megközelíthetővé.

Az alkatrészeket majd egy-egy főellenégnél fogjuk megtalálni, természetesen csak azután, hogy legyőztük őket. Ebből is látható, hogy tárgyakat is kell gyűjtögetnünk, azaz egy kevés kalandelemet is becsempésztek a játékba. Tárgyakat mellesleg vásárolhatunk is a szigeten lakó medvecsaládtól, vagy akár cserélhetünk is. A tárgyak használata különösebb magyarázatot nem igényel (egyébként is összesen csak nyolc van belőlük), a feladatok egyszerűek. Ha például vettünk egy kagylót, azt értelemszerűen ahhoz a medvéhez kell vinni, amelyiknek a polcán egy kisebb kagylógyűjteményt látunk, az elromlott libegőhöz meg nyilván valami szerzősám kell, és így tovább...



Parryt sértetlenül kéne a pályáról kivezetnünk.

A KONG CSALÁD ÉS A BARÁTAI

Utunk során most is fontos szerepet játszanak a Kong família többi tagjai. Wrinkly-nél állást menthetünk (még hozzá ingyen), Funky-tól a csónakjainkat kölcsönözhetjük, Swanky-nél pedig egy célba dobás bonusjátékra nevezhetünk



A titkos barlangokból Wrinkly madarait szabadíthatjuk ki.



be Cranky Kong ellen, s ha nyerünk, megduplázva kapjuk vissza a nevezési díjat.

A barátaink száma ebben a részben kissé megcsappant, a legutóbbi részből csak Enguarde, a kardhal, Squawks, a papagáj, és Squitter, a pók bukkan fel újra. Igaz azonban, hogy van két új szereplő: Ellie, az elefánt, és

Parry, a madár. Ellie egy nagyon sokoldalú szereplő, magához tudja szippantani, majd eldobni a hordókat, valamint (az L/R gombokkal) vizet tud felszippantani, amivel aztán odapörkölhetünk az ellenfeleknek. A

madár ennek pont az ellenkezője: passzív szereplő, vele nem tudunk csinálni semmit, de épségben kell kivezetnünk őt a pályáról. A régi szereplők ugyanazokat tudják, mint az előző részben, kivéve a papagájt, aki a tojásköpködésen kívül ezúttal fel tudja venni, majd hurcolászni a hordókat.

Parry egyébként nem tévesztendő össze az un. Banán Madarakkal, amikkel majd Wrinklynek fognak hőseink kedveskedni, és amelyekből összesen 13 van. Ezeket a madarakat legtöbbször titkos barlangokból szabadíthatjuk ki, amik általában a homokos vízpartról nyílnak. A barlangokban a kristályokba zárt madarak kiszabadításához mindig egy megadott dallam visszajátszása lesz a feladatunk.

NÉHÁNY ÉRDEKESÉG

A DKC3 a hagyományos jump&run típusú kihívásokon kívül ismét több tucatnyi rendkívül ötletes feladatot állít eléink. Következzen most néhány ízelítőül! Az egyik víz alatti pályán egy piranha fogja hőseinket követni. Mint ismeretes, ez a halfajta mindig éhes, ezért jobb lesz ha megetetjük, különben gorilláinkat fogja megvaccorázni. Az sem mindegy, hogy milyen "étrendet" állítunk neki össze, csakis a sima halakkal etessük, mivel

a tuskés dolgok csak fokozzák a gyomorműködését. Ha a piranha színe teljesen átváltozik pirosra, azonnal támadni fog. Egy másik pályán fura fedezékekre lehetünk figyelmesek, ami mögött eltűnnek a gorilláink. Továbbhaladva rögtön rájöhetünk, mire valók: hamarosan egy célkereszt próbálja befogni hőseinket, ami aztán bizonyos időnként tüzeln fog, s a menekülés közben csak az említett fémlemek mögött fújhatjuk ki magunkat. A főellenések ezúttal is állati jópofák. Kinézetre mindegyik egy-egy egyéniség - többek között például egy élő óriás hordóval, vagy egy hőemberrel kell megmérkőznünk - a likvidálásukhoz pedig mindig alaposan kidolgozott taktika, és átlagon felüli ügyesség szükségeseltetik.

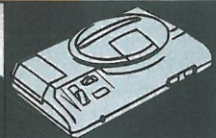


Funkynál bérelhetjük ki a hajóinkat.

A játék a Rare által kifejlesztett ACM technológiának köszönhetően elképesztően változatos grafikával készült. Ahányszor új pályára jutottam, nem győztem ámuldozni. A 32Mbites kártyából olyan háttérket varázsoltak elő, amilyenek még az új CD-s játékokkal is bármikor felveszik a versenyt. A figurák pedig - ahogy már megszokhattuk - egytől egyig rendelt animációval készültek. A SNES tulajdonosoknak tehát úgy érzem immár nem okoz fejtörést, hogy melyik lesz az a játék, amit a közeljövőben be kell szerezni.

donkey kong
country 3

Kiadja:
Nintendo



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

El nem tudom képzelni,
hogy ezután még mit
lehet kitalálni.

97%

MAGÁNYOSAN A SÖTÉTSÉG VÁROSÁBAN

A Psynosis cég mindig is minőségi programjairól volt híres. Lehet, hogy nem mindig a legeredetibb ötlettel rukkoltak elő, de a kivitelezésre sohasem lehetett panaszunk. Legújabb játékuk, a City of the Lost Children sem hoz egetverő újdonságot. Talán csak annyiban meglepő, hogy egy vérbeli kalandjátékról van szó. Az egyik jól ismert adventure alapot használták fel: a játék teljesen az Alone in the Dark sorozatra hasonlít: egy 3D figurát irányítunk, az eseményeket pedig különböző kameraállásokból követhetjük figyelemmel. A háttérrek rajzoltak, a többi karakter

gondolatokat is. Az eróművész kutatni kezd kis barátja után. Ebben egy kicsi lány, Miette lesz segítségére. A szálak egy gonosz feltalálóhoz, Kronkhoz vezetnek, aki elvesztette az álmódás képességét, és gyermekeket rabol, hogy az övéikkel pótolja azt. A tenger közepén, egy olajfűtőtoronyhoz hasonló városban él, és a küklopszok segítségével hajítja végre a rablásokat. Mivel nincsen családja, ezért szörnyű gépeivel próbált meg teremteni. A dolog kissé balul sült el: felesége egy törpe lett, gyermekei pedig mind egyformák és rettentő ostobák lettek. Ez alól csak az eredeti gyermek-klón a kivétel, róla azonban nem lehet tudni, hogy hol van. Ahhoz, hogy Miette és Valaki (az eróművész) bejusson Kronk tengeri erődítményébe, meg kell szabadulni a városi gyermekeket kézben tartó sziámi-iker nőpártól, akik egyetlen célja, hogy a gyerekek segítségével minél nagyobb vagyont tegyenek szert, s ezért rabolni küldik

CITY OF THE LOST CHILDREN



A biztosíték biztos nincs biztonságban tőlünk.

szintén 3D-s. A nézeteket a gép változtatja, illetve egyes esetekben erre mi is kapunk lehetőséget.

A történet és a játék egy film alapján készült. Ha emlékeztem nem csal, pár hónappal ezelőtt a mozik műsorokra is tűzték - én sajnos nem láttam, de rögvést elugrottam érte a videotékába és kivettem. Az introból sokminden nem derül ki, mindössze annyit tudunk meg, hogy az utóbbi időben a városban sok gyermek tűnt el nyomtalanul. Ennek hogyanjára mindjárt választ is kapunk: párás, sötét kikötőt látunk, ahol egy ismeretlen férfiú magyaráz egy kisserácnak: "Megszaporodtak a gyermekrablások. Te is fuss, menekülj, bújj el!" A gyerek ijedten elszalad és elrejtőzik a kikötőben partra rakott bálák között, de vesztére valami zajt okoz. Természetesen észreveszik - annak ellenére, hogy az előbbi úriember próbál neki segíteni - és a következő pillanatban már egy teherautó rakterében találja magát. A sofőr foglyával együtt nemsokára eltűnik a ködben... Hátborzongató, nemde? Akárcsak a film, a játék sztorija is ugyanazon történet körül bonyolódik, amit dióhéjban így summázhatnánk: egy cirkszi eróművész (akinek foglalkozásából eredően nincs sok esze - ellenben jószívű) magához fogad egy éhező kistiút. A fiút azonban elrabolják a küklopszok, ezek a félig emberi, félig gépi kreatúrák, akiknek egyik szeme helyén egy éjjellátó készülék található (innen ered a nevük is), valamint olyan jó a hallásuk, hogy érzékelik a

őket. Szerencsére - ahogy ez lenni szokott - néhány ismeretlen is a segítségükre lesz a kutatásban...

Innen vesszük át az irányítást. (Nyilak-irányítás; CTRL-lal együtt futás; PAGEUP-tárgy felvétele/lerakása, a zsebünkben lévő tárgy kézbe vétele, miután kiválasztottuk; PAGEDOWN-beszélgetés, ENTER-tárgy használata, ajtónyitás; ALT-lebújás; TAB-inventory, ha kezünkben van egy tárgy, akkor annak elrakása.) Meglepő módon nem az elrabolt fiút, hanem a kislányt (Miette) irányítjuk. Mi sem vagyunk jobb helyzetben, mint amilyenben a srác lehet, ugyanis egy tanteemben, a katedra előtt állunk két tanárú-szerű kreatúra (ők lesznek az ikrek) szigorú pillantásainak kereszt-tűzében. Normális ember nyilván menekülre fogná a dolgot, esetleg valamilyen fegyver után nézne a zsebében. Fegyverünk nincs, minden zsebünk kong az ürességtől (teljesen be-

leéli magát az ember a szerepbe...). Inkább beszélgessünk velük egy kicsit. Gombán előadott kérdésük lényege: raboljuk ki a pénztáros kunyhóját. Következő kérdésünk: hol találjuk a hozzávaló kulcsot? (Csak a lusta tolvaj a jó tolvaj! - egyébként is, milyen iskola ez, ahol lopni tanítják az embert?) Válasz: a kulcs Pelade-nél van. Hogy ő ki lehet, azt játékos homály fedi. Mindenesetre gyorsan tűnjünk el innen, ugyanis ha sokáig itt időzünk, bedobnak minket a tanterem alatti cellába (számárpád V2.0 - mindenesetre csak béta-verzió, mert kétféleképpen is kijuthatunk belőle: nyitva hagyják az ajtót, illetve a pinceablak alatti láda tetejét lehajtva kimászhatunk). Ezt ne várjuk meg, vegyük fel a tábláról a szivacsot és távozzunk.

Egy udvarra érkeztünk. A tanteremtől jobbra nyíló ajtó zárva van. A bejáratnál balra lévő szeméthalomban találunk két üveget. Szemben egy fickó üldögél, ktesit álmosan, de azért annyira nem bóbiskolt el, hogy ha a mellette lévő kötélen függő kosárába próbálnánk bekukkantani, akkor ne adjon egy jókora taslít. Adjuk neki az üres üveget. Azt feleli, jobban szeretni, ha tele van. (Ez egy axióma, el is fogadjuk.) Próbáljunk szóba elegyedni vele! Kiderül hogy ő az a bizonyos Pelade - rögvést oda is adja a kulcsot, és közli, hogy takarodjunk innen, meg különben is hagyjuk őt békén. Távozzunk az udvarról, a kulcs ugyanis nem passzol az előbbi bezárt ajtóba. Hát nem éppen egy Velence - esetleg negyven év kommunizmus tudna így leamorti-

zálni egy várost. Keresgéljünk addig, amíg nem találjuk meg a toronyórt. Nem lesz nehéz - egy pallón áll, minduntalan el akar zavarni minket és mint komor bikáé, olyan a járása. Erősködünk nála addig, amíg be nem rak minket egy raktárba. Itt már társunk is akad: egy holtrészeg fickó düllöngél az egyik sarokban. Megtudjuk tőle, hogy imádja az őrt (és a hort), és egy zagyva történet keretében eléggéli, hogy az imádottja hajította ide. Mászunk fel az ajtó melletti ládára, és kapcsoljuk fel a biztosítékokat. Így már ki tudjuk nyitni a galérián lévő szárnyasajtót a mellette található kapcsolóval. Távozzunk, gyorsan húzzunk el az őrtől és menjünk le a mólóra. Rögtön az elején az egyik bálafelét találnak egy fémdarabot. Vegyük fel, és sétáljunk el a világítótoronyhoz, végig a mólón. A kapcsolótáblára dobjuk rá a fémdarabot. Látjuk, amint az őrt majdnem felrobban dühében, hogy az általunk okozott rövidzárlat kioltja a torony fényeit, és elindul orvosolni a problémát. Bújjunk le a torony túloldalán terpeszkedő hordók mögé, és maradjunk ott addig, míg az őrt fel nem megy a toronyba szerezni. Most már elindulhatunk vissza az elhagyott őrhelyre (vegyük fel az elejtett fémrudunkat), ahol a Pelade-től kapott kulccsal ki tudjuk nyitni az ajtót. Egy süttét szobába érkeztünk, de az ajtó melletti villanykapcsoló segítségével nem sokára tisztán látunk. Igen érdekes dolog vehetünk észre: félig nyitva a



A sziámi ikrek új célokat tűznek eléink.



Ha még egy üres üveget találok, frankón nyitok egy üvegviszavadtól!

Y OF LOST DREN

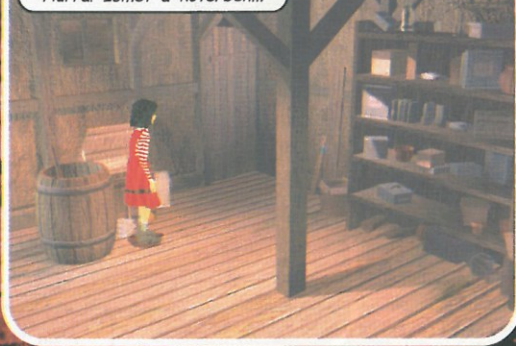
Pelade rendkívüli életbölcseégeket tartogat számunkra.



szekrényajtó - de valami elektromosság járja át - ergo képtelenek vagyunk átkutatni. Huzamosabb vizsgálódás után kiderül, hogy amint kinyitjuk a pénztárgépet, az elektromos védelem megszűnik - de csak egy rövid időre, mert a kassza önműködően visszazárul. Tömjük hát bele a fémrudat a masinába, s lón csoda: kinyithatjuk a szekrényt. Kis kőjáték után - melyben a riasztóra visszaérkező őrt egy ismeretlen jötevő (a pulcsijáról ítélve az eróművész véltem benne felfedezni) lecsapkodja - újból a tanteremben találjuk magunkat, s az ikerrek egy új, elmondásuk szerint az előzőnél nehezebb feladattal bíznak meg minket.

Következő feladatunk: a Loan Shark páncélszekrényének kifosztása. Hátul, a tanteremben a polcon találunk egy zsák üveggolyót. Kapjuk fel, s menjünk ki. A jobbra levő ajtó

Hurrál Ismét a kóterben...



most már kinyílik. Bent egy srác kutyvaszt valamiféle beszélgetés után kiderül, hogy Pieuvre (ki az?) fejfájására készít gyógyszert. Mindenesetre az üveggolyóért odaadja nekünk. A Loan Sharkról annyit tud, hogy az udvar tülso felén lévő ajtón túl a dokkknál található. A szobában a kredencen egy csirkecomb, a szekré-

nyekben egy torta- és egy sajt szelet lelhető még fel. Távozzunk, menjünk át az udvaron az őrtorony felé indulva, s közben vegyük fel a kutyától melletti sarokban található két üres üveget, ha még nem tettük volna. Ahogy mendegélünk, az egyik kapualjban találhatunk egy harmadikat is (nem látszik, de ott lesz, csak forgolódjunk - de rendesek a készítőik!). A toronyhoz vezető út azonban le van zárva, így hát a közvetlen tengerszint fölötti pallón induljunk visszafelé. Egy régi ismerősbe botlunk: a részeges fickó kibálja, hogy utálja az őrt és a világtörténetét (vajon mitől változott meg így a véleménye?). Rövid beszélgetés után kiderül, hogy éhes, és mindig boldog, ha bor van a közelében. Na, akkor számára ez a hely lehet a Kánaán, ugyanis pont egy hordó borknak támaszkodik. Ha megpróbálnánk megcsapolni, elhesseget minket. Adjuk neki oda sorban a kajákat. Minden egyes éték után közli, hogy igyunk az egészségére, ekkor fogjuk kézbe az egyik üres üveget, és töltjük meg borral. Ha minden jól megy lesz három üveg nedünk. Vissza az udvarra Pelade-hoz, de a visszaúton vegyük fel még az el-

ső kapualjban található keféket is. Szép sorban adjuk oda neki a három üveg bort - úgy nyeli, mint kacska a nokedlit. Rendkívül hálás - de a harmadik üveg után végre elalszik, mint a bunda. Tekerjük le a kosarat és vegyük ki belőle a kolbászt és a kilincset. Menjünk fel a Pelade fölötti ajtóhoz, és a kilincsel nyissuk ki. Sötét van, az ajtó melletti vilanykapcsolóval teremtünk világosságot. Az ágynál lesz az udvari ajtó kulcsa - vigyázat, csak akkor látjuk, ha ég a villany! Vegyük fel, s menjünk ki. Az udvari ajtót még ne nyitogassuk, mert a kutya felriasztja Pelade-ot és gazdagabbak leszünk egy Game Overrel. Inkább adjuk oda a kukák között található hatalmas velőcsontot a blökinek, akit ezután érthető okokból nem érdekel, hogy mi zajlik a közelben. Az ajtó jobbra van a kutyától (ha szemben állunk vele - az isten sem gondolta volna, hogy

Ha nem üvegvisszaváltót nyitok, akkor megteszi egy fakereskedés is.

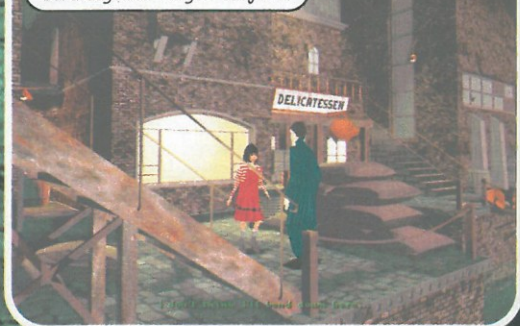


ez egy ajtó - jó időbe telt míg rájöttem). Kinyitás után sétáljunk le a lépcsőn.

Nos itt egyelőre megállt a tudomány, mert eme két oldal elkészítésére összvissz másfél napot kaptam. Balra egy fickó áll egy lépcső előtt, vele semmit sem lehet tenni - mindig elkerget minket. Egy pár képernyővel jobbra egy tag szereli a kocsiját - vele legalább beszélgetni lehet, de nem fogadja el sem a szivacsot, sem a keféket - holott sokszor mormogja, hogy milyen koszos a motor. Itt található egy kis csengő a falon, de nem tudjuk leszedni. A megoldás nyilván a szerelő mellett fekvő fogó - de nem vehetjük fel, mert elzavar minket. Már mindennel próbálkoztam, de semmi eredményre nem jutottam, leszámítva azt, hogy a gyógyszerrel is el lehet altatni Pelade-ot. Sajnos a film sem segített a továbbjutásban, de a játékot mindenképpen folytatom, mert most már frankón idegesít.

Végzőként elmondanék annyit, hogy a játék kivitelezésére egyáltalán nem lehet panaszunk. Gyönyörű grafika, hangulatos filmek, kiváló hanghatások, és a történethez illő

A bolt zárva, mint ahogy a barátságosan idegen szája is.



CD-s audio trackek gondoskodnak elégedettségünkről. A beszélt szövegek is nagyszerűek lettek, de azért csak írássuk ki, mert elég tájékozatlanul beszélnek erre-felre. Egy gondom volt vele: az irányítás lehetne egy kicsit jobb is, ha nem pontosan valami elé állunk, képtelenek vagyunk megoldani a feladatot. Ez azért nem jó, mert így rengeteget kell próbálgatni, helyezkedni a felfedezőutak során. A mozgás is elég lassú, majd megőrültem, míg átmentem a városon - de ez orvosolható, nyomjuk állandóan a futás gombot. A CD is rendszeresen te-
le van anyaggal, megéri az árát (majd, ha normálisra lemegy). Ja, igen: az előbb a filmről beszéltem - mindenképpen érdemes megnézni, nem egy hétköznapi darab - a történet ugyan nem valami eredeti, de az biztos hogy iszonyúan meg van csinálva - minden dicséretet az operatőr és a technikusoké - de a díszletesekek is nagyot alkottak és a színészek is jól játszanak. Leginkább a félisten Terry Gilliam Brazíliához tudnám hasonlítani - persze nem történetben, csak kivitelezésben.

city of the
lost children

Kiadja:
Psygnosis

?!
486/66
8MB RAM
SVGA, CD
SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

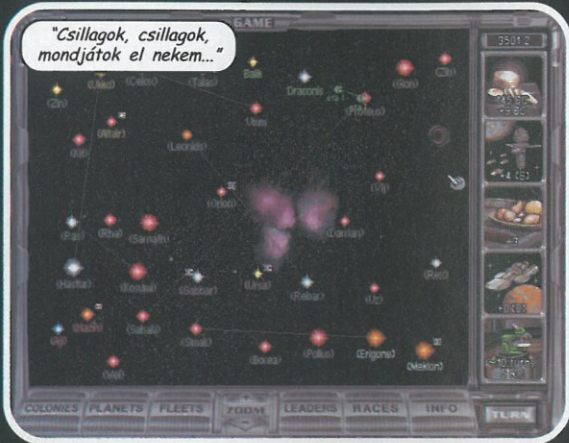
Nagyszerű hangulat, izgalmas
játékmenet - a kezeléssel nem
vagyok kibékülve.

80%

Az idők kezdete óta számtalan faj népesítette be az Univerzumot, de tudásával és erejével ezek közül is kiemelkedett kettő. Ahogy az lenni szokott, e két nép sem fért meg egymás mellett. Végül a kegyetlenségéről, vérszomjasságáról híres antarani nép és a bölcs orioniai csatájából az utóbbiak kerültek ki győztesen. Az orioniai a monda szerint a vesztesz bebörtönözték egy naprendszer méretű, téren és időn túli dimenzióba, majd a háború után röviddel eltűntek a galaxisból. Emlékül csak a legendákat és a fantasztikus kincseket rejtő Orion rendszert hagyták maguk

BOLYGÓK
A siker felé vezető út első lépcsője a minél nagyobb és fejlettebb lakosság. Ennek érdekében eleinte fajunk igényeinek megfelelő klímájú nagy világokat népesítsünk be, ahol könnyen és gyorsan gyarapodhatunk. A kék, fehér és sárga csillagok körül fiatal, így ásványi anyagokban gazdag, de az élet számára barátságta-

M A S T O R I O B A T T L E A T N É P E K C S A T Á



lan világokat találunk, míg a narancs, piros és barna rendszerekben könnyen benépesíthető, természeti kincsekben viszont szegényes bolygók keringenek. Egy bolygón a népességet három csoportba osztjuk. A **farmerek** (amennyiben a bolygón lehetséges a mezőgazdaság) a népesség számára

után. Egyszer talán megint visszatérnek. A bosszúra szomjazó antaraniak viszont egészen biztosan...
A galaxis irányítók nélkül maradt, s a kis fajok előtt felcsillant a lehetőség, hogy kövessék valamelyik nagy előd útját. Eljövendő nagy vezérként 13 meglévő faj közül választhatunk, s már itt érdemes kicsit megtervezni a stratégiát, hiszen némelyik népnek a harc a lételeme, mások gondolkodók, s mindnek van valamilyen speciális előnye, hátránya. Ha pedig ezek között sem találjuk meg az igazit, kreálhatunk magunknak egy teljesen egyedi létformát. Választott fajunk ezután egyetlen rendszer egy bolygóján telepszik le, s innen vág neki az ismeretlen és félelmetes galaxisnak.
A játék ideje tőlünk függően telik. Nyugodtan nézelődhetünk, gondolkodhatunk, parancsokat adhatunk, amikor mindennel elkészültünk, csak azután jön a feladatok végrehajtása és a többi faj. Tevékenységünket két terepen fejthetjük ki: a bolygók a fejlődéshez, terjeszkedéshez szükséges hátteret adják, az űrhajók pedig a felfedezés és az újabb és újabb világok elfoglalásának eszközei.

szükséges élelmet termelik meg. A termelt kaját szállító űrhajókkal átvihetjük más bolygókra is, így fenntarthatunk ásványi kincsekben gazdag, de kietlen bolygókon élő kolóniákat is. A bolygón termelhető élelem mennyiségét a munkások száma, a talaj minősége (ezen a tudomány fejlődésével javítani is tudunk) és a különböző mezőgazdasági épületek (szintén a felfedezések következményei) határozzák meg. A **munkások** az építkezést és az űrhajók gyártását végzik. Termelékenységüket a

bolygó gazdagsága és a munkát segítő épületek növelik. Végül a **tudósok** a kutatáshoz szükséges pontokat állítják elő. Itt meghatározó a faj értelmi szintje, de ezen is segíthetünk különböző találmányokkal. A lakosokat a három feladat között mi osztjuk szét, sőt akár másik bolygóra is átszállíthatjuk őket, ha van elég hajónk e célra.

től eltérő mindenkinek csökkenti a termelékenységét, klíma - a termelhető élelmet és az épületek fenntartási költségét módosítja.

KUTATÁS

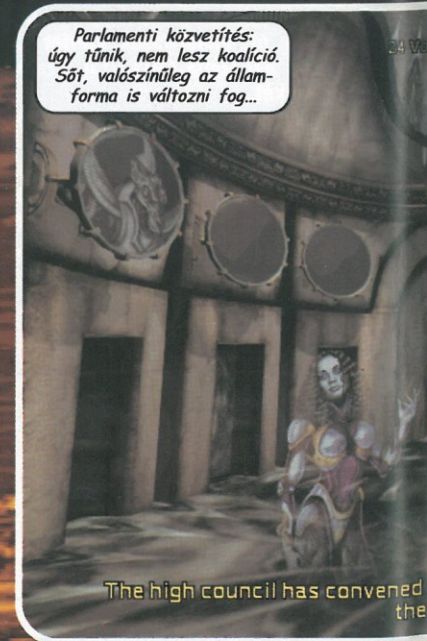
A játék során felfedezhető ismeretek 8 nagy csoportba oszthatóak. Minden egyes ismerethez tartozik 1-4 alkalmazási lehetőség, amit később ténylegesen felhasználhatunk. A felfedezések között vannak olyanok, melyek minden lakosunkra automatikusan hatnak (pl. univerzális orvosság), vannak épületek, műholdak, fegyverek, androidok. A játék elején választhatunk, milyen szintről indulunk. A leg egyszerűbbnél még a naprendszerek elhagyásához szükséges ismeretek is hiányoznak, de az ismeretek megszerzése viszonylag könnyebben megy. Ekkor ugyanis egy ismeret felfedezésekor az összes hozzá tartozó alkalmazást is megkapjuk, s használhat-



A kolónia nyugodt létehez azonban mindig biztosítanunk kell az épületek fenntartásához szükséges pénzt (ez csöppet sem meglepő módon adókból folyik be) és elegendő élelmet. Ezeket túl pedig érdemes figyelmeztelnünk szentelnünk alattvalóink moráljára, hiszen az elégedetlenek könnyen fellázadhatnak.



Az idő múltával fel-felbukkannak zsoldosok, akik jó pénzért bárkinek szívesen segítenek. Ezek egy része a bolygók munkájában jön jól, mások pedig az űrhajók irányításában jeleskednek. Mindkét formából 4-4 lehet egyszerre alkalmazásunk alatt, s őket be kell osztanunk valamelyik rendszerhez vagy hajóra.
Mikor egy bolygón már eléggé megerősödünk a következő lépés egy újabb égitest meghódítása lehet. Erre két útunk van, vagy a rendszer egy másik bolygója felé indulunk (Colony Base) vagy egy új rendszert veszünk célba (Colony ship). A gázóriásokon kolóniát nem telepíthetünk, de minden más golyóbs alkalmatlan lehet bizonyos fejlettség után. Letelepedéskor a következő adatok lehetnek fontosak: méret - maximális lakosság, ásványi kincsek - a munkások által termelt egység, gravitáció - a normális-



The high council has convened the

ERŐF ONNIT ANTARES JA A ZÚRBEN

juk. Nehezebb szinten viszont tudósaink már erősen szakosodnak, s így mindig csak egy alkalmazással foglalkoznak (amit a kutatás elején ki kell választanunk). Ebben pedig az a kegyetlen, hogy a többi alkalmazás kifejlesztésére később nem is lesz lehetőségünk. Így végig alaposan meg kell fontolnunk, mely alkalmazások lesznek a nélkülözhetetlenek, s csak reménykedhetünk, hogy a kimaradó, de fontos dolgokat más fajokkal való együttműködés (információcsere vagy leigázás) közben pótolni tudjuk.

Ahogy haladunk előre, a felfedezésekhez egyre több és több kutatómunkára (RP) lesz szükség.

Amikor pedig a tényleges ismeretek elfogytak (ez eltart egy darabig, hiszen 199 darab van belőlük), jönnek a már jól ismert, csak most hyper-advanced névre keresztelt felfedezések, melyeket közvetlenül hasznosítani nem tudunk, de a végelszámolásnál mindegyik 5 pontot jelent számunkra.

CSATA

A szállító hajók kivételével minden űrhajót irányítanunk kell, s ezek mozgásához parancsnoki pontok szükségesek. Ilyen pontokat új rendszerek meghódításával és a bolygók körül keringő mesterséges űrbázisok építésével szerezhethetünk. Legénységünk a megnyert űrközetekben és a űrakkadémiák közelében állomásozva tapasztalati pontokat szerez. A magasabb szinteken javul a támadás és védekezés hatékonysága.

A játék kezdetén döntenünk kell, milyen módon bonyolódjanak a csaták. Strategic formában nem kell űrhajókat terveznünk, építéskor automatikusan a technológiai szintünk szerinti legjobb hajók készülnek el. Ekkor a csatákat sem kell megvívunk. A gép helyettünk harcol mindaddig, amíg valamelyik fél egységei teljesen meg nem semmisülnek. Tactical formában mi tervezzük hajóinkat, tehát lehetőségünk van saját igényeink szerintit csinálni. A csatában is saját taktikával léphetünk fel, így főlényünk esetén van lehetőségünk az ellenséges hajók elfoglalására (Board) is.

Egy űrcsata azzal kezdődik, hogy hajónk belép egy rendszerbe, ahol ellenséges bolygó vagy hajó van. Ekkor választanunk kell, hogy a lehetséges célpontok közül kit támadunk meg. Egy bolygó támadásakor mindig az öt védő hajókat és bázist kell el-
őször legyőznünk, hiszen az égitestet csak jó közletről és nyugalomból tudjuk hatékonyan bombázni. Amikor már csak a földi

védelem áll a lábán egy bolygón, három lehetőségünk van: 1. mindent lebombázunk - kényelmes megoldás, de utána nulláról kezdhethetjük a bolygó betelepítését, 2. csapatainkkal leszállunk - kellene csapatzállító hajók és persze győznünk kell a földi erők ellen is, 3. agykontroll - csak az erre képes fajok alkalmazhatják, ők viszont minden további cécó nélkül az egész lakosságot a saját oldalukra állíthatják (persze ez ellen is lehet védekezni). Egy elfoglalt bolygón végül választathatunk, hogy mit csinálunk a régi lakosokkal: megtarthatjuk őket, ami olcsó és bő

munkaerőt jelent, de fellázadhatnak amíg nem asszimilálódtak, vagy megsemmisíthetjük őket és nulláról kezdhethetjük a benépesítést.

Hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és pajzsokkal. Eleinte fejletlenségünk miatt csak kisebb hajókat vagyunk képesek építeni. Egy új hajóban a hajtómű, az üzemanyag, a fedélzeti számítógép, a páncél és a védőpajzsok automatikusak. Nekünk csak a fegyvereket és a speciális kiegészítőket kell felraknunk.

DIPLOMÁCIA

A diplomácia terén a megszokott lehetőségeken (meg-nem-támadási szerződés, szövetség, kémelek, szabatóság) túl, köthetünk kereskedelmi és tudományos szerződéseket is. Ezek néhány körön keresztül veszteségesek, de utána komoly pénzügyi és kutatási támogatást jelentenek. Végül itt szerethetjük be a többi néptől még hiányzó tudományos ismereteinket (csere vagy követelés formájában).

A GYŐZELM

A játék megnyerésének három lehetséges útja van. A legegyszerűbb, hogy egyetlen túlélő fajként maradjunk

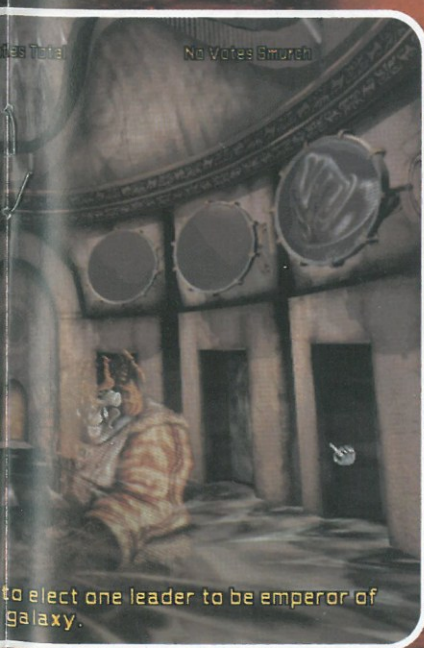
állva a galaxisban. Ennél hosszadalmasabb forma, amikor békés diplomáciával megerősödünk, és amikor már majdnem minden világ benépesült, a galaxis népei megválasztanak elnöknek. Ilyenkor a két legerősebb nép vezére közül választják ki a számukra kedvezőbbet. Végül a legnehezebb út a kegyetlen antaraniak világának felfedezése és megsemmisítése. Ehhez a technológiai fejlettségen túl egy dimenziókaput is meg kell építenünk.

Már jó pár év telt el azóta, hogy Sid Meier és a MicroProse kitalálta a Civilizationt. Azóta az ötlet jó sok kiadást megélt - 2 és fél Civilization, 1 Master of Magic, 1 Master of Orion ... - és valószínűleg anyagilag is elég megbízható támaszt nyújtott a kiadónak. Ebből pedig egyenesen következik, hogy a sorozatnak folytatódnia kell. Így hát elővették a már három éve porosodó Oriont, kicsit kicsinosították, hogy megfeleljen a '96 végi elvárásoknak, feljavították, hogy még érdekesebb legyen, felpumpálták, hogy az anyaggal megteljen egy CD és most várják, hogy a kassza ismét megteljen.

A Master of Orion 2 egy tökéletesen kivitelezett játék. Szép, izgalmas, gondolkodtató, megvan benne egy stratégiai játék sava-borsa. Szóval minden



Most látom, milyen frakkó kis bázisom van.



to elect one leader to be emperor of galaxy.

nagyon szép, minden nagyon jó. Nekem, régi játékosnak azonban van egy apró gondom: borzasztóan tudnék már örülni valami újabb ötletnek.

masters of orion 2	Kiadja: Microprose
	486/66 8MB RAM SVGA CD, SB, GUS
LÁTVÁNYOSSÁG JÁTSZHATÓSÁG SZAVATOSSÁG ZENEBONNA	
Rengeteg, már rég bevált ötlet - újdonság szinte semmi.	
91%	

LARRY LEISURE SUIT

SZERELEM A TENGEREN

7



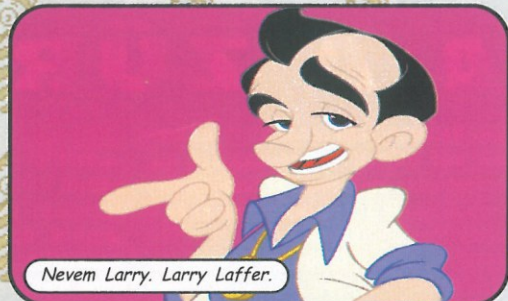
Lerí róla, hogy Larry!



Larry intim kapcsolata a kaktusszal.



Az ártatlan Shamara szó szerint tűzbe hozta Larry urat.



Nevem Larry. Larry Laffer.

Az embert mindig érik meglepetések. Néhány hete például bekopogtatott az ajtómra egy elegáns, nejlon zakós, enyhén kopaszodó úrge, hatalmas nyakékkal, s bemutatkozott: Nevem Larry. Larry Laffer. Nem hittem a szememnek. Elővettem egy üveg Bourbon, egy csomag jófajta dohányt a tiszteletére, s együtt elszopogattuk az üveget a szürke téli délutánon. Kint esett a hó, dermesztő hideg osont a fák között, s én hallgattam Larry panaszkodását. Legutoljára a szépségfarmon az igaznak hitt hölgy csúnyán kihasználta, miután Larryt az ágyhoz bilincselte, ellopta a pénztárcáját, szájába nyomott egy cigit és lelépett. A cigi az ágyra esett, s Larry nagy nehézségek árán tudta csak magához venni a varrókészletet, abból a tűt és a kis asztalról a fogót. A tűt begörbítette a fogóval, bilincseit kinyitotta, majd a zárt üvegajtón kiugrott (break) egyenesen a tűzoltók, pontosabban egy kaktusz karjaiba. A szomorú történet után Larry félrészen, kaján vigyorral előhúzott egy meghívót, ami egy csodálatos hajóútra, pontosabban egy szex-túrára szól. Megígérte, hogy majd minden ka-

landjáról részletesen ír, és ezzel elhúzott a reptérre, nehogy lekésse a csatlakozást.

A "klasszikus" sorozat folytatódik – Larry neve a legtöbb számítógép- és férfihormon tulajdonos számára egész biztos jelent valamit. Az örök nőcsábász és (szinte) örök vesztes, aki már hat rész óta keresi élete párját, habzsolja a nőket, a nők pedig a pénztárcáját és az életét (már ahogy az rendesen lenni szokott). A kivitelezés egészen fantasztikus lett: egy folyamatos, profi módon megrajzolt rajzfilm nézői és résztvevői leszünk, csodálatos zenékel fűszerezve. Tömeges eredeti poén, humoros animációk – Al Lowe bácsiról egy cseppet sem lehet elmondani, hogy "kiírta" magát, hisz a 7. epizódban is tud újat hozni. A kezelés egyszerű: egy tárgyra bal gombbal kattintva válogathatunk a cselekvő igék között, a tárgylistán kutathatunk, és egyedi igéket írhatunk be az "other" pont alatt (mindenkinek a fantáziájára bízom, miket próbál ide begépelni). A jobb gombbal egy másik menü hívható le, ahonnan elérhető a hajó térképe, a tárgylista (itt lehet tárgyat tárgyon használni), állást menthünk, a pontszámokat tekinthetjük meg illetve itt

van a szokásos "vigyázz, főnök!" gomb, amivel elrejtethető a Larry-ablak. Nos, aki még nem játszott Larryvel, az készüljön fel egy nagy-nagy meglepetésre, aki meg igen, az készüljön fel az eddigi legutóbbi Larry epizódra.

A hajón először is nézz el a szalonba, ahol kihirdetik a Thygh Embere versenyt, amely hat feladattal áll: bowlingverseny, kockajáték, szerelemmester 2000, a legelegánsabb úr, a legjobb szakács és a legjobb lópatkó-dobáló. A nyereség: egy hét Thygh kapitánnyal... A játékban hat ledér lánnyal találkozol, akikkel valamilyen kalandba sodródsz, s e kalandok eredménye általában szükséges a versenyszámok megnyeréséhez. Két játék van, ami nem kötődik szorosan a lányokhoz, de ezek megoldását hagyd a játék legvégére, hölgyeké az elsőbbség (és a tárgyaid sincsenek meg hozzájuk a játék elején!)

A bowling-verseny

A személyzetből vedd fel a glicerint a mosdó széléről, majd a kendőbe vele az Anette-től származó kendőt, aztán nézz el a hajótatban ta-

lálható bowlingbábu-felállító helyiségbe (kulcsot a kabinos fiútól kaptad), nyisd ki a mögöttesed lévő kabin, s fújd be a bábukat a sprayvel. A bowlingpályán használd a rozsmár fején hitelkártyádat, majd vedd magadhoz a golyót, dörzsöld meg a zsebkenővel és dobj. A glicerint és a spray anyagának köszönhetően tarolsz. Pontosabban robbantasz.

A főzőverseny

Először is irány a konyha! A receptet azon a papíron találod, amibe a halat csomagolták. Olvasd el, majd vedd magadhoz a lábast, alóla a sőt, a bal oldali fedélzet tájáról a gyümölcsöt. A szalonban rendelj egy lime juice-t, s Drew távozása után a zuhanyból vedd fel egy kis homokot. Látogass el a hajótatban található hódterráriumhoz (kulcsot a kabinos fiútól kaptál), s a lábosba gyűjts némi...khm... hódtejet. A tejet öntsd a konyhában található CyberCheese 2000-be, majd vágd formára a késsel a sajtot, s fűszerezd meg fogamzástápló tablettával. Utóbbi Dewmi szobájában találod. Ha kész, mehetsz a bírákhoz, akik "odáig" lesznek a művedtől.

A "keresd a dildót!" játékban 32 izét kell megtalálnod a képernyők rejtett zugai-ban. A játék végső kimen-telére nincs hatással, hogy hányat találtál meg, de jó bulli gyűjtögetni őket! Lás-suk, hol bujkálnak a dildók!
A nagy átriumban a jobb oszlop mögött;
A szalonban a láda mögött;
A középső fedélzetén;
Az "About" screen-en!!!
A szalon bárjában balra;
A veder mögött a kabinodban;
A könyvtárban;
A könyvtár bejárata előtt, a nagy átriumban;
A medence előtti tér jobbra és balra a bo-kor mögött;

Dildo

A kapitány fülkéjében;
A báteremben. Három darab! A színpadon és az asztalok között;
Lovemaster 2000 4. Kabin;
Öltözködési verseny;
A konyhában a kolbáson;
Az étteremben a salátában;
A Dávid szobor lábánál;
A játéktérben a blackjack asztalnál;
A személyzetben a szék mögött;
A rács mögött, a bal oldali fedélzetén;



Megmondjam mi ez?

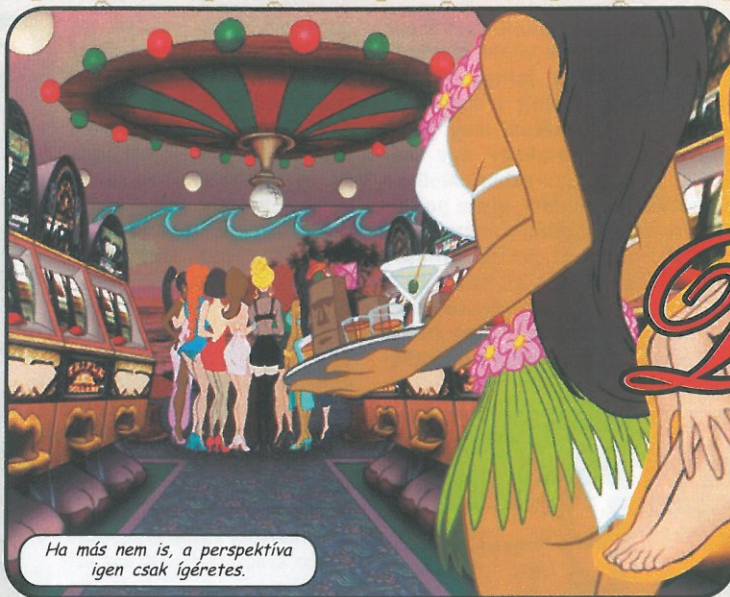
A jobb oldali fedélzetén a növénysszobor mögött;
A bowlingpályán a víziló mögött;
A lópatkós játéknál;
Az ananász mögött, a "megváltozott" könyvtáros asztalnál;
A klotyó mögött a kabinban;



Legutóbbi hölgyismerősünk ezt az eszközt Jumbo Jetnek nevezte el.

A vízcső mögött a kabinban;
A bőröndtárolóban;
A nagy átrium 3. emeletén;
A tányéron, az ebédlőben, a malac mellett;
A Jugg tesók öltözőjében;

A medencéknél jártam, és ő ott ült egyedül, teljesen mezítelenül! Gyorsan beszédbe elegyedtem vele, mire kiderült, hogy nem csak keblei, hanem agya is van (sajnos). Valami könyvet is írt, amit átfutottam a könyvtárban, s végre volt miről beszélgetni. Már csak a bőröndjét kellett felkutatni, amit a kabinos gyerek elkevert. Elbeszélgettem a fedélzeten Peggy-vel, akitől megtudtam, a kabinos-fiú a személyzetben van (bejutáshoz csak meg kellett lökni az ajtót /push/) A személyzetben egy irdatlan széf fogadott, amit persze nem tudtam kinyitni, de Peggy megadta a kombinációját. A széf mögött rejtőzködött a kabinos fiú, akinek útlevele volt égető szüksége. Elugrottam a könyvtárba, ahol valami hülyeségről kérdeztem az ekkor még prüd könyvtáros nénit (ld. Victoria!), és elloptam a ragasztót az asztalról. Most ajánlom fel a Victoriáról írtakat... A lényeg az, hogy miután Victoriát "mélyebben" is megismertem, felkerestem a kabinos fiút, vettem tőle egy fotót, amit beragasztóztam, s ráhelyeztem a hitelkártyára, s a portás



Ha más nem is, a perspektíva igen csak igéretes.

a fényképes kártyának köszönhetően hajlandó volt kiadni az útlevelet, amit elvittem a kabinos fiúnak, aki azon nyomban eltűnt, de itthagytott egy kulcsot. A kulccsal kinyitottam a hajótámban található bőröndraktárt,

s szerencsémre egy majom épp hozzám vágta Drew bőröndjét. A hölgy nagyon megőrült... s elindult lezuhanyozni szerény kis kabinomba... ott zuhanyozott tetőtől talpig mezítelenül, estétől reggelig... az istennek

se hagyta abba! A középső fedélzeten kinyitottam a slagtartót, el tulajdonítottam a tűzoltóslagot, majd a kabinomban összekötöttem a WC tartályt a vízcsővel, a lefolyóból kivettem a sprayt, majd finom jelzésként lehúztam a WC-t... bár ne tettem volna!

A világ legszebb és legkifejezőbb női neve... nem így találod, kedves barátom? A háítteremben találkoztam vele. A hölgy ruhatervezéssel foglalkozik, s kérése csupán annyi volt, hogy szerezzek neki anyagot... repültem! A személyzetből felvettem a drótot, a dobókockaszobor szobájában kivettem két kockát a készülő Vénusz-szobor lábából, ami mondjuk összedől, de ez nem érdekes. Legközelebb, amikor erre jártam, eltűnt az építő, s az emelvény tetejéről elcsentem a csavarhúzó. A hajóhídon volt a biztosíték doboz, amit a csavarhúzóval kinyitottam és a hangszóróra jutó áramot a motorhoz kötöttem a drót segítségével. Lenéztem az ebédlő-



A kaszinóban nemcsak a lapjárásra érdemes odafigyelni.

be, ahol addig zabáltam a malaépcsényét, amíg elfogyott a pulttól, s a pincér előlaldogott hátra. Ekkor elcsentem a jókora kést az asztalról, a hajóhídról felmáztam az árbocra, ahol hasítottam egy darab anyagot Coitusnak. Egy remek zakót szabott nekem a lány, s amikor legközelebb erre

jártam csak a hátsó ajtón tudtam belépni... egyenesen a színpadra (inkább a kámpadra). A kedves bébi modellnek használt legújabb zakóterve bemutatásához. Egyedüli előnyöm az egészből az volt, hogy

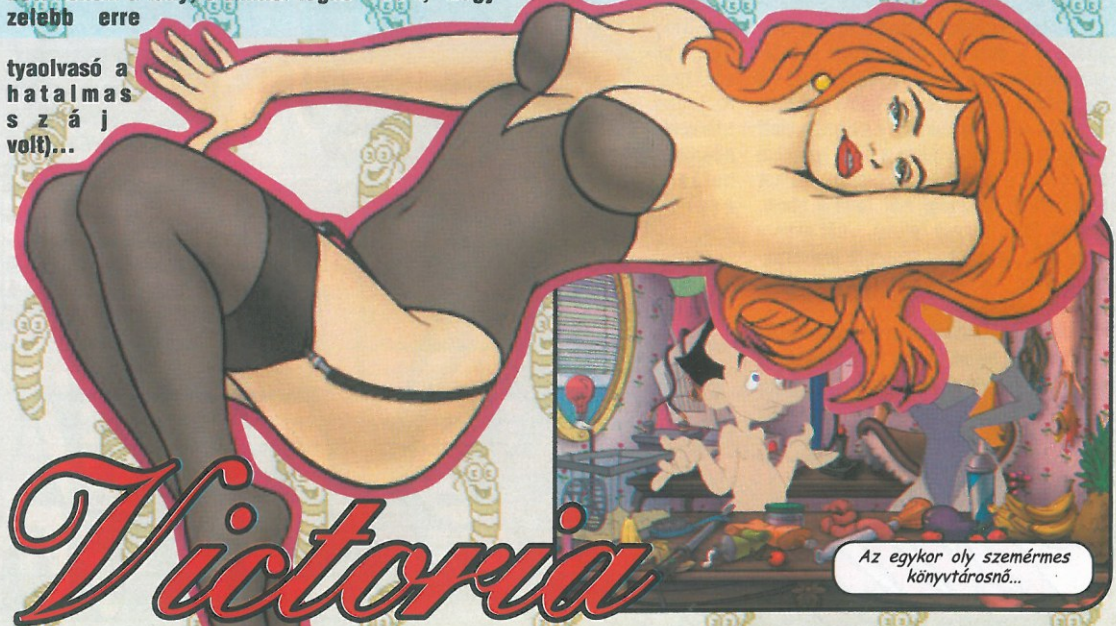
ezt követően könnyedén megnyertem a "legjobban öltözött úr" versenyét (a hitelkártya-kódoló meglehetősen kényes helyen volt: egy manöken-bábu slicce mögött).

Victoria, avagy hogyan tüzeljük fel a nőket egy pikáns olvasmánnyal?

Amikor először a könyvtárban jártam, meghűlt bennem a vér: hogy lehet egy ilyen fiatal nő ennyire prüd? Dewmitől elkértem erősen szex-centrikus könyvét, Victoriától kérdeztem valami hülyeséget, s amíg a számítógépével foglalkozkodott, elvettem a könyvét, leszedtem a borítóját, s rátettem a másik könyvre... a hatás nem marad el! Legközelebb amikor erre jártam, egy tüzes, vörös bombázó fogadott. Hogy ezután mi történt, arról majd személyesen...

Mindenesetre Vic nagy segítségemre volt a Szerielemmester2000 játékban, melyben mindig csak 2 pontig jutottam... megkértem ugorgon be az én nevemben (a hitelkár-

tyaolvasó a hatalmas száj volt)...



Az egykor oly szemérmes könyvtárosnő...

Dewmi Moore – a lány, aki valakire emlékeztem... Egy érdekes hírel kezdem: felvettem a WC papírt a kabinomból! Ha még azt is leírom, hogy megdörzsöltem a Vénusz szoborból kivett kockákat vele, s az elektrosztatikusan feltöltött kockákkal könnyedén nyertem a kockajátékon, biztos adok néhány ötletet.

Persze nem volt egyszerű az asztalhoz jutni, de én jól telezabáltam magam babbal az ebédelőben, és átkelőhajókat megszegyenítő dudálással elkergettem a

kockázókat... a cinkelt kockáknak köszönhetően igen sűrűn nyertem. Egy csinos hölgy felfigyelt játékomra, majd elhívott a kabinjába kockázni – kapaszkodj meg: szex-kockázni! Ez valahogy úgy működik, mint a szex-póker. Amilyen jól kezdődött minden, olyan pocsékul ért véget: miután nyertem, megítatott valamit, amitől teljesen feje álltam... pedig anyaszült meztelenre vetkőztettem, s csak arra vártam, hogy leoldja feszes mellét tartó, utolsó aprócska ruhadarabját.

Izgalmas helyet fedeztem fel, mely a kabinsós fiú szobájából nyílik, s csak egy rácsot kellett leszednem a csavarhúzóval. Ahová jutottam, teljes sötétség honolt, csak sejtelmes hangok hallatszóttak mindenhol... Nekiálltam hát én is vetkőzni, nehogy kimaradjak valamiből. Kivételesen kicsit melléfogtam, mert itt csak a táplálkozás élvezetének

hódoltak. De miszoda meglopatásban volt részem, amikor a kabinomba visszatértem! A desszertvéven résztvevő fekete-te ruhás hölgy várt rám, s azt hiszem én voltam a "hab" a tortán... Miután távozott, felvettem leejtett zsebkendőjét, majd elmentem a zabálás színhelyére, ahol az egyik szék alatt egy életbiztosítási kötvényt találtam. Miután közelebről megnéztem, kiderült, hogy egy bizonyos B. Anette a kedvezményezettje. Bizonyára az öregúr hagyta itt, akit Anette kíséret (ma már tudom: a néhai férj). A portást felhívtam a porta előtti telefonról, s Anettet kértem. Sajna az öregúr vette fel, s nem kívánt beszélni senkivel. A portást a számlámról kérdeztem, mire elment megnézni, én pedig a telefonján megnéztem a piros gomb segítségével a kabinszámot. Odamentem.

Csak



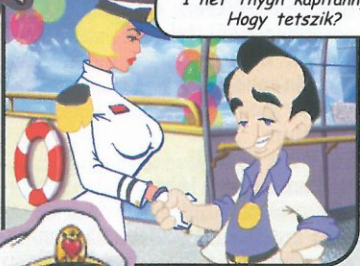
Nesze neked úrhölgy, Larry!

Anette



a hold világított be az ablakon, s meg-megcsillant a fénye a nyugodt tengeren. Az ágyban ott volt... én levetkőztem, bebújtam mellé... s majdnem sikerült kidurrantanom a vízelgyűjtőjét! Az öreg volt a takaró alatt, akl az izgalmak hatására kipurcant. Ekkor megjelent Anette és kitétte a szűrőmet. Visszamentem, becsöngettem és átnyújtottam az életbiztosítást, mely 1 milliárd dollárról szólt. Gondoltam kapok "valamit" cserébe... de végül korszos 500.000 dollárral szúrta ki a szemem a hölgy.

1 hét Thygh kapitánnyal. Hogy tetszik?

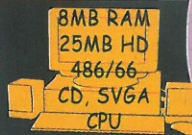


Captain Thygh - árbocot fel! Bekopogtam (knock)... s kicsapódott a Kapitányom ajtaja: épp az előző hét győztesét hozták ki hordágyon... Szép kis kilátások! Azt tanácsolta, ha jót akarok, ne menjek be. Még hogy ne menjek be? Hát fér-

Thygh

larry 7

Kiadja: Sierra



ANYOSSÁG
ZHATÓSÁG
VATOSSÁG
NEBONA

tengeteg szerelem a szerelem tengeren. Meg mivel több marhaság!

97%

fi az ilyen? Bent, ha mással nem is, de az 500.000 dolláros csekkel felmelegítettem Thygh szívét, hisz így már valóra tudja váltani az álmát: a saját tankhajója kapitánya lehet. Hogy még mi történt, arról majd később... mondjuk 1998-ban. Szokás szerint most kellene következnie a játék értékelésének. Ettől most eltekintek - a történet magáért beszélt...



Az a helyzet cica, jó, ha egy cicitartó marad rajtad a kockázás után.

Jó tudni: ha ezt a hajót látjátok, mindenképp szálljatok fel!



Először **D**rew magazinjában olvastam az előadóművész-párosról, majd személyesen a pezsgőfürdőnél találkoztam velük. A tervek szerint a hajón is felléptek volna, de az elégtelen világítás miatt valószínűleg elmaradt volna a műsor – ezt persze nem hagytam annyiban. Az ebédelőben kiloptam a malac felől az égőt, majd felmentem a szalonba, ahol rendeltem egy isteni Gigantic erection fedőnevű koktélt. Amíg a pincér elővárszolta, beosontam a Jugg-tesók szobájába, a piros gombbal leeresztettem a világítást, s a dezodort kicseréltem a kabinomból származó spray-re. Kimentem, s a spotlámpát kicseréltem az imént szerettre. Ittam még egy koktélt, s készítés alatt a Jugg-tesók öltözőjében a piros gombbal felhúztam a világítószervezetet. Amikor legközelebb ideértem már folyt a show, aminek én is részese lettem... hát ekkora nagy cső... csendben szereplő testvérpárost még életemben nem láttam. És ahogy...

A műsor után a színpadon a romok között találtam egy szíjat és egy távirányítót. Az összedőlő Vénusz-szobor állványzatára felmáztam, a szíjat rákötöttem a lópatkójáték pálcájának aljára, majd felmentem a lópatkójátékhoz, az működtette a

távirányítót, majd a ló fenekébe helyeztem a hitelkártyámat, s játszottam. Az iménti trükknek köszönhetően nyertem.



Jugg

DEATH RALLY

semmi sem elég mocskos, ha a győzelem a tét!

"CovBoy, ez egy k**** jó játék!" mondta Martin - ezzel a januári szám egy újabb még megtöltésre váró oldalának sorsa dőlt el.

VISSZA A MÚLTBA...

Manapság a különböző ilyen-olyan ultramodern technikákkal árnyékolat és kerekített vektoroké a világ. TALÁN (mert senkit nem akarok megbántani) csak a C-64-en nevelkedett generáció emlékszik már a felülnézetet használó autóversenyes programokra és azokra az izgalommal teli órákra, melyeket ezek a játékok aranyoztak be (The Last V8 - mond ez nektek valamit?). Ezeknek a mára már kihalófélben levő anyagoknak az volt az alapkonceptiójuk, hogy mindegyikben a játszhatóság legyen az előtérben, ezt követte a grafikai megjelenítés és az élethűségi tényező csak a sor végén tanyázott (nem elhanyagolható szempont az akkoriban még minden játék UGYANARRA a gépre készült, nem voltak kártyák, megák, memóriák). Jelenleg szomorúan tapasztalom, hogy ez a sorrend abszolút megfordult, így különösen megörültem a DEATH RALLY láttán. Ez a játék számomra a hamisítatlan "őskori" hangulatot jelenti, de remélem, hogy ti is megérezitek az ízét...

1985 KONTRA 1997

A DEATH RALLY nagyon jó játék. Szép is, izgalmas is, bár a Screamer 2 rajongók valószínűleg ki fognak nevetni a képek láttán. Ki merem jelenteni, hogy aki megveszi az APOGEE ház gondozásában megjelent programot, nem csalódik - de azért szilikongyerekeknek nem ajánlom (a "szilikongyerekek" jelzőt nem pejoratív értelemben használtam, minden olyan ti-

nit így hívok, aki meg tudja jegyezni pl. a Mortal 1-2-3-Ultra-Trilogy összes kivégzését). Az alaphelyzet a következő: adott 18 kacsaringós pálya, melyeken mindig négy kocsi indul. Az a cél, hogy lehetőleg minél jobb helyezést érjünk el a futamokon, így feljebb tudunk kerülni az



összesen húsz autóból álló ranglistán. Az a szabály, hogy nincs szabály, azaz minden módszer megengedett. A nézőket ugyan úgy lehet halomra gázolni, mint annak idején a B csoportos rally versenyeken (kár, hogy betiltották). A győzelemért különböző összegeket lehet kaszírozni, melyből újabb autót, tuningfelszereléseket vagy szabotázsakciókat vásárolhatunk. A játék kezdetekor a program megkérdezi, hogy akarunk-e fegyvereket használni - velük az akció színesebb, de nehezebbé válik.

A KOCSEK

A játék során hat különböző gépet birtokolhatunk, habár a csúcsmoделlnek számító "Deliverator" oly sokba kerül, hogy szinte lehetetlen összeszaporolni rá a pénzt. Ahhoz, hogy más nehézségi fokozatban is indulhassunk, alapfeltétel az egyre jobb autó. Az új gép vételárába beszámítják a régi értékét.

TUNING (SHOP)

A futamok után a rendelkezésre álló pénzünkkel lépésről-lépésre építhetjük a motort (Engine), kerekeket (Tires) és a páncélt (Armor). Tíz százalékonként javíthatjuk a sérüléseket (Repair 10%). A motor tuningolásával a kocsi jobban megy, a drágább kerekekkel nem csúszik.

FEKETEPIAC (THE UNDERGROUND MARKET)

A futamok előtt lehetőség van tiltott eszközök használatára is. Ilyenek a szabotázsakció (Sabotage), rakéta-nafta (Rocket fuel), Szöges gumi (Spikes) és az akna (Mines).

A PÁLYÁK

A futamokat három nehézségi szint szerint csoportosított helyszíneken rendezik meg. Minél keményebb egy pálya, annál több pénz lehet rajta nyerni. Kezdetben csak az első csoport áll rendelkezésünkre, csap a jobb kocsik megvásárlása után léphetünk tovább.

FELVEHETŐ TÁRGYAK

A pályán véletlenszerűen bonus cuccok jelennek meg. Ezek a következők: villám (turbo), patronok (töltény), kis dollárjel (pénz), nagy dollárjel (több pénz), kis



kulcs (kisebb sérülés javító), nagy kulcs (nagyobb sérülés javító), gomba (irányítás zavaró).

INFORMÁCIÓS MEZŐ

A képernyő szélén látható az info ablak. Itt egymás alatt következő adatok láthatók: nevünk, sebességünk, a turbo mennyisége, töltényeink száma, sérüléseink mértéke, pozíciónk, a teljesített körök, végül az ellenfeleink neve és kocsijuk állapota.

Ne higgyétek, hogy a játék mindössze száguldozásból és lövöldözésből áll. Mivel kezdetben gyenge és lassú a kocsink, pusztán a jó vezetés nem elég. STRATÉGIÁT kell tervezni, valakit lehetőleg telje-



sen megsemmisíteni (a többiek közreműködésével, lemaradva), így pl. biztosan meg lehet szerzni a harmadik helyet. Az is célravezető, ha a bonusz pénzek megjelenését figyeljük és rájuk csapunk. Lehet építeni az elsőt aknákra, leszorítani valakit, szabotázsakcióval és mániákus lövöldözéssel tönkretenni, mindenki találhat a vérmérsékletének megfelelő módszert. Nehéz és rögs az út a rangsor első helyéig, de megéri küzdeni!

További szint vizs a játékba a szponzor és az alvilág felbukkanása is. Előfordul, hogy szponzorunk tetemes összeget ajánl fel, ha egy versenyzőtársunk biztosan nem fejezi be a futamot, de hasonlóképpen díjazza több győzelemből álló sorozatunkat is. Az alvilág pedig arra kér, hogy szedjünk fel bizonyos tablettákat és elsőként érjünk célba velük. Így a program maximálisan változatosá válik, több különböző taktikával is nagy pénzeket lehet inkasszálni.

A DEATH RALLY amellett, hogy különlegesen jól kezelhető és izgalmas anyag, ráadásul még igényesen is van összerakva. A grafika egyszerű, de néhány apró trükk miatt egészen magas színvonalú (nagyon tetszenek pl. a fák és a hasonló magas terptárgyak, ahogyan "kiemelkednek" a képből). A szerptők SVGA módban vannak elkészítve, ráadásul MANGA stílusban. A program kolleemesen muzsikál és beszél is. Lehetőség van Multiplayer opció használatára.



death rally

Kiadja:
Apogee

PC: 486/66, 8MB RAM, SVGA, CD, SB

85%

SPORTÖRÜLET

NBA 97

Ismét eltelt egy év, ami persze a sport világában jelentős időtartamnak számít, így ahogy immár megszokhattuk, az EA Sports kiadta a '97-es évhez aktualizált sportjátékait. A cég dícséretére legyen mondván, hogy nem csak a Pentium gépekkel rendelkező PC-s táborot látta el legújabb remekműveivel, de nem feledkezett meg a SNES, illetve a MegaDrive tulajdonosokról sem. Igaz persze, hogy a 16 bites gépekből technikailag sajnos már kihozták a maximumot, tehát 3D-s poligonos grafikára ne számítsunk senki, ám a hagyományos 2D-s ábrázolással ismét hozta az EOA a tőle megszokott színvonalat, csiszolt még egy kicsit a már amúgy is tökéletesen. A most következő játékaikat MegaDrive-on teszteltük, de a SNES tulajdonosok megnyugtatóására közöljük: ugyanezeket találják ők is a kártyájukon, sőt néha - mint például a Fifa '97 esetében - még szebb grafikával játszhatnak. Mindegyik játéknál először az újdonságokat fogjuk felsorolni a "veterán" játékosoknak, de egy tömör kezelési útmutatóval azokról sem feledkezünk meg, akik esetleg nem ismerik az előző változatokat.

NBA LIVE 97

Jöjjenek tehát először az újdonságok! Ami rögtön szembe tűnik, az az átdolgozott grafika, a játékosok megújult, 3D-ben renderelt grafikával mozognak a pályán, és remek animációkkal hajtják végre a látványosabbnál látványosabb zsákolásokat. A hagyományos játéktípusokon kívül új lehetőségek közül is választhatunk: játszhatunk 2-2, vagy 3-3 játékosal félpályás gyakorlásokat, valamint kétféle versenyen is indulhatunk. Az egyik a 3 pontos verseny, ahol 5 darab pad van elhelyezve a 3 pontos vonalnál, mindegyiken 5 labda van, és természetesen mindegyiket le-

hetőleg a kosárba kell eljuttatnunk. Egyrészt az idő ellen versenyzünk, másrészt ha választunk magunknak ellenfeleket, ellenük küzdhetünk. A másik versenytípus a dobó párbaj, ami szintén a félpályán zajlik, csapatonként egy-egy játékos vesz részt, és a cél, hogy ki tud többet dobni a másiknál. Beállíthatjuk úgy is, hogy ne időre, hanem meghatározott pont elérésére menjen a játék. Az újdonságok elemzésénél talán meg sem kéne említenem, hogy a játékokban persze szerepel mind a 29 NBA csapat több mint 300 játékosal a '97-es idényhez igazítva, valamint a készítőik külön büszkék arra, hogy a játékokban benne van Shaq is. A játékok állását ezúttal is kimenthetjük az elemes memóriába.

Röviden a kezelés. A játék menürendszere roppant egyszerű, a főmenüben felül mindig a kívánt játéktípust állíthatjuk be, alatta láthatjuk a szintén izlésünk szerint állítható környezet-paramétereket. A megfelelő játéktípus kiválasztása után a csapatok és a játékosok között szelektálhatunk, és már kezdődik is a meccs. A játék során a gombok jelentése attól függően alakul, hogy támadunk, vagy védekezünk. Támadásnál az A-val gyorsíthatunk, a B-vel pasz-szolhatunk, a C-vel dobhatunk. Támadásnál egyébként nem csak a labdát birtokló játékosal lehetünk, a B+vala-milyen irányban a többiek közül is választhatunk. Ilyenkor a C-vel ugorhatunk, vagy a labdát kérhetjük. Védekezésnél az A-val megpróbálhatjuk ellopni a labdát (persze csak ha ez kézi vezérlésre van állítva), a B-vel válthatunk a játékosaink között, végül a C-vel blokkolhatunk, vagy a lepattanó labdáért ugorhatunk.

nba live 97

Kiadja: EOA

M E G A D R I V E

91%

FIFA 97

A FIFA 97 MegaDrive változatánál ugyanaz a leglényegesebb változás mint a PC-s társánál, vagyis hogy immár fedett helyen, teremfocit is lehet játszani. Itt a labda folyamatosan játékban van, ritkán esik meg, hogy a palánkon kívülre kerülne. Néha mintha a gép még csalna is, olyan magasról pattan vissza. Mindenesetre ennek, meg az amúgy is felgyorsított játékmenetnek köszönhetően pergő meccsekre készülhet mindenki. Viszont hogy ne legyen túl gólgazdag egy-egy mérkőzés, feljavították a kapusok képességét is, intelligensebben helyezkednek, pontosabban mozdulnak rá a kapura lött labdákra. Taktikailag újfajta felállásokat próbálhatunk ki, még részletesebben állíthatjuk, melyik játékos hogyan helyezkedjen. Az eredményeinket - mint ahogy már megszokhattuk - ezúttal is kimenthetjük. Akik esetleg már túl profik voltak a játék előző kiadásával, most valami elképesztően nehéz PRO módra számítsanak. A játék mellel



A kapus már csak árnyékra vetődött.

a felgyorsult események miatt már "alapkiépítésben" is igen nehéz lett. Nekem személy szerint nem is tetszik ez az örült gyors cikázás, de szerencsére az Arcade módból vissza lehet kapcsolni a hagyományos



Ezt nevezik bomba gólnak.

Á LA KONZOL

Simulation módba, ahol valóságosabb körülmények között rúghatjuk a bőrt. Grafikailag minden bizonnyal ez az eddigi legszebb FIFA a 16 bites gépeken, a szurkolók moraja pedig minden korábbi változatnál hűebben tükrözi, mi zajlik éppen a pályán. Hogy a játék végül is jobb lett-e mint a '96-os kiadás, nehezen lehet eldönteni, ez inkább ízlés kérdése. Elsősorban inkább azoknak ajánlható a program, akik a játéktérmi focikat kedvelik.

Az irányítás ennél a játéknál is támadás illetve védekezés szerint változik, közülük a legalapvetőbbek a következők: ha nálunk van a labda, az irányítóval forgolódva cselezgethetünk, az A-val ívelhetjük a labdát, a B-vel passzolhatunk, a C-vel löhetünk. Védekezésnél az A-val be-

csúszhatunk, a B-vel válthatunk a labdához legközelebbi emberre, végül a C-vel futathatunk. Ezeken kívül persze még számtalan más mozdulatot is előcsalhatunk, hiszen több gombkombinációnak is külön funkciója van, de ha mondjuk levegőben van a labda, akkor is más jelentést kap egy-egy gomb, olyankor például az A-val fejelehetünk.



A hátvéd a gólvonalról kanalazza ki a labdát.

NHL 97

Az NHL esetében már nincsenek olyan látványos változások, legalábbis ami a grafikát illeti. Igaz, hoki térén már a MegaDrive fénykorában kihozták a maximumot a gépből, így nem csoda, ha a tökéletesen

lehetetlen volt javítani. De ha már a grafikát nem lehet fokozni, hát a játékmeneten csiszoltak még egy kicsit. Immár 41 sztár játékos összesen 13 speciális, úgynevezett signature mozdulatot képes végrehajtani. (Ezeket a mozdulatokat valamelyik irány, plusz a Start lenyomásával tudjuk aktivizálni.) Természetesen benne van a játékban az összes NHL csapat, az összes játékos, és persze mindegyik csapat hazai pályája is. Játshatunk amerikai, kanadai, európai, és az All Star csapatokkal is. Készíthetünk saját játékosokat is, sőt vehetünk és eladhatunk is embereket. Négy új gyakorlási lehetőség is a rendelkezésünkre áll, úgy mint gyakorolhatjuk a korong vezetését egy szalompályán időre, versenyezhetünk, hogy ki tud gyorsabb kapura lövést végrehajtani (itt csak az időzítés a fontos), a kapus tudományunkat

is próbára tehetjük egy sortűz előtt, végül tesztelhetjük a lövésünk pontosságát, meghozzá úgy, hogy a lepasszolt korongot a kapu sarkában elhelyezett célpontoknak kell lőnünk, s

ötven másodperc alatt (ami mondjuk nem lesz nehéz) mind a négyet el kell találnunk. A készítő szerencsére meghagyta a bunyót is, így ha két agresszív játékos akad össze, beállhatunk egy kis csepegetésbe. Ha normál időnyen indulunk, természetesen ezúttal is kiemeltük az eredményeinket, és persze az összes többi megszokott szolgáltatás is a rendelkezésünkre áll. Ez utóbbiból tehát most is rengeteg van, különböző statisztikákat tanulmányozhatunk végig, visszajátszhatjuk az eseményeket, stb. Ennek köszönhetően a menük részletesebb elemzésére itt most nincs hely (bár elég egyértelműek is), tehát az irányításra tényleg csak alapszinten térünk ki.

A mozdulatokat - mint a kosárlabdánál - itt is támadó és védekező kategóriákba lehet sorolni. Támadásnál az A-val megemelhetjük a korongot, a B-vel passzolhatunk, végül a C-vel löhetünk a kapura. Ezeken kívül még a gombok kombinálásával

egyéb mozdulatokat is előcsalhatunk, de azokat úgy érzem inkább csak a profibb játékosok képesek tudatosan

használni. Védekezésnél az A-val megpróbálhatunk blokkolni vagy beakasztani az ellenfélnek, esetleg kétszer megnyomva a korong elé vethetjük magunkat, a B-vel válthatunk át a koronghoz legközelebbi játékosra, végül a C-vel húzhatunk bele, hogy utolérjük az ellenfelet. A B-t folyamatosan nyomvatartva átvehetjük a kapus irányítást, vele vetődni az A-valamelyik irányal lehet.



A kapus bravúros mozdulattal hárfít.



Az idegőrlő várakozás.



Itt már a hátvéd vetődése sem segített.



f i f a 9 7

Kiadja:
EOA

M E G A D R I V E

87%

n h l 9 7

Kiadja:
EOA

M E G A D R I V E

81%

Ha valaki ma Magyarországon a golfot választja a szabadideje eltöltésére, bizony nem sok hely van, ahol hódolhat a kedvenc sportjának, s mellesleg elég vastkos pénztárcára is szüksége lesz. Van azonban egy másik megoldás: ha vesz egy Saturnt, és hozzá az Actua Golfot. A festői környezet itt is adott, s ráadásul pálya bejárásához még fel sem kell kelni a fotelből.

actua GOLF

ségével szinte egy sportközvetítés főszereplőjévé válunk. A látvány már önmagában is csábító, pedig ami igazán a TV elé szögezi a játékoszt, az az egyszerű kezelhetőség, a

lebilincselő játékmenet. A kezdők egy halom segédesszközt kapcsolhatnak be, ilyen

lyukhoz közel ütött labdát nyert ütésnek kérhetjük, valamint a Mulligan opció, amellyel újra üthetünk úgy, hogy nem kapunk érte hibapontot. A programmal a profi játékosok sem fognak unatkozni, hiszen már eleve nyolcféle



Az összpontosítás másodpercei.

számoló játékot. Ha pedig már unjuk a gépi játékosokat, akár 3 másik emberi irányítású játékost is benevezhetünk. A golfzónk tulajdonságait teljesen mi állíthatjuk össze, olyannyira, hogy még az öltözéke, sőt a bőre színét is mi határozhatjuk meg. 19 féle ütő közül válogathatunk a számára, ha pedig már mindennel elégedettek vagyunk, a kész eredményt el is menthetjük.

Azonkívül tehát, hogy nem érezzük a lágy tavaszi szellő simogatását vagy a frissen nyírt gyepp illatát, garantálhatjuk, minden benne van a programban, ami a valóságban!



A kezdőknek a labda útját egy segédnyíl mutatja.

HA ÉN EZT A KLUBBAN ELMESÉLEM!

Két csodálatos pályán bővílhetjük a lyukakat, a 3D-s környezetben látványos kameranézetekből követhetjük nyomon a labda útját. Visszajátszásnál csekély 15 szemszög áll a rendelkezésünkre! A szép zöld tájakon csicseregnek a madarak, ütéseinket pedig diszkrét férfi hang kommentálja, vagyis a játék segít-

például a labda útját mutató segédnyíl, vagy a pályafelszín domborzat szerinti berácsozása, stb. Az abszolút kezdők részére pedig kisebb cheat opciók is rendelkezésre állnak, úgymint: a Gimmie opció, amellyel a

actua golf **Kiadja: Gremlin**

SEGA SATURN

89%

HARD CORE 4X4

RALLY HEGYEN - HÖLGYÖN ÁT

A Saturn segítségével már eddig is többször repszettünk a különféle csodaautókkal, ám aszfalt nélküli földutakra eddig legfeljebb csak a Sega Rallyval merészkedhettünk. Olyan igazi úttalan utakon, ahol sorozatban követik egymást a méteres bukkanók, egyszóval hamisítatlan crosspályákon, eddig még nemigen tehattük próbára tudásunkat. Ezt a hiányt rögtön két cég is felfedezte, így a Psygnosis már gőzerővel halad a Monster Trucks elkészítésével, a Gremlin pedig már meg is jelent a Hardcore 4X4 című művével.

A játékban hat darab 4X4-es terepjáró közül választhatunk, s hat darab irtózatosan kemény pályán versenyezhetünk

a legkülönbébb időjárási viszonyok között. A hagyományokhoz híven indulhatunk bajnokságon öt másik versenyző ellen három körös futamon. A pályák között van füves, sáros, sivatagi, és per-



Jobbra egy kitarató néző látható, még az elmúlt szezonból.

mintha a terep egy vászonra lenne felvelítve a műszerfal előtt. A kocsik viselkedése viszont fantasztikusan valóságos. Talán túlságosan is, ezért megeshet, hogy miután kigyönyörködtük magunkat a grafikában, kissé nehézkesnek tűnik a játék. A sport lényegéből adódóan ugyanis egyfolytában le-fel ring a kasztni, belendülünk, aztán lelassulunk. A győzelem pedig egyáltalán nem könnyű, még ha a három nehézségi szint közül a legkönnyebben is indulunk. Ki kell tapasztalnunk, melyik bukkanónál kell lassítani (elvégre a levegőben már nem lehet kormányozni), hol lehet levágni egy-egy kanyarból, vagy hogy a jeges pályán hol nem szabad kemény kormányozdatatot tenni. Első nekifutásra még az is elég nehéz lesz, hogy a keskeny hidakra pontosan hajtsunk rá, és ne forduljunk a pályán folyamatosan keresztbe. Na de hát ahogy mondják: gyakorlat teszi a mestert!

hard core 4x4 **Kiadja: Gremlin**

SEGA SATURN

82%



Itt még együtt bukkácsol a mezőny.

sze jeges terep is, tehát tényleg a legszélsőségesebb körülmények között kell helytállnunk. Négyféle kameranézet közül választhatunk, bár a belső nézet elég gyengére sikerült, mivel olyan,

"Yippee Kaiyay Mother F...er!" - mondta anno Bruce Willis, miután egy halom gazfickót a másvilágra küldött. Az általa megformált New York-i zsaru, John McClane most a 32 bites konzolok segítségével ismét a középpontba került, s többek között ismét hallhatjuk az említett beszólását is, igaz az utóbbi két szó nél-

tívából követi emberünket, a program automatán "lebontja" azokat a falakat és tereptárgyakat, amelyek a kamera és hősünk közé ékelődnek.

A terep elképesztően szépen kidolgozott, melyen ráadásul az üvegek betörnek, a parkoló autók megrongálódnak, stb. 19 szinten keresztül folyik a megszárlás, a parkolóban vehetjük át McClane irányítását, majd aztán egyre feljebb haladva az irodaszinteken is lövöldözhetünk, többek között a karbantartó részlegen is át kell küzdenünk magunkat, végül pedig a páncceltérmenél fogunk kikötni.

zelve leszakad az álmennyezet, még a nyilvános telefonok is megrongálhatók, s bárholva tüzelünk, szinte mindenhol láthatjuk a golyónyomokat. A robbanások is roppant látványosak, ezeknél ha terroristák is voltak a közelben, gyakran élő lángok rohagnak át a képernyőn. Ennek a résznek külön érdekessége, hogy már használható hozzá az új PlayStation fénypisztoly is.

DIE HARD WITH A VENGEANCE

Ebben az epizódban a film harmadik részének csupán

dunk hatástalanítani. Ráadásul nem csak a városban, hanem a Central Parkban is akad dolgunk, a pályák közötti bonusszinteken pedig egy metróalagútban versenyezhetünk egymást kiszorítgatva egy teherautóval. Alapvetően egy taxival vagyunk, ám a parkolóban - amiknek a helyét kek nyíl mutatja - átszállhatunk például rendőrkocsiba, vagy

A tűzharokban gyakran vannak civil áldozatok.



kül, elvégre mégis csak egy videójátékról van szó. Amint a cím is mutatja, a Die Hard trilógia mindhárom része feldolgozásra került, s a dologban az az igazán fantasztikus, hogy a játékon belül mindhárom rész egy teljesen eltérő stílusú egészet alkot, mindhárom pálya külön-külön is megállná a helyét. Ma-

DRÁGÁN ADD A BÉRLETED!

gyarul aki megveszi a játékot, az egy árért hármat kap. Nézzük akkor a pályákat!

Nem túl biztató a helyzet: egyszerre három irányból vettek célba.



DIE HARD

Ez a rész a Fade to Black-hez, vagy a Tomb Raider-hez hasonlítható, magunk előtt látjuk McClane-t, és úgy kell irtanunk a mindenfelől előbukkanó terroristákat. Ahogy a film első részében, itt is egy felhőkarcolóban folyik a csata, az épületszintek megtisztítása, valamint a tűzok kiszabadítása a feladatunk. Ha ezekkel végeztünk, már csak az elrejtett időzített bombákat kell megtalálnunk, és hatástalanítanunk. A Fade to Black-kel ellentétben azonban a kamerakezelés itt nem annyira realisztikus, ugyanis a nézőpont mindig azonos perspek-

DIE HARDER

A Saturn tulajdonosoknak ez a rész bizonyára már ismerős lesz, hiszen a készítőik le sem tagadhatnák, hogy a játékmennetét a Virtua Cop mintájára alkották meg. Egy első számú perspektívából játszó lövöldözős örület kellős közepébe cseppenünk, a helyszín a filmben is látott repülőtér, és környéke. A váróteremből indulunk, aztán raktárakban meg

hangárokból folyik a tűzharc, majd - ahogy a filmben is - egy kis kis kiruccanást is teszünk a közeli erdőbe egy motoroszáron hátán, végül pedig a terroristák repülőjét kell megsemmisítenünk. Ugyanúgy ahogy a Virtua Cop-ban, a gép itt is figyelmeztető keretekkel különbözteti meg a terroristákat, s ugyanúgy itt is gyakran rohagnak át a képernyőn ártatlan civilek. A legfőbb előrelépés a Sega üdvöskéjéhez viszonyítva, hogy itt szinte tényleg minden szétlőhető. A betörhető ablakokon kívül például a plafonba tü-

egy megnatarozott részét dolgozták fel, azt, amikor McClane a várost járta időzített bombák után kutatva. Egy vérbeli autós akciójátékkal játszhatunk, a cél: a bombák megtalálása. Száguldozhatunk Harlemben, a Kínai negyedben, és még a Wall Streeten is, a feladat viszont mindig ugyanaz: eljutni arra a pontra, amerre a kis nyíl mutat. Az idő nagyon ki van számítva, így a piros lámpákon persze teljes gázzal kell áthajtjunk, s akkor sem szabad haboznunk, ha esetleg egy sétálóutcába kell bekanyarodnunk. A dologban további nehézség, hogy nem csak rögzített bombák vannak, hanem autókba rejtettek is, amiket az adott autó lökdösésével tu-

A kifutópályán egész kis fogadóbizottság vár ránk.

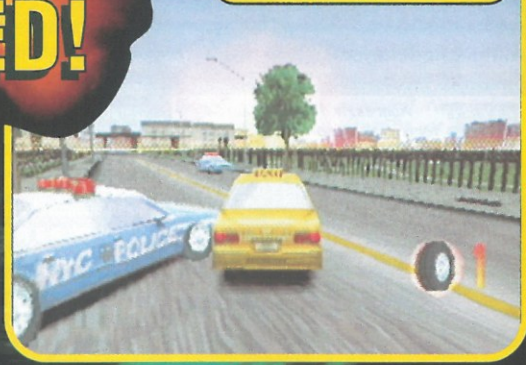


Még az újságostól is fegyveresek jönnek elő...



egy piros sportjárgányba. A terepet illetően csak annyit tudok mondani, ilyen részletességgel kidolgozott utcákat még egy játékban sem láttam. A változatos épület-

Ennek az úrnak szemlátomást hiányzik egy kereke.



tömbök között gőzölgő csatornafedelek suhannak el alattunk, az autónk előtt galambok ropognak fel, utunkat folyamatosan akadályozzák a rendszabályokat betartó civil autók, nem szólva a gyalogosokról, akiknek mindig pont előttünk támad kedvük lépni a járdáról. A cserbenhagyásos gázolások elkerülendők, bölcs dolog, ha gyalogost látunk, nyomban a dudára tapadunk. Talán a három közül ez az utolsó rész a legélvezetesebb szint, amit még az a tény is fokoz, hogy a normál irányítón kívül ezt a pályát játszhatjuk az új Namco kormányással is.

die hard trilogy

Kiadja: EOA

PLAYSTATION

95%

Age of Sail

Az Ancient Art of War at Sea óta nem igazán jelent meg olyan stratégiai játék PC-n, ami a vitorlás hajók korának tengeri hadviselésével foglalkozott volna. Mivel ez a kis remekmű PC-s időszámítás szerint tényleg elég ancientnek számít (frankó audiovizuális élvezet CGA-ban, beeperrel, úgy '87 tájáról), már épp ideje volt, hogy valaki betöltse ezt az űrt. Az Avalon Hill egy ideig ugyan íjesztgette a népet egy ilyen témájú fejlesztésével, ami a hangzatos Wooden Ships and Iron Men munkanevet viselte. Mivel ez a projektet utóljára a Bermuda-háromszög magasságában látták, a Talonsort vette magának a bátorságot, hogy kihasználja ezt a piaci lehetőséget.

Az Age of Sail a XVIII-XIX. század fordulójának idejébe visz el bennünket, amikor olyan fenségesen szép sorhajók szántották az óceánok hullámain, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak kisebb-nagyobb tengeri ütközeteit dolgozza fel, kezdve a hajó-hajó elleni összecsapásoktól egészen a Trafalgar-méretű összecsapásokig.

Szóval hálás a téma. Az első ijedelem akkor éri a gyanútlan játékost, amikor a setup elkezdte kerégnélni a Windowst. Jaj! Aztán rögtön jön a második, mikor a kis drága az optimális működéshez egy olyan 3-400 megát akar feltenni a vinyóra. Na, olyat ne csináljál, fiam, működjünk inkább

nelmi időszakban. Elég ijesztő, hogy lehet állítani a nehézségi fokozatot. Na, az egy stratégiai játéknál nagyon nem jó. Utálom ugyanis, hogy ha a masina addig variál, míg a trafalgar brit flotta versus felújható gumicsónak összecsapásból az utóbbi kerül ki győztesen.

A játék lookja nem lesz ismeretlen, mert a Talonsort BattleView nevű szerkesztőjével készült, ugyanazzal, amivel a végeláthatatlan Battleground-sorozatuk (Ardenne, Gettysburg, Shiloh, Waterloo, Víziló, stb.). Annyi a különbség, hogy a te rep itt a sima víztükör, valamint 800*600-as és 1024*768-as felbontásban is fut.

HAJÓK

Bal gombbal clickelve egy hajón, az alsó sorban megjelenik a képe, fontosabb paramétereivel. A kép felett a zászló jelzi a nemzeti hovatartozását (ha ez fehér, a hajó megadta magát), a négyzet színe pedig azt jelzi, hogy melyik Squadronba (formációba) tartozik (ezt majd később boncolgatjuk). Az ágyúk mutatják, hogy pillanatnyilag hány darab üzemel a hajó két oldalán, alattuk pedig a töltés típusát, amin piros csik mutatja, ha az ágyúk éppen töltés alatt vannak. A töltények alatt látjuk, hogy a hajó éppen milyen vitorlázattal halad, mellette pedig a vitorlázat és a fedélzet állapotát százalékban. A vitorlázat állaga értelemszerűen a hajó mozgékonyágát befolyásolja, míg a fedélzet a harcászókat. Ha ez utóbbi 20-30% alá süllyed, akkor a legénység minőségétől függően a hajó hajlamos bevonni a zászlaját, 0%-nál pedig átminősül tengerallatjáróvá, melynek harcértéke ebben a játékban meglehetősen csekély. Lejjebb találjuk a legénység pillanatnyi létszámát (ennek a csákyázás után következő közelharcban van szerepe), a betű pedig a minőségét jelzi (az A a legjobb). Alul látjuk a hajó nevét, felette pedig a sebességét csomóban, illetve jelenlegi (fekete)

IKONOK

az első három ikon csak 640*480-nál nagyobb felbontásban jelenik meg, és a File-menüben található new/open/save-opciókat felelnek meg;

piros pötty; pause; felgyorsítják/lelassítják a hajót (ugyanaz, mint a vitorlázat változtatása); a Squadron sebességéhez igazítja a hajó sebességét;

fordulni lehet velük, ha a drag&drop-módszer nem szimpatikus;

a formációban fordított hajók nem kaphatnak új irányt, amíg az egész formáció végre nem hajította a fordulást. Ezel az ikonnal a hajó figyelmen kívül hagyja a formáció parancsát;

értelemszerűen a hajó(k) sebességét befolyásolja a vitorlázat. Az első előbb-utóbb megállítja a hajót, a második közepes sebességgel viszi, a harmadik pedig a lehetséges legnagyobb (viszont harcban így sokkal nagyobb a vitorlázat rongálódása;

automatikus tüzelés. A hajó automatikusan tüzel a látóvonalban lévő ellenségre, mihelyt töltve vannak az ágyúk;

ágyútöltések, különböző hatótávolságokkal. Az első a hagyományos ágyúgolyó a legnagyobb hatótávolsággal, ami egyaránt hatásos a vitorlázat, a fedélzet és a legénység ellen; a második a láncosbomba, ami a célpont vitorlázatát rongálja; a harmadik a kartács, ami a legény-

váltás a következő hajóra; grid

a jobb/bal/mindkét oldali ágyúsor újratöltése. Ez automatikus, az ikonokra csak akkor van szükség, ha azt akarjuk, hogy az újonnan vászolt töltényjait azonnal betöltsék;

teljes képernyős üzemmód;

nagyítás/kicsinyítés;

fordulást jelző nyílak ki/be-kapcsolása;



HAJÓ A HO

lótávolság az adott tölténnyel; help.

MENÜK

File: a szokásos opciók; Speed: a játék sebességét hivatott állítani. Mivel neki sajnálatos módon nincs olyan, javasolom a Fastest Speedet minden csata elején bekapcsolni. Épp az imént lapoztam fel az Ország-féle angol-magyar szótárat, mely szerint ez "legnagyobb sebesség"-et akar jelenteni. Aki lejátszott már egy csatát egy DX100-ason, az morózus pillanataiban ezt hazugságnak, jobb perceiben pedig enyhe költői túlzásnak értékelné;

Ship: az ikonban is meglévő parancsok a fordulásra, vitorlázatra, tölténytípusra és csákyázásra;

Reload: Id. az újratöltést az ikonoknak; Display: display üzemmódok és nagyítások (ugyanaz, mint az ikonoknál), valamint az égtájak állítása, ami egyébként abszolút szükségtelen;

A/I: Ugyanaz, mint a játék elején, amikor beállítjuk, hogy ki irányítja a két felet. Ha a masinánál Fog-of-War opciót állítunk be, akkor ellenséges hajóra clickelve nem látunk néhány dolgot (újratöltés ideje, legénység száma, stb.)

Modem: modemségek; Options: pár opció a hangokra, zenére, nagyítások kikapcsolására kevés memóriánál, meg ilyesmi.

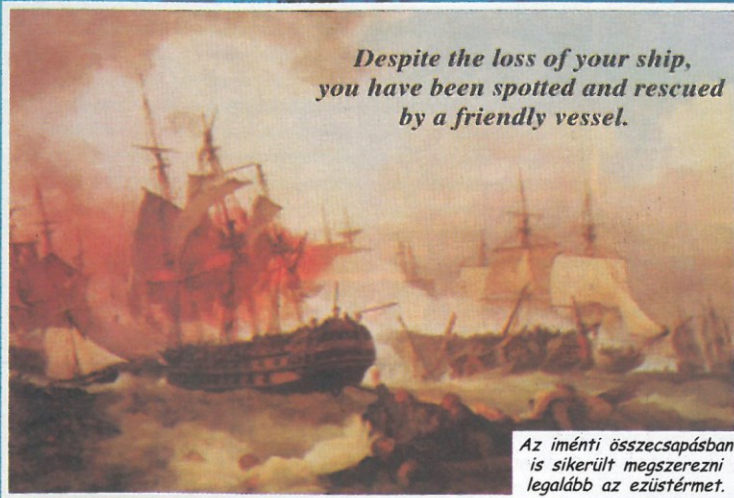
Help: ez meg valószínűleg egy '65-ös Beatles-lemez lesz.



Aggresszív hadmozdulatok történnék mindkét fél részéről.

peszsimálisan. Legfeljebb nem lobog majd a hajunk a sebességétől.

Miután kikecmeredtünk a felejthető kategóriában versenyző intromoziból, a főmenü első pontjával indíthatunk egy scenariót. Az első három gyakorló küldetés 1-2-3 hajóval, a többi majd 100 az említett időszak nevezetesebb összecsapásait tartalmazza. Minden egyes scenariohoz tartozik egy részletes leírás az ütközet időpontjáról és a történelmi szituációról, alul pedig megnézhetjük a résztvevők hajóinak listáját. A Guns mutatja az ágyúk számát, a Rates-nél álló szám pedig a hajó méretét jelzi. Minél kisebb a szám, annál nagyobb a hajó: az 1 például egy 100 ágyúnál is többel rendelkező sorhajót jelez, a 9 pedig egy 10-12 ágyús szkünert. A kisebb hajók természetesen sokkal gyorsabbak és fordulékonyabbak a sorhajóknál, viszont jóval kisebb a legénységük, kevesebb pont jár az elsüllyesztésükért, és persze jóval kevésbé bírják a gyűrődést is. A főmenüből töltikéztünk kimentett állást, indíthatunk játékokat modemen keresztül, hívhatjuk a hipotetikus összecsapások tervezésére szolgáló scenario editort, valamint karriert indíthatunk. Az utóbbi nem különösebben nagy varázslat: négy lehetséges ország valamelyikének szolgálatában fogjuk sorra süllyesztgetni az ellenfeleket a kiválasztott törté-



Despite the loss of your ship,
you have been spotted and rescued
by a friendly vessel.

Az iménti összecsapásban is sikerült megszerezni legalább az ezüstérmét.

és a parancs szerinti (fehér) irányát. A hajó képe alatt adott esetben négy rajzocska jelenik meg, sorban: a hajónak csákyázási parancsa van; a hajó megcsákyázott egy másikat; a viharos tenger miatt a sorhajó alsó lövegsora zárva van; a hajónak automatikus tűzparancsa van.

seget pusztítja; a negyedik pedig hasonló az elsőhöz, csak kétszer olyan hatékony, és fele akkora a hatótávolsága. A kiválasztott típus a következő töltésnél kerül az ágyúkbá;

ha a hajó elég közel kerül egy ellenséghez, megcsákyázza és közelharc következik;

Sail

TÁMADÁSI!

Az első nagyszabású harci feladat az ellenség megkeresése némi zoomolgatással. Ha túl messze van, akkor felvonhatjuk az összes vitorlát, de mielőtt lőtávolságba kerülnek, vonjuk be őket a második fokozatba, elkerülendő a vitorlázat nagyobb arányú rongálódását. A hajó sebessége függ egyrészt a vitorlázattól, másrészt pe-

kezzünk úgy manőverezni, hogy az első lövést mi adhassuk le az ellenfélre. Lőtávolságban levő ellenfélre tüzelni jobb clickkel tudunk, már amennyiben az adott oldalon levő ágyúk töltve vannak, továbbá nem takarja a célpontot egy másik hajó. A láncozbomba ugyebár a vitorlázatot, a kartács a legénységet, a másik két töltéstípus pedig mindent rombol, de az utóbbi kettőtől megadható az is, hogy alacsonyan (ez az alap) vagy magasan (Shiftet lenyomva) durrogatunk. A sortüz eredményéről a szélkakas alatt látható Damage Report referál. Hatékonyabb a rombolás, ha a sortüz az orr vagy a tat irányából, illetve közvetlen közelről éri a célpontot.

Tüzelés után újratöltés következik az aktuális löszelrel. Ennek idejét – legalábbis a játék időszámítása szerint – a csata előtt 1-5 perc között be lehet állítani, de erre hatással van a legénység létszáma és minősége, valamint a töltés típusa is (a Double Shot töltése például kétszer tovább tart, mint a többié).

Ha egy hajó vitorlázatának/fedélzetének állaga 20% alá süllyed, az rendszerint megáll. Ilyenkor további ágyúzással kényelmesen elsüllyeszthető, de mivel a csata értékelésénél az elfogott hajók kétszer annyit érnek, mint az elsüllyesztettek, célszerűbb inkább megcsákyázni egy ilyen amortizált delikvenszt. Ehhez mindenekelőtt kapcsoljuk ki az automatikus tüzelést (ha egyáltalán be volt), adjuk ki

a csákyázás parancsot, és rontunk neki. Ha a csákyázás sikeres volt, közelharc alakul ki, aminek kimenetele a két legénység számán és minőségén alapul. (Ha több hajót irányítunk, akkor ilyen manővernél azért nem árt kicsit levenni a sebességet, mert a többi hajókat közben szépen elsüllyesztik,

vagy esetleg levitorláznak a térképről). Győzelem esetén az ép hajókon vonjuk vissza a csákyázás parancsot, és a legyőzött hajótól elfordulva nézzünk új áldozat után.

Ha az automatikus tüzelés be van kapcsolva, akkor a feladatunk tulajdonképpen kimerül abban, hogy a hajóinkat minél kedvezőbb lövési pozícióba manőverezzük és lehetőség szerint elkerüljük az ellenfél sortüzzeit. Ez 2-3 hajónál nem jelent különösebb problémát, de 10 fölött azért már elég kaotikus az ügy. Ezért a Ctrl billentyűvel mód van a hajóknak formációra (squadronra) vonatkozó parancsokat (vitorlázat, fordulás és töltés/tüzelés) kiadni. Ezek adottak, az egyes formációkat a hajók képeinél található négyzet, valamint a főárbocukon lobogó zászló színe jelzi. Fordulási parancsot csak akkor célszerű formációnak kiadni, ha a hajók megközelítőleg vonalban haladnak, szétszóródott egységeknél csak a jöeg tudja, hogy mi lesz a végeredmény. Ha a fordulási parancsot a vonalat vezető hajónak adjuk ki, akkor a formáció összes többi hajója abban a pozícióban hajtja végre a fordulatot, ahol a vezérhajó (már amennyiben ez lehetséges); ha nem a vezérhajó kapja, akkor viszont minden egység egyszerre fordul a jelenlegi pozíciójában.

Egy ütközet addig tart, amíg a megadott időlimit (ha van) le nem telik, vagy a program úgy nem dönt. (Egyébként ha a játék saját ideje szerint már fél óra nem volt tüzelés, akkor rendszerint érdeklődni szokott, hogy nem óhajtjuk-e befejezni ezt a meddő történetet.) Az értékelés roppant egyszerű: minden hajónak van egy, a méretétől függő pontértéke és ezt kapjuk az elsüllyesztéséért, vagy a dupláját az elfoglalásáért. Ha campaignt játszunk, akkor kapunk némi presztízst is az elsüllyesztett/elfogott tonnákért.

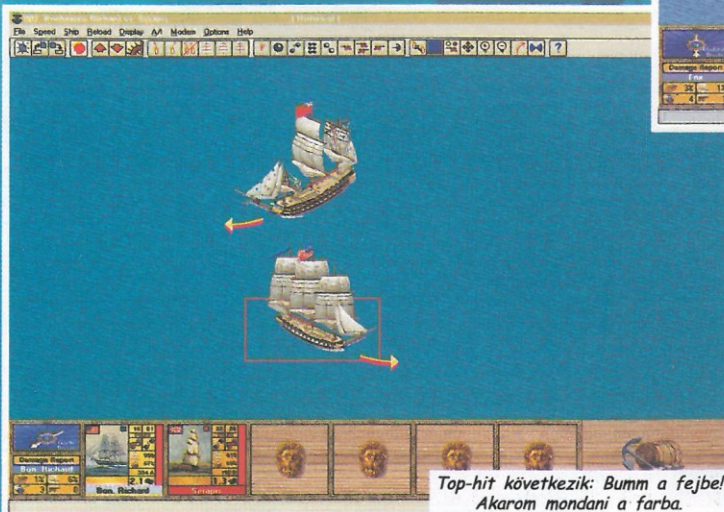
festenek, kellemes kis zenék és zajok harsognak a hangszórókból, azonkívül a téma is igen ígéretes. A scenariókban azonban csak a hajók neve és száma változik, a ténykedés viszont nem nagyon. Nem valószínű, hogy végigjátszom mind a százat. Ugyanez a helyzet a campaignnel is: süllyesztgetem a hajókat, kapok néhány presztízst, a program összeadogatja a pontokat, alkalomadtán előléptetnek valaminek – de úgy általában nem történik semmi. Ha már hajó, akkor lehetne esetleg navigálni ide-oda az óceánokon. Vagy menedzselni a flottákat: több és nagyobb hajót venni, legénységet toborozni, ágyúkat zsákmányolni, városokat kirabolni, minden országba belekötni, sőt többi. Vagy lehetne esetleg némi kalandszál is: kaphatnék spéci küldetéseket, esetleg elnyerhetném a szépséges királynő kezét, rajta a gyűrűkkel és karkötőkkel (mert az is fontos, hátha menet közben ráunok a királynőnyra). Szóval lehetne így is. Csak akkor a játékot Pirates!-nek hívnák.



RIZONTON

díg a szél erősségétől és irányától, amit a bal alsó részen lévő nyíl mutat. Adott vitorlázattal a legnagyobb sebesség 45 fokos hátszélben érhető el, ha a széllel szembe fordulunk (vagy bevonjuk az összes vitorlát), a hajó megáll. Forogni az ikonokkal vagy drag&drop módszerrel tudunk.

A játék elején érdemes azonnal bekapcsolni a lőtávolság kijelzését, mert ez egyrészt segít minket a csata közben szükséges manővereknél, másrészt meg rögtön kiderül, hogy – lévén az ágyúk a hajók oldalán helyezkednek el – előre és hátra nem igazán tudunk löni. A feladat az, hogy igye-



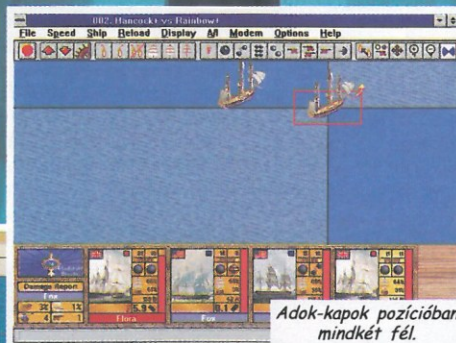
Top-hit következik: Bumm a fejbe! Akarom mondani a farba.



A trafalgari csata műholdról. Nem valami látványos, de legalább átlátható.

UTÓIRAT

Ha valaki a Bermuda-háromszögben járva találkozik az Avalon Hill bevezetőben említett játékával, akkor mondja már meg neki, hogy jó lenne minél előbb piacra kerülnie, mert szemlélatomást nem az Age of Sail lesz a tengerek királynöje. Ez csak egy régens.



Adok-kapok pozícióban mindkét fél.

NAGYKABÁT (OVERALL)

Hát nem vagyok eléjülva a játéktól. Bár ha jól összeszámolom, csak három hibája van:

1. Elképesztően lassú. 8 hajónál többnél még 640*480-as felbontásnál is egyszerűen kinövőd a nadrágodat, mire történik valami. Még a Windowst leszámítva is.
2. Gondok vannak az üzemeléssel. Tudom, hogy kicsit túlzó kívánság, de én elvárnám egy játéktól, hogy ne fagyjon ki negyedóránként. Még a Windowst leszámítva is.
3. Hosszú távon kissé unalmas. Erről meg a Windows nem tehet.

Első ránézésre pedig jól festett a dolog, mert különösen 1024*768-ban a hajók rendkívül precízen

age of sail **Kiadja: Empire**



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

**Ígéretes téma,
igencsak közepes
megvalósítás.**

71%

Több mint egy évvel a nagy sikerű Discworld első része után, végre ismét a PC-nk képernyőjén láthatjuk a tek-nősháton utazó, bolondos "Korongvilágot". Mint ismeretes, Terry Pratchett - inkább csak a kódos Albionban - nevezetes novelláinak számítógépes adaptációjáról van szó. Az első részben a szórakozott varázsló, Rincewind és százlábú lódájának fergeteges kalandjaiban vehettünk részt. A játék mindig végig hamisítatlan angol humorral volt fűszerezve, de a poénok ebből adódóan elsősorban a szövegben voltak. Akik értik a nyelvet, azok joggal gyönyörködhetnek az előadásmódban is, hiszen

"tartalmas" beszélgetés közepén járnak, amikor Rincewind valami motosz-kálást hall a számaraskocsik parkolóházából. A motosz-kálás oka az orgyilkos kaszt az egyik jeles képviselője. Mint később kiderül, épp egy időzített bombát helyezett el. Rincewind a Halálos Fegyvert megszegy-nítő bátorsággal - ar-ra gondolva, hogy a játék elején még úgysem halhat meg - nyomban a bomba hatástalanításához lát.



Rincewind mint vámpír.

jobb egérgombbal vizsgálódhatunk, a bal egérgombbal mászkálhatunk, cselekedni pedig szintén a bal gombbal, de

kérjük meg rá a téglánk segítségével. Ezután ereszkedünk le a csatornába, ahol keressük meg a rácsot, ami felett a Tejeslány pózol. Kölcsönözzünk neki egy kis Marilynes beütést a fújtatónk használatával, és már miénk is a varázslat egyik összetevője, a csillámpor. Most menjünk a Sötét kerületbe. Az ivóban rendeljünk egy pohár italt, és vegyük fel a pultról a gyufát. Menjünk vissza az utcára, s a koldusok mellől tegyük el a cserépedényt és a fűrészt, majd térjünk be ebédelni jobbra, a kávézóba. Ülünk le az asztalhoz, vegyük fel az erőspaprikát, és hívjuk a szakácsot. Beszéljünk vele, majd rendeljünk egy egér-burgert. Mehetünk vissza az utcára, ott balra, Mrs. Cake jósdájába. Innen próbáljuk meg felvenni a szelle-

Discworld



Ki tudja mi mindenre jó egy fakéz.

a főszereplő hangját a Monthly Pythonból ismert Eric Idle kölcsönözte. A játék minden bizonytalanságot a humornak köszönhet, hiszen grafikailag ugyan kifogástalan volt, de hiányoztak belőle az átvezető animációk, a cselekményszál pedig túlságosan logikátlanra sikeredett. A második részre ezeket a hibákat kiküszöbölték. A feladatok pont megfelelő nehézségűek, az animációkról pedig annyit, hogy már csak az introban legalább kétszer annyit láthatunk, mint az első részben összesen. A játék tulajdonképpen egy interaktív SVGA rajzfilm! Igaz ennek van egy hátulütője is: a viszonylag nagy gépigeny.

merénylet irányult), és a detonáció leteríti a lováról... A baleset katasztrofális következménye hamarosan nyilvánvalóvá válik: a városban senki sem tud meghalni, élő halottak lepik el Ankh-Morpork-ot. A varázslók egyetemén, az Unseen University-n is megszületik (bár lehet, hogy nem ez a leghelyesebb szóhasználat) az első halott, Windle Poons Varázsló, de persze az ő lelke sem tud a testétől szabadulni. A Rektor azonnali lépésre szánja el magát, s nyomban hívhatja Rincewindet, akinek egy AshkEnte nevű szellemidéző szertartás kellékeit kell begyűjtenie. (Rincewindnek enyhe déjja van érzése támad.) Az irányítás teljesen megegyezik az előző résszel: a

Tudománya - mint már annyiszor - ismét csütörtököt mond, de még sikerül idejében fedezékbe vonulnia. Nem úgy a Halálnak, aki az időzítő meghahírdása következtében kissé korán érkezik Chucky-hoz (aki ellen a

dupla clickkel tudunk. A ládánkra clickelve jön elő az inventory, ugyanígy rábökhetünk Rincewindre is, de nála csak két tárgy lehet.

ELSŐ FELVONÁS

A játék kezdetén az egyetemet láthatjuk felülről. Először is a magasfeszültségű berendezés kupolájába menjünk, ahonnan vigyük el a HEX nevű gép mellől a kémcsövet, a gép alól a fújtatót, az asztal mellől pedig a patkómágnest. Menjünk ki az egyetemről, és irány az udvari bolondok céhe. (Ahol a szellem kering.) Vegyük fel a dudát a földről és a téglát a képernyő bal oldaláról, majd beszéljünk Chucky szellemével. Miután megkérdeztük, hogy bele tud-e költözni a kövekbe,

AZ ELŐZMÉNYEK

A történet talán még mulatságosabb, mint az előző rész, hiszen jellegzetesen morbid humorral egy igen hálás témát dolgoz fel: a halált. A bonyodalmak okozója - ki lehetne más? - ezúttal is Rincewind. A nyitó helyszín Ankh-Morpork városának egyik utcája. Hősünk alaposan felöntött a garatra, és barátjával, a majommal változott könyvtárossal éppen hazafelé tart. Pont egy



A hőmérzés bizony kellemetlen dolog.



EGÉSZEN NORMÁLIS ÖRÜ

mes palackot az ablakból, amihez azonban előbb beszélnünk kell Mrs Cakekel. Mivel épp transzban van, a figyelmét a következő kérdésekkel keltsük fel: gúny, kérdés, elmélkedés, üdvözlés. Amikor végre szóbaáll velünk, kérdezzük a palackról. Ektoplazmát kér érte cserébe, azt a nyálkás izét, amit a szellemek termelnek. Menjünk át a szoba baloldalára, tegyük el az ollót az asztalról, és tépjük le a próbababáról az alsószojnyát. Fűrészeljük le a baba karját, vegyük ki a szekrényből a vasalódeszkát, és távozzunk. Irány a Vándorló Bolt, ahol szerencsére az idősladónó hercegnek nézi hősünket, így

egy filmes brossúrát. Ezután térjünk be az egyetem kertjébe, és ott beszéljünk a méhésszel: vegyük rá a filmes brossúrával, hogy távozzon. Szórjuk a paprikát a bokorra, amivel a méheket egy kissé megizaszasztjuk, majd öltözzünk magunkra a védőöltözékünket, az alsószojnyát. Gyűjtsük meg a füstölőt, és



Bénáskodás Rincewind módra.

meg a palackot az ablakból, amihez azonban előbb beszélnünk kell Mrs Cakekel. Mivel épp transzban van, a figyelmét a következő kérdésekkel keltsük fel: gúny, kérdés, elmélkedés, üdvözlés. Amikor végre szóbaáll velünk, kérdezzük a palackról. Ektoplazmát kér érte cserébe, azt a nyálkás izét, amit a szellemek termelnek. Menjünk át a szoba baloldalára, tegyük el az ollót az asztalról, és tépjük le a próbababáról az alsószojnyát. Fűrészeljük le a baba karját, vegyük ki a szekrényből a vasalódeszkát, és távozzunk. Irány a Vándorló Bolt, ahol szerencsére az idősladónó hercegnek nézi hősünket, így

Adjuk át a Rektornak a begyűjtött anyagokat, s kezdetét veszi a szertartás. Sikerül megidézni a Halált, aki azonban enyhe amnéziában szenved, ezért esze ágában sincs újra dolgozni, inkább - amint mondja - a lábát lógatja a tengerparton. A következő feladatunk: megkeresni a Halált.

MÁSODIK FELVONÁS

A dokkokhoz időközben befutott egy hajó, beszéljünk a kapitányával. Sajnos



Íme a Halál Bogartos kiadásban.

kergessük el vele a méheket, majd marcoljunk ki egy adag méhviaszt. Merjünk tele az edényünket mézzel, majd sétáljunk át a kert másik végébe. Keverjük össze a kukoricát az

italal, adjuk oda a kakasnak, mire az egy kissé illuminált állapotba kerül. Miután felvetjük, menjünk tovább, jobbra, ahol a madáretetőben ücsörgő manó vastalpú cipő-

jét kobozzuk el a mágnessel. Ismét a generátorteremben. hajítsuk a téglánkat a részecskegyorsítóba, ami magábaszipantja Chucky-t, mi pedig egy adag ektoplazmát nyerünk. Ezzel menjünk vissza Mrs Cakehez, akitől cserébe megkapjuk a palackot. Tegyük bele a manó cipőjét, és már kész is a bűzsapda, amivel szippantsuk be az egyik koldus felett terjengő lábszagot. Két összetevő már megvan, most szerezzük meg a harmadikat: az egérvért. Mindenek előtt nézzünk be a hullaházba a hullagyűjtő melletti lejárónál, vegyük fel a lépcső mellől a



A hangyákat a mézzel lehet csalogatni.

nem szállhatunk fel, mivel exkluzív szerződött a hullagyűjtővel a élőhalottak nyaraltatására. A hullagyűjtő elmondja, hogy csak akkor hajlandó minket is begyűjteni, ha bebizonyítjuk, hogy halottak vagyunk. Menjünk a temető-

és vegyük ki a pohárból a vámpír fogsorát. A fogsorral szabadítsuk meg az egerünket a véretől, amit aztán csepegtessünk a kémcsőbe.

Most a három egyenlő nagyságú bot beszerzése következik, amiket a kertben találhatunk. A varázslók krokettütőiről van szó. Gondoskodnunk kell azonban csereütőkről! Először is men-

be a csákányért, majd ereszkedjünk le ismét a csatornába. Keressük meg a feljárót a hűtőházhoz, ahol a húsokat tárolják, s ott törjünk a csákánnyal egy kis jeget. Siessünk gyorsan a hullaházba, ahol a halottkém éppen a boszorkányt vizsgálja. Kérdezzük ki, hogy mi kell a halottá nyilvánításhoz. Csenjünk el a tükrét, és melegítsük fel a Bunsen-égővel, hogy ne észlelhessen majd a lehelletünket. Rakjuk vissza, és feküdjünk fel a szabad asztalra. Tegyük a karunk mellé a fabábu karját, hogy ne érezzon a doki pulzust sem. Most már csak a testhőmérsékletünket kell lecsökkentenünk a jéggel, és szólunk a dokinak, hogy vizsgáljon meg. Ha megkaptuk a lábcedulát, vigyük ki a hullagyűjtőnek, és már kezdődik is az utazás. A tengerparton Rincewindnek sikerül ugyan rá-



A rettenthetetlen tengerimedve mégsem annyira rettenthetetlen?

Id III



LET!

in-nen ingyen elvihetünk mindent, amit csak akarunk. Tegyük el a kitömött halat és a füstölőt a pultról, valamint a kitömött flamingót az ajtó mellől. Próbáljuk meg felvenni a gyertyákat is, amit azonban inkább kérnünk kell. Ha viszont elkérjük, kiderül, hogy csak műgyertyák. A nyanyus tud igazikat is készíteni, de ahhoz szüksége lesz méhviaszra. Menjünk a mozi elé (Plaza) és ott vegyünk az árustól egy kis pattogatott kukoricát, majd újra beszélve vele,

beszélne a Halált a munka felvételére, de van egy kikötése: meg kell kedveltetnünk őt az emberekkel. Rincewind egy kézenfekvő ötlettel áll elő: csináljunk a Halálból filmszállagot. Hősünknek sikerül is rábeszélnie az árúst, hogy megrendezze a filmet, és csupán három dolgot kér hozzá: egy szexbombát, zenét és hozzá zenészeket, végül valami újdonságot a forgatókönyvhöz.

Menjünk be Holy Woodba, és ott ránéssük le a súlyt. Vegyük le a postaládáról a számot, s ragasszuk rá a súlyra, mire így egy 10 tonnás súlyunk lesz. Ismét Ankh-Morporkban, a dokkoknál akasszuk a súlyt a levágott háló helyére. Törjük be vele az Újdonságok boltjának a falát, s egy hóeséses üveg-



Azok a szép régi hagyományok...

jünk vissza az egyetem ebédlőjébe, és töltsük tele étellekkel. Ismét a tengerparton menjünk egészen jobbra, ahol egy hangyabolyt találunk. Tereljük a hangyákat a kosárba, és vigyük el őket a részecskegyorsítóhoz, Skazz gépéhez. Tegyük le őket a gép mellé, majd a mézt használjuk csalinak. Ha megkérjük Skazzt, szívesen segít a "Miért?"

menni, inkább kérjük el a kulcsot az ajtót őrző trolltól. Nyissunk be, és kérjük meg a Tejeslányt a szerep elvállalására, amit meg is tesz, csak épp valami ékszerért kér ajándékba. Menjünk a kertbe, a madáretetőhöz. Ezúttal ott találjuk feminista tiltakozással magát megkötözött udvari bolondnőt. Tűzzük a rudunkat a trágyába, mire a lány gyorsan póznát vált, mi pedig elvihetjük magunkkal. Vigyük Djelibeybi kövező terére, és tűzzük őt a rúd helyére. Hamarosan megérkeznek a kövezni vágyó asszonyságok, s a műsor vége az lesz, hogy Rincewindre hajítják az óriási kőcukrot. Miután magunkhoz vettük az időközben ellilant bolond nő kötelét, vigyük el a követ Holy Woodba, a Tejeslány öltözőjét őrző trollnak. A kötől megfájdul a troll gemámfogata, segítsük hát neki megszabadulni tőle. Kössük a kötelet a troll fogára, és az ajtóra... Vigyük a fogat a Tejeslányhoz, és már

vigyük el Holy Woodba, a kosztümraktárba. Egy unikornis jelmezt fedezzünk fel, amit vizsgáljunk át. Beszéljünk a kosztümkért felelős törpével. Kérjük el a jelmezt, majd adjuk oda cserébe a karról lehúzott gyűrűt. Ragasszuk fel a dudát a jelmezre szarvunknak. Most már csak egy társ kell, mivel a jelmez kétszemélyes. Kérjük meg az ebédlőben alvó Könyvtárost a feladatára. Az erdőben bújassuk bele a majmot a jelmezbe, és tegyük Rincewindhez a fényképezővel együtt. Lépjünk be a bűvös kapun a kővek között, és öltssük magunkra a jelmezt. Irány a kastély, ahol készítsünk néhány fotót a királynőről, s nyomban lépjünk le. Vigyük el a fotókat a sminkesnek, majd kérjük meg a rendezőt a forgatás megkezdésére.

Hamarosan a Halálnak elege lesz a megérőltető jelenetekből, és dublört követel. Menjünk a Sötét kerületbe, ott Mrs. Cake házával szemben találjuk



gömbhöz jutunk. A zene beszerzéséhez menjünk Djelibeybi városába, ahol rögtön vegyünk egy tevét az árústól. Miután találkoztunk a mesés Kelet "csábító" aszonyaival, nézzünk be a piramisokat tervező mérnök irodájába, és csenjünk el a falról a tervet. Menjünk tovább az utcában, és beszéljünk Uri Djellerrel, a parafenoménnal. Kérdezzük őt a zenéről, mire útba igazít minket egy filozófushoz. A kórusnál trolloknak való

megfejtésében, viszonylag gyorsan: az eredmény pár millió év múlva már várható. Fel kell gyorsítanunk az időt, amihez egy időpiramist kell építenünk. Szedjük ki a kertből a krokettkapukat, és Uri Djellerrel egyengetessük ki őket. A terv alapján építsünk a drótokból piramist és helyezzük a számítógépre. Kérjük Skazztól a választ, mire az eredmény hamarosan megszületik, amit vigyük a filozófusnak. Végre

meg is van minden a filmhez. Menjünk át a sorompó alatt, és adjunk oda a kért dolgokat a rendezőnek.

A forgatás azonban még nem indul, mert a Halál még mindig a sminkesnél piszrog. Beszéljünk a sminkesnővel, akitől megtudjuk, hogy a tökéletes végeredményhez egy fotó kellene az Elf Királynőről. Vigyük el a fényképezőgépet az ILM stúdióból, majd kérjük a gépbe egy manót az idomártól. Akad is egy lusta fickó, akit kölcsönad nekünk, ám a szemtelen manó befesti magát, és bemenekül az egyik "blue-box" díszletbe. Fessük be a bumerángunkat mi is, és hajítsuk a manó után. Ha megvan a manó, rakjuk be a fényképezőgépbe, majd keressük fel a boszorkányt a hullaházban. Eppen Casanunda udvarol neki, ezért segítsünk neki megszabadulni tőle: beszéljünk a hősszerelmesnek a Djelibeybi asszonyokról. Kérdezzük ki a boszorkányt az Elf Királynő lakhelyéről. Megmondja, ám figyelmeztet, hogy csak elfek, és unikornisok juthatnak be hozzá. Menjünk a piramisokhoz, és vágjunk le az ollóval egy kis kötést (bandage) a múmiáról, és vegyük fel a ragasztót a szarkofág mellől. Kötözzük be a fakezet, és cseréljük ki a keselyűk rothadó kezére, akiket szintén a sivatagban, az oázisnál találunk. A karról egy gyűrűt húztunk le, amit

az élő-halottak egyesületének a kapuját. Csak a halotti bizonyítványunk felmutatásával engednek be. Bent nyissuk ki a szekrényt, és kérjük meg a birkaosztályt a dublőr szerepre. Vállalná, csak épp nem veszik fel a kaszthoz, ha nem bizonyítja be művészi származását. Menjünk a tengerpart mellé, és fűrészeljük le a vasalódeszka lábát. Kenjük be a

A tömegközlekedés meglehetősen primitív.



való óriási kőcukrot fedezhetünk fel. Ezt vizsgáljuk meg. Ha megpróbáljuk megvásárolni, a már ismert asszonyok elviszik az orunk elöl. Menjünk tovább az utcába, majd ott ahol a megkövezéseket szokták tartani, húzzuk ki a földből a rudat. Keresünk fel az említett bölcsét a sivatagban, aki mondjuk inkább örültnek néz ki. A lényeg: ha beszélünk vele a zenéről, megírja a dallamot, de csak akkor adja oda, ha megadjuk a választ a "Miért?"-re. Menjünk vissza a tengerpartra, és vizsgáljuk meg az árus portékáit. Kérjük tőle egy bumerángot, és egy piknikkosarat. Ez utóbbival men-

megkapjuk tőle a dallamot, amihez azonban még zenészek is kellene. Őket a kivégződobon (Hill) találjuk a keresztre feszített csontvázak személyében. Kérjük meg a vezetőjüket a munka elvállalására, majd vágjuk le őket a késsel. Most már csak a Tejeslányra lenne szükségünk. Menjünk tehát Holy Woodba, és próbáljunk benyitni az öltözőjébe. Ez nem fog

Az Elf Királynőhöz némi álcázással juthatunk be.





deszkát ragasztóval, majd lovagoljunk meg vele egy hullámot. A barlangban fényképezzük le a barlangrajzokat, s vigyük el a képeket a birkának.

Folytatódik a forgatás, sőt, végre elkészül a film is. A bemutatón azonban csúfosan megbukik, ezért gyorsan vágjuk újra. Kapjuk le a tekercest a vetítőről, és helyezzük a vágóasztalra. Vegyük elő az Elf Királynőről maradt képeket, és vágjunk be néhány kockát. Játsszuk újra le a filmet. A film pszichikai hatása nem marad el: a Halál ünnepelet sztárrá válik, s most már ezért nincs kedve újra dolgozni. Nincs más hátra: ideiglenesen át kell vennünk a munkáját.

HARMADIK FELVONÁS

A halál portáján találjuk magunkat. Menjünk be a házba, de előtte vegyük fel a kulcsot a lábtörő alól. Bent az ajtó mellett megtaláljuk a Halál kaszáját az ernyőtartóban. A folyosón

Filmtörténeti mérföldkő van születőben.



tépjük le a lengedező függőnyt, majd menjünk be a konyhába az inas-hoz, Alberthez. Ha beszélünk vele, valami szórakoztatót kér cserébe, adjuk hát oda az élettörténetünket. Ezt kissé unalmasnak találja, egy régebbi történetet akar, olyanokat, amelyeket a könyvtár rejteztetett részében lehet találni. Előbb azonban még itt is van néhány elintéznivaló: öntsük a tintát a kis tóba, és

nyissuk ki a tűzhely ajtaját. Most menjünk be szemben a könyvtárba, és vegyük fel a könyvet, amelyben Rincewind sorsa íródik. Ezután menjünk fel az emeletre, ahonnan a gyerekszobából vigyük el a játéknuszt és a fonalat, a halál dolgozószobájából pedig a fekete tintát. Húzzuk meg az inas csengőjét, de ne várjuk meg, hanem siessünk le a konyhába, és vegyük fel az asztalról a cukrot. Ezt etessük

fessük be az ócska függőnyt. Ezután szedjük szét a játéknuszt, és a belsőjéből előkerülő pizsamát használjuk a méhek ellen védőhálóként, füstölőként pedig az olajos rongyot használtsuk. Vegyük ki a kaptárból egy kis méhviaszt, majd merjük tele az üres cukrosedényt mézzel. Ezután mutassuk meg Albertnak, hogy megvan a fekete köpeny és a kasza, mire az elküld minket a búzatáblára gyakorolni.

Rincewind a vágó mesterséget is kitanulta.



meg a Halál lovával, mire az már nem lesz barátságosan hozzánk. Ragasztózzuk be a nyeret, és helyezzük fel a paripára. Most már nem fogunk leesni. Vegyük fel még a kötelet az istállóból, azután látogassuk meg a Halál unokáját, Susant a kertben. Próbáljuk meg felvenni a kocsiját. Nem fogja engedni. Ha beszélünk vele, valami szórakoztatót kér cserébe, adjuk hát oda az élettörténetünket. Ezt kissé unalmasnak találja, egy régebbi történetet akar, olyanokat, amelyeket a könyvtár rejteztetett részében lehet találni. Előbb azonban még itt is van néhány elintéznivaló: öntsük a tintát a kis tóba, és

A fonat és a viasz segítségével készítsünk gyertyát, s ismét a könyvtárban, nyissuk ki a kulccsal hátul az alkóvat. A sötét helységet világítsuk meg a gyertyával, és vegyük ki az ősrégi kólapot jobbról. Ezt vigyük el a

Rincewind lovagolni tanul.



kislánynak, majd a tőle kapott járgányt szereljük fel a kaszával. Próbáljuk ki az aratógépünket a búzatáblán. Most már csak mély hangra van szükségünk. Kössük a kötelet a bumeráng-ra, s dobjuk fel a ház kéményéhez. Másszunk fel, és szóljunk le Albertnak a nyitott kályhán keresztül. Ha ez is megvan, Albert rögtön meg is adja nekünk az első gyakorló feladatot: 100 lélek begyűjtését. Időközben egy kis közzjátéknak lehetünk tanúi: az uralkodó Patrícius megbíz egy orgyilkost a Halál likvidálásával...

Menjünk a kis tóhoz, vegyük ki a kertitörpe kezéből a horgásbotot, s kössük rá a mézesbödönt. Menjünk a hátsó szakadékhöz, ahol a hangyák lelkei repkednek, és horgásszunk. Vigyük el a lelkeket Albertnak, s hamarosan meg is kapjuk az első igazi munkát, az első élet-homokórát, ami-

ben az utolsó szemek peregnek. Igen csak abszurd a melő, ugyanis a delikvens nem más, mint a Halál. Ha pedig a Halál meghal, az azt jelenti, hogy Rincewindé a munka az idők végeztéig. Ezt pedig ugyebár hősünk semmiképp nem akarja...

NEGYEDIK FELVONÁS

Az egyetlen megoldás, ha fel tudnánk tölteni a Halál óráját. Először is vegyük fel a parafadugót, ami a kalapjából megmaradt. Aztán menjünk Djelibeybibe, ahova hamarosan egy másik utazó is érkezik. Kotorásszunk a nyeregtáskájában, amiből egy kulacs víz kerül elő. Tegyük a víz helyére a rothadó kezét, ugyanis a húst követő keselyűk messziről megmutatják, merre megy az utazó. A keselyűk az életvíz kútjához vezetik hősünket. Dugaszoljuk el a kútat a dugóval, és töltsük fel a homokórát a kút alján lévő homokkal. A Halál megmenekül, jöhet a happy end.

EPILÓGUS

Rincewind kalandjaiból film készült, ám az előadás végén filmszakadás következik be. Rincewind ismét vág, tehát ismét feltűnik az Elf Királynő. De hoppál! Hiszen ez valóságos. A közönség közül az Óriás Királynő elragadja a Könyvtárost, és kezdetét veszi a Queen Kong sztori. A mozi előtt összecsdüült tömegben vizsgáljuk meg a hollót, majd kérdezzük meg a boszorkányt, hogy bele tud-e költözni a lelke. Amikor ezt megteszi, elejti a seprűjét, amit vegyünk fel. Vásároljunk az árústól állati hólyagokat, és töltsük meg a kulacsból vízzel. Ezt a munitiót tegyük Rincewindhez, és patlanjunk fel a seprűre megmenteni a barátunkat. Ezután már tényleg a befejezés jön, végül még Windle is megszabadulhat földi poraitól...

discworld 2 Kiadja: Psynosis



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA

Interaktív rajzfilm
egy nagy hamisítatlan
angol humorral.

93%

"Auu, kiűjult az isídszom!"



Amikor rábízták a TUNNEL B1 című játék gépkönyvének magyarosítását már sejtettem, hogy a program tesztelését is nekem kell majd elkövetnem - habár ebben az esetben ez nem jelent tragédiát, hiszen egy igen jól kivitelezett, kedvemre való anyagról van szó. Az is sokat nyom a latban, hogy az irányítást és a kezelést sem kell túlbolcolgatnom, hiszen aki megveszi a programot, az egy teljes magyar nyelvű gépkönyvet is talál a dobozban. Meglátásom szerint a könyvből minden kiderül, ezért igyekszem inkább a személyes tapasztalataimat közreadni. Lássuk hát, mihez adta ezúttal az OCEAN a nevét.

"EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ!"

A TUNNEL B1 stílusát tekintve egyértelműen lövöldözős-száguldózós akció (arcade) játék.

ték, nem szimulátor és meg csak nem is stratégiai program. Meglátásom szerint a Doom volt az apja, a Wipeout pedig az anyja - imponáns szülők, nem? A történet valahol a távoli jövőben játszódik, itt a Földön, és két szembenálló fél háborújának utolsó felvonását mutatja be. Egy mindenre elszánt pilóta vállalja, hogy behatol az ellenséges

Íme a járműünk kívülről



diktátor föld alatti bázisába és végigjárva azt elpusztítja a rosszak titkos fegyverét.

ALAGÚT A POKOLBA

A játékban egy gépágyúval felszerelt lebegő siklóval harcolunk, melyet utunk során egészen csinosan feltuningolhatunk. A különböző tárolók és ellenfelek szétlövésével

Mintha csak a Quake-et látnám!



felszereléseket, fegyvereket és municiót szedhetünk össze, közben pedig a térkép folyamatos tanulmányozásával lavírozunk kell az alagutak útvesztőiben. Persze a játék elején nem kell megjedni, hiszen jócskán teljesítenünk kell ahhoz, hogy egyáltalán az első rakétakilövőt megkapjuk (ha nem vagyunk elég figyelmesek, nem kevés pályát kell végigjárni csupán egy gépfegyverrel). Később aztán, amikor már teljes lesz az arzenálunk, sokkal nagyobb élvezet lesz a menekülő ellenfeleket üldözni és például követőrakétákkal bombázni. Nagyon tetszett, hogy a program ékes angolsággal ugyan, de bementja, hogy éppen mit szerezünk be.

egy szűk alagútban állati módon lehet így párbajozni. A farolás pedig a kézfékes kanyarnak felel meg, azaz a gép kicsapja a hátulját és sokkal élesebb szögben is be tud fordulni (ezzel a módszerrel a telepített aknákat is arébb lehet lökni, mondjuk ehhez sok gyakorlás szükséges). Irányítási gondok egyedül a gyorsítórakéta aktiválásakor léphetnek fel, de ez annál a sebességnél érhető is. Igyekezzünk ezeket a turbókat azokra a pályákra tartalékolni, ahol időre kell teljesítenünk egy pályaszakaszt. Az irányításhoz tartozik a bilentyűzetkiosztás is, amely (jobb kezeseknek legalábbis) alpból kézre esik, én nagyon kellemesnek találtam.

Mint már említettem, a kezelési útmutató igen részletes, ezért csak néhány tanácsot adnék:

-Kezdetben, amíg nincs meg minden fegyverünk, nézzünk be minden zsákutcaba is, lövünk szét mindent.

-A gyenge fegyverekkel igen sokáig kell löni a nagyobb ellenfeleket, legyünk türelmesek.



AZ ÍTÉLET

A TUNNEL B1-hez minimum P75 és 16 mega RAM kell, de ezen feltételek mellett a játék igen jól fut (gondolom ti is tapasztaltátok már, hogy sok szemét program a minimum igényekkel enyhén szólva élvezhetetlenül működik). A tesztet P133-on végeztem, így még maximális grafikai részletességgel is élveztem az akciót. A grafikára nem lehet panasz, nagyon tetszett, hogy az alapvetően sötét tónusú színek ellenére is minden jól látható a pályákon. Egészen elámultam azon, ahogyan az aknavetők lövik ránk a bombákat,

ALAGÚT A POKOLBA!
TUNNEL B1

A helikopter kezdetben kemény ellenfél



Éz nagyon hasznos lehet akkor, ha egy élethevágó harc közben éppen nincs időnk tanulmányozni a fegyvermezőt, hogy vajon melyik fajta municiót kaptuk meg. A pályák alapvetően két típusra oszthatók: az egyik fajtában harcolni és pusztítani kell, a másikban száguldani és szlalomozni, itt az ellenfelünk a könyörtelenül ketyegő óra.

A játék egyik legnagyobb ütőkártyája az irányíthatósága. A gép ugyanúgy "lebeg", mit ahogy azt a Wipeout-ban tapasztalhatuk (aki esetleg nem ismerné, valami olyat képzeljen el, mintha egy kis csónakban ringatózna egy tavon). A különböző kanyarokat egészen jól be lehet venni, még nagy sebességnél is - meg merem kockáztatni, hogy sok autóversenyes játék is megirigyelhetné ezt a felhasználóbarát módszert. További kényelmes lehetőség az oldalazás és a farolás használata. Az oldalazás olyan, mint pl. a Doom-ban: minden irányba tudunk mozogni, de a gép mindig ugyanarra néz. Ez ebben a játékban "duplapius" jó, hiszen

- Használjuk a térképet rendszeresen.
- A gyorsítórakéta használatakor áttörünk a ládákön és az utakadályokon.
- Vigyázzunk a robbanásokkal, igekezzünk távol maradni tőlük.

A rakétazápor eredménnyel járt



-Ha egy kapu nem nyílik ki, akkor valahol még van egy fényszensor (közérthetőbben: kapcsoló).

tisztára mintha a Quake-et látnám. Kissé szokatlan, de érdekes ötlet, hogy a gépfegyver lövedékei nem látszanak (csak az egészen közel levő célpontokon), ezért ugye mindig azt találjuk el, ami pont szemben van velünk. A játék hanghatásai barátságosak, nem idegesítőek, a szintetikus gép-beszéd pedig egyenesen hangulatos. Részemről a játékkal kapcsolatban minden rendben van, akinek megvan hozzá a megfelelő gépe, annak mindenképpen ajánlom. A képek nagy felbontású grafikai módban készültek.

MARTIN

tunnel b1 Kiadja: US Gold
P75, 16MB RAM, 10MB HD, VGA, CD, SB
91%

CINKELT LAPOK

WORMS REINFORCEMENTS (PC CD)

Erősítés kellett? Hát itt van:

1- UEREARSY	14- SCUMBAGZ
2- OHSOARSY	15- GOODBYE
3- UNCHAINS	16- TRUTHOUT
4- BJORNPOP	17- 17THKIND
5- DODGEMAR	18- GOGOGOGO
6- STARTURN	19- PIGSPACE
7- HEYGEOFF	20- TRUMPTON
8- REZDOGGY	21- PARANOID
9- HIGHKICK	22- MIXTURES
10- LONGAGO	23- UERY MAD
11- HEYJOHN	24- INSANITY
12- SATRNICS	25- GREATGIG
13- NEARDEAD	

BREATHLESS (AGA)

Néhány könnyítést tartalmaznak a következő pályakódok:
17JCC7C2HENHSCPT
CFCCGNN2053NS8PW

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (AMIGA)

Ugye, hogy nem elég ebből a kiváló kalandjátékból? Az ember egyszerűen képtelen betelni vele, pedig hányszor végigment már rajta. Igen, ezt nevezem én az évszázad játéknak. (Persze ezzel nem azt akarom mondani, hogy csak ez az egy létezik, nem is, hiszen jön jön jön a THE CURSE OF MONKEY ISLAND, a THE SECRET OF MONKEY ISLAND harmadik epizódja, ami ugyancsak fagyerekesnek tűnik, s a látottak alapján csak jót, de csupa jót, és csakis pozitívan tudok mesélni róla. Addig is annyit megúgok, hogy a Full throttle stílusának jegyeit viseli majd magán.) De az az érzésem, mintha elkalandoztunk volna egy picit az eredeti témánktól. Ugyebár, tételezzük fel, hogy valaki végignyomta a gémet, akkor bizony az a valaki fogja és letörli a játékot, hogy legyen elég helye a vinyón. És mi történik, ha kedve szóttyan újra megnézi a zárképsorokat? Ujra végig kell, hogy menjen az egész játékon... hacsak nincsen meg neki az 576kbyte januári - szóban forgó - száma. Miért is fontos ez, hát csak azért, mert ebben található meg a befejező animációt aktiváló billentyűkombináció, ami nem más mint a CTRL és W billentyűk (egyszerrel). Még-eggyel több ok, hogy 576-ot olvassatok.

SLAM TILTI (AGA)

Ha a játék közben beírjátok: LONGPLAY, több labdára tesztek szert, míg ha ehelyett CHEAT szócskát ptyögögtök be, elolvashattok egy szöveget, mely elárulja hogyan lehet előhívni a csalást.

GENDER WARS (PC)

Sérthetetlenek és végtelen municióval rendelkezhetünk, ha a játékot BUY A PLAYSTATION (ez itt a reklám eljára) név alatt mentjük el.

SPIDERMAN: SEPARATION ANXIETY (PC)

Még a pókembernek is lehet rossz napja, s kihez fordul ilyenkor tanácsért? Ugye, hogy nem vitás, no de ne húzzuk tovább az idő, ime

a tanácsok, melyeket pályakódok formájában adunk meg:

DCCPMH
MDRJKP
STSSPC
QPMJCU
MRRYPN

DEATH RALLY (PC)

DRUB - sérthetetlenség
DREAD - végtelen munició
DRAG - végtelen turbo
DRINK - rocketfuel
DRUG - gombaefektus
kódokat játék közben, az alábbiakat pedig a menü képernyőn kell beírni:
DROOL - \$500000
DRAW - \$1000
DROP - levon 10 pontot
DRIVE - ad 10 pontot

TEKKEN 2 (PLAYSTATION)

A következő trükköket Gyurkó Péter, tatabányai olvasónk küldte be:

Ha a karakterválasztásnál, vagy a menetek közti VS képernyőn a SELECT-et nyomva tartjuk a menüt kezdetéig, a szereplőnk meghízik, mint egy disznó.

Ha meg akarjuk változtatni a karakterünk ruháját, csak várjuk meg amíg letelik az idő, vagy nyomjunk egy fel-háromszógot.

TOY STORY (MEGADRIVE)

A Toy Story pályakódokat a kazincbarcikai Molnár Leventének köszönhetjük.

31241
54152
34255
51324

DONALD IN MAUI MALLARD (SNES)

Donald legutóbbi kalandjához a budapesti Gáspár Emil és Stefán Tibor nyújtott egy kis segítséget. Íme a pályakódok:

2. ININJR	6. YOHOHO
3. ILUMUD	7. UNDEAD
4. ITSHOT	8. GOLUCK
5. GETHIM	

DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

Gila "McClane" Ármándó Budapestről Bruce Willist megszálló gyorsasággal nyomta végig a Die Hard Trilogy-t. Következzék munkájának eredménye, a pályakódok. Mivel elég terjedelmes kódokról van szó, sajnos válogatnunk kellett. A beírásukhoz lépünk (a SELECT-tel) az OPTIONS képernyőre, majd ott a MEMORY CONTROL-hoz, s végül a GAME CODE-nál vigyük be őket.

Die Hard - Level 5
Y411Z0T3YJMZZ
Y1BPYY6M70Y7
NZMUH9Y7NZMUH
FY7NZMUH9Y7NJ

Die Hard - Level 10
3D231ZZ123CK!
8BS_0U9Q7JZ3D
FKQ6SW3DFKQ7S

I3DFKQ6SW3DFJ

Die Hard - Level 15
BK21PND98UGP
4ZB1QDYGNLLBY
CPGPIURBYCPGNU
MBYCPGPIURBYCJ

Die Hard - Level 19
B42_RJ498UGPC
7S8DUJY2P2NB5
8P2NBK858P2PB
PB58P2NBK858J

Die Harder - Level 5
N_U38Y3N2JB1
85_N2J955V1NL
JB_1L4Q7TU195
4N2JB185_N2J_

Die Harder - Level 8
N_1B58Y3N2JB1
85_N2JHHHP2NZ
JB_76LHKN195
4N2JB185_N2J_

Die Hard with a Vengeance - Level 5
KS28P3DFKU78Y
3NGKU7BRCNBKQ
78HS415M6UCC4
_K63S6SJDFD2J

Die Hard with a Vengeance - Level 10
7N23LHKZ7NZMU
H9Y7NZKJ79W7S
ZMWNTLMY16ST9
T6_U38MH9T9RJ

Die Hard with a Vengeance - Level 12
9N24LML69P6NU
MBF9P6GJWB9CT
6NW8U2YH72L8Z
C89248C9MQZ_N

Itt van még egy cheat a második epizódoz! A repülőter előtt, amikor még meg se érkeztek a terroristák, lőjük addig a helikoptert, amíg fel nem robban. Párszor újra kell tölteni a fegyvert, de megéri. A jutalmunk rögtön a játék elején egy beretta, dupla tüzerével!

WIPEOUT 2097 (PLAYSTATION)

Még mindig Ármándóé a szó, most néhány WipeOut 2 csalás következik.

Ahol hajót kell választani, tartsuk lenyomva az L1+R1+SELECT gombokat, és úgy írjuk be a következőket:

Piranha hajó: 4xH, KÖR, HÁROMSZÖG, NÉGYZET
Phantom pálya: 3xHÁROMSZÖG, 3xKÖR
Pálya csalás: NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET

A következő kódokat a játék pauszálása után vigyük be, s közben tartsuk végig nyomva az L1+R1+SELECT gombokat.

Gépfegyver: NÉGYZET, KÖR, H, NÉGYZET, KÖR, H, HÁROMSZÖG
Végtelen fegyver: 2xH, 2xNÉGYZET, 2xKÖR, HÁROMSZÖG

Végtelen energia: HÁROMSZÖG, H, NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG, H, NÉGYZET, KÖR
Végtelen idő: HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, H, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, H

NBA LIVE '96 (SNES)

Ha esetleg egyáltalán nem izgat minket, hogy kívül, és ki ellen játszunk, nyomjuk le a csapatválasztásnál az L és B gombokat egyszerre.

TIME COMMANDO (PLAYSTATION)

Néhány pályakód:
AJRTECJT - Japán
CGSWPUHZ - Középkor
SMTGMCPO - Aztékok
HWYOWCFU - Vadnyugát
KMZYUGLR - Jövő

DAYTONA USA CCE (SATURN)

Azt már az előző számbunkból tudhatjátok, hogy a MEDIUM és a HARD fokozat teljesítésével megkapjátok a régi Daytona kocsiát, illetve a lovat, de azt bizonyára még nem tudtátok, hogy a játékban két ló is van! Legyetek elsőik mind az öt pályán a lóval (Uma-val), és máris választható Uma 2.

A játékban van egy rejtett tükör mód is, ami azonban csak akkor kapcsolható be, ha már a Hard fokozaton elsőik lettünk mindenhol. Ekkor menjünk a pályaválasztáshoz, tartsuk lenyomva az X+Y+Z-t, és nyomjunk egy A-t, vagy C-t. A kiválasztott pályán ezután minden pont fordítva lesz.

ALIEN TRILOGY (SATURN)

Néhány remek cheat következik, melyeket szokványos kódként kell megadnunk.

A pályaválasztáshoz írjuk be, hogy "FLYTO??", a kérdőjelek helyén természetesen a kívánt szint számával.

A sérthetetlené váláshoz a következő kódot adjuk meg: "FVNKYGIBBON". Ezután indítsuk el a játékot, és már tapasztalhatjuk is, hogy nem sérülünk.

Már a kezdetek kezdetén választhatóvá varázsolhatjuk az összes fegyvert a következő kóddal: "FISHINGFORGVNS".

Ha maximum adag löszert akarunk, erre is van mód, csak írjuk be: "FILLMPOCKITS".

IMPACT RACING (PLAYSTATION)

Jónéhány kódot rejtettek el ebben az autós akciójátékban, következzen most néhány! A kódokat sima password-ként kell megadni.

I.AM.IMORTAL - sérthetetlenség
LORDSOFTUFF - örök fegyverek
ALL.TOOLEDUP - az összes fegyver már az indulsndí
RABBITBADGER - pályaleptetés
ENDGAMELEVEL - az utolsó szint
BONUS.LEVEL - extra bónusz pálya
JOURNEYS.END - befejezés, credit képernyő

BUST-A-MOVE 2 (SATURN)

A címképernyőnél adjuk be a "X, Bal, Jobb, X" kombinációt, mire megnézhetjük a befejezést, valamint a puzzle módban különböző szinteken játszhatunk

CRASH BANDICOOT (PLAYSTATION)

Ha beírjuk ezt a frankó pályakódot, a játék nyomban 100%-ra teljesítve lesz:

4xHÁROMSZÖG, H, NÉGYZET, 2xHÁROMSZÖG, 2xHÁROMSZÖG, NÉGYZET, H, HÁROMSZÖG, KÖR, 2xHÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, 4xH

LEMMINGS 3D (PLAYSTATION)

Egy titkos pályaválasztó képernyőre juthatunk, ha az alábbiak szerint cselekszünk. Menjünk a password képernyőre, és írjuk be: LAMPWICK. Ha nem hibáztuk el, a "Password Correct" felirat fog megjelenni, majd miután kiválasztottuk a nehézségi szintet, egy képernyő fog előjönni mind a nyolcvan szinttel

EARTHWORM JIM 2 (SATURN)

A játék pauszálása után vigyük be a következőket:

Bal, A, Z, Y, Le, A, Y, Le - energia 100%-ra növelése.
Y, A, Jobb, Le, Le, A, Bal, Jobb - életek számát a maximumra növelni.
C, A, Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Bal - plazma fegyver.
Le, A, Fel, B, Jobb, Jobb, C, Jobb - tripla fegyver.

Az alkotói válság bizony szörnyű egy dolog. Drew Blanc, a vasárnap délelőtti rajzfilmek megálmodójának élete pedig pontosan ebbe a szakaszba jutott. Abszolút inkompetens főnöke, Sam Schmalz még több bájos, ugri-bugri nyuszikát akar látni tőle a Fluffy Fluffy Bun Bun Showban, pedig Drew már lila

okkal megtámadta a szomszédos sötét vidék, Malevolands gonosz vezére, Nefarious Gróf. Ördögi szerkezetével Nefarious a békés polgárokat csúf kreatúrákká varázsolja. A királynak viszont már megvan a terve: kémeinek sikerült megszereznie a Malevolorator tervrajzát, s

beütésű, teljesen leegyszerűsített, még a beszélgetések is ikonokkal történek. A billentyűzetről csak egy pár dologra lesz szükségünk: az F1-gyel hívhatjuk be az options képernyőt, és az F5/F6-tal végezhetjük el az állásmentés/töltést.

fiókokat, amíg csak az alsó és a felső lesz nyitva. Az így kinyitott titkos átjárón keresztül a szoba alá jutunk, ahol kérjük meg Fluxot, hogy álljon a meglazult padlódeszkára, mi pedig tapossunk rá a másik végére. A kilőtt Flux kinyit a plafonon

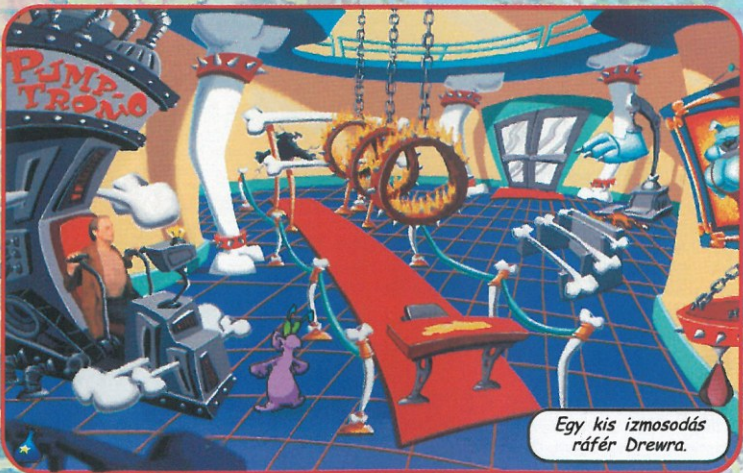
Ez aztán a forró helyzet!



szirupot fog hányni a sok édes, aranyos, imádnivaló nyuszikáktól. Csak bámulja az üres rajztáblát, és ezalatt nem a papír hiányát kell érteni. Hajnali négykor arra riad fel, hogy a TV-ben az általa annyira gyűlölt Fluffy Fluffy Bun Bun Showban vidáman táncolnak és kacarásznak a nyuszikák. Drew tajtékozó dühvel nyomja be a távirányítón a kikapcsolás gombját, ezzel azonban nem a kívánt hatást éri el. A

az alapján meg akarja építtetni az ellenkező hatást kiváltó Cutifiert...

A Virgin most egy olyan kalandjátékkal állt elő, ami méltán felveszi a versenyt az immár legendássá vált LucasArts játékokkal is. A fergeteges humorú játékban - a híres Roger Nyúl a Pácban című film mintájára - rajzfilmfigurák között a bedigit



Egy kis izmosodás ráfér Drewra.

TV hirtelen magábaszippantja hősünket, és ott találja magát a saját teremtményei között. Próbál magához térni, ám egyszerűen csak villámok csapnak le körülötte, majd valaki fellöki. Drew régóta dédelgetett rajzfilmfigurája az, akit már annyiszor próbált eladni - sikertelenül - különböző TV társaságoknak, a lila kis szemtelen izé, Flux Wildly. Flux elviszi hősünket Cutopia királyához, aki készségesen segítene is Drewnak visszajutni a saját világába, ám jelen pillanatban leköti egy másik probléma. Cutopia örökké boldog lakóit a már látott villá-

ját irányíthatjuk. A név gondolom mindenki számára ismerős, elég ha csak a Vissza a Jövőbe örült dokijára gondolunk. Gyönyörűen megrajzolt SVGA háttereken barangolhatunk, a cselekményt pedig gyakran Walt Disney minőségű rajzfilmbetétek teszik még látványosabbá. A szereplőgárda a főhősön kívül is kész sztárparádé! Tim Curry, a Rocky Horror Picture Show sztárja kölcsönözte például a gonosz Nefarious hangját, s a többi szereplőt is már mind hallhatuk, ha szoktunk rajzfilmeket nézni a külföldi csatornákon. Az irányítás erősen LucasArts-os

TOON

TELJESEN FELTOONING

CUTOPIA

Kezdetben a trónterem előtt találjuk magunkat. Menjünk le a királyi mérnökhöz, Bricabrachoz. A szórakozott madár nem találja a szemüvegét, ezért nem áll velünk szóba. Érdeklődünk az inasnál a madár szemüvege felől, mire az visszakérdez, hogy kereste-e már a zsebében. Hát ez jó kérdés, továbbbítuk Bricabrachoz, s meg is lesz a szemüveg. Ezután megkapjuk tőle a Malevolorator tervrajzát, és egy feneketlen zsákot, amibe a továbbiakban a tárgyainkat rálthatjuk. A feladat tehát adott: a tervrajzon szereplő anyagoknak pont az ellenkezőjét kell beszerezniünk. Beszéljünk a kastély őreivel, akik szeretnek eldicsekedni a "Hello" táncukkal, ami alatt az egyik mindig elejt egy kulcsot. Ismételtessük meg a táncot, s gyorsan vegyük fel a kulcsot. Nyissuk ki vele a kastélyban a hálószoba ajtaját. Vegyük fel a zenedobozt, majd küldjük fel Fluxot a király ágyába, mire a helyi jelmezkölcsönző egy ingyenes utalványával leszünk gazdagabbak. Most lépünk a fiókos szekrényhez, ami egy kisebb rejtvény: addig húzogassuk a



egy csapóajtót, ami így fent a szőnyeggel letakarva egy csapdának felel meg. Hívjuk le a zsinór meghúzásával a kiszemelt áldozatot: az inast... Vigyük el a trófeák közül a halat. Nézzünk el most már a városba, a kocsmába. A kocsmarendjét egy egér rendszeresen háborgatja, ezért segítsünk a tulajnak megszabadulni tőle. Zavarjuk az egeret az egér-agyonszapó berendezés alá, majd álljunk neki zenélni az or-

gonával. Amíg az egér táncol, kérjük meg Fluxot, működtesse az egércsapót. Miután a kocsmáros egy ütött-kopott korsóval kifejezte a háláját, tegyük el az alélt egeret. Ismét a palotában cseréljük ki az aranyozott öntözőkannát az ócska korsónkra, s álljunk tovább a városból. Miután kibeszélgettük magunkat Fluffy Fluffy Bun Bun nyuszival, az út menti mádiárijesztő, pontosabban inkább madárcsalogató mellől tépjünk

lesz otthon, tehát 6.00-kor kell végeznie. A plakáton látott telefonkóddal a Wacme telefonos játékán vehetünk részt, ahol pár kérdésre kell válaszolnunk. (A helyes válaszok: ...Jim's fur - kék; ...outhouse - sárga; ...Warp's fur - narancs; ...right shoulder... - piros; ...Woof's Collar - zöld; ...arrow pointing to Jim's Gym - kék; ...inside Jim's Gym - kék; ...way Outback - narancs; ...WACME - lila; ...left shoulder... - sárga; ...outside WACME - lila; ...arrow pointing to WACME - piros) A nyereményünk egy

nánk, játszunk egy kicsit a rozoga zongorával, ami során egy pár billentyű a kezünkben marad. A másik vajjal kenjük be a konditermes Jim tornaszerét, és kérjük meg a kutyát, hogy mutassa be híres gyakorlatát... Végre használhatjuk az erőgépet. Megizmosodva immár ellátogathatunk a játéktérembe, ahol kérdezzük a polipot a játékokról. Miután a helyi kalapáccsal sikertelenek voltunk az erőpróbán, próbáljuk ki a sajátunkat. Az akadályt olyan sikeresen vesszük, hogy a végérték csengője darabjaira törik, amit szedjük is össze miután átvettük a nyereményt, az üveg bort. Ha már itt vagyunk, hívjuk ki a tulajt egy menetre a Wacman című játékkal. Ha meg-

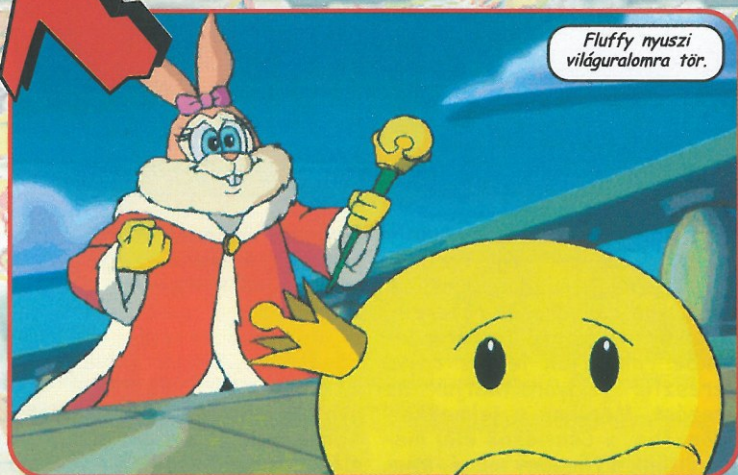
STRUCK

GOLVA

egy kukorica-csövet. Menjünk be az istállóba, s ott merjük tele a kannánkat a trágyáshordóból. Folytassuk az utunkat a madárcsalogatótól lefelé, majd az erdőben felfelé. Egy elefánt meghajtású komphoz jutottunk. Rakjuk a gép üres kezébe az egeret, és élesszük fel a trágya "illatával". Lépjünk be a kabinba, és toljuk előre a kart.

Flux hazájába, Zanyduba jutottunk, ahol három út közül választhatunk. Az első út a helyi konditeremhez vezet, benne egy felfuvalkodott kutyával. A terem mellett egy szokatlan rendeltetésű mellékhelységet találunk, amit viszont egy túlbuzgó rendőr őriz. Csak a város órájának az ütésére hajlandó elhagyni a posztját, ami viszont már réges régen felmondta a szolgálatot. Nem hajlandó elárulni, hogy meddig tart a munkaideje, csak annyit kotyog ki, hogy fél óra alatt ér haza. Vizsgáljuk meg a falon lévő plakátot, amiről egy telefonszinkódot olvashatunk le. Most nézzünk el a harmadik útra, ami a Wacme üzlethez, a hülyeségek boltjához vezet. Már a bejutás is egy kisebb tréfa:

mindig azon az ajtón menjünk be, ami felett éppen kigyullad a kijelző. Bent kérjük termékbemutatót, majd miután Woof demonstrálta a boxkesztyű használatát, vegyük fel a Warp feje felett keringő csillagokat. Vizsgáljuk meg az "elégedett" vásárlók képeit a falon, s még közelebbről tekintsük meg a rendőr igazolványát. Jegyezzük meg az újabb szinkódot. Menjünk vissza Cutopiába, a kocsmába, és használjuk a telefont. Először hívjuk fel a rendőrt, aki mint az üzenetregisztrátortól megtudjuk, 6.30-ra



Fluffy nyuszi világlármára tör.

doboz ugráló bab, természetesen a Wacme üzlet kiváló terméke. Ezzel jelentkezzünk a boltban, s használhatjuk a fizetővendégek ajándékautomatáját. A gépet elindítva, majd a megfelelő időben leállítva nyerjük meg a mágneset, az óriás kalapácsot, és a kesztyűt. A mágnessel keressük meg az istálló szénakazlában a fejőgép elveszett alkatrészét, s javítsuk meg a gépet. A tehentől két adag vajot kapunk. Az egyiket vigyük a pékségbe a békáknak. Sajna Nefarious a középső békatestvért - aki a dagasztást végezné - elrabolta, ezért a kenyereink csak a tészta elkészítéséig jut el. Mielőtt távo-

verjük, a nyereményünk egy nyaklánc. A bort vigyük el az erdőbe B.B. (Big Bad) Wolfnak, amit a farkas egy vacsorameghívással hálál meg... Hőseink hamarosan egy forró üstben találják magukat. Innen úgy szabadulunk ki, hogy ide-oda döntögetve felborítjuk az edényt. Hogy ne vesszen kárba a meg- rakott tűz, csináljunk egy kis pattogatott kukoricát, majd tűzzük a nyársra a tésztánkat. Ha elkészült a kenyér, vegyük fel a nyársat is, és vigyük még el a könyvet is az asztalról. Távozáskor megismerkedhetünk Nefarious Csatlósaival, akiket állítólag a halálból hozott vissza. Az egyik nem tud beszél-

Nefarious Gróf szarkazmusa felülmúlhatatlan.



ni, a másik nem lát, a harmadik pedig süket. A közjátékban Nefarious parancsot ad nekik az elfogásunkra.

Látogassunk el **Malevolandsre**, s ott vegyük fel a kidobószörny lerágott csontját. Ezután nézzünk be a börtönbe. Vegyük fel a tintapárnát az asztalról, s ha akarunk, próbálkozhatunk a monitor melletti

nyvet gyártnak. Hogy miből? Szegény öreg ló, Elmer eltűnése ezt nyilvánvalóvá teszi. Ragasztót nem adnak, viszont telemérhetjük a kannát méreggel. Ezzel mérgezzük meg az erdőben a tüskés növényt, és vegyük fel mögötte a piros paprikát. Töltsük meg újra a kannát méreggel. Menjünk vissza Malevolandsre, és tegyük fel egy

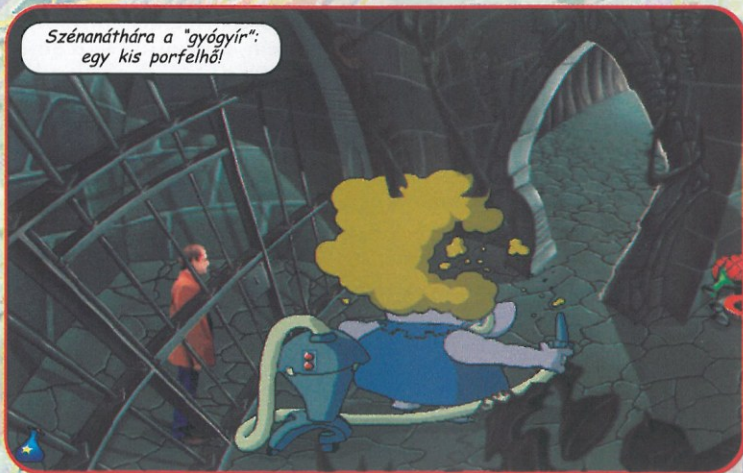
vő lyukba illesztve a nyársat - és vegyük ki a kitömött macskát. Varázsoljunk belőle mókust: ragasszuk rá a vattacukrot, és a zongorabillentyűket, és "élesszük fel" az ugráló babot beléöntve. Vigyük el a kreálmányunkat az erdőbe, az agresszív mókus ajtaja elé. A mókus nyomban távozik újdonsült arájával, mi pedig Flux-szal felvetethetjük a mogyoróját. Ismét Malevolandsen öltünk magunkra a madárijesztő köpenyét a bowling club előtt, mivel az álöltözetben sikerül bejutnunk. A csatlósok elől az öltözöbe menekülünk. El kéne nyernünk Seedytől a bowling kupát, ám ehhez szabaddá kell tennünk egy pályát. Ragasztózzuk be a medve bowling golyóját, és máris lesz egy üresedés. A gurításhoz majd Flux-szot használjuk golyónak. Ügyködésünket teljes siker koronázza: megkapjuk az arany bowling bábukat.

személyesítette meg, mivel neki az a szándéka, hogy Zanyduval és Malevolands-szel együtt az egész világ "arcára" örök vigyort fog varázsolni. No több se kell Drew-nak, inkább megtagadja a slusszkulcsok átadását, ám a királynak ott van ugyebár az őrség... A nagy kavarodásban végül Fluxot "vigorizálják", Drew pedig a Csatlósok kezébe menekül.

NEFARIOUS KASTÉLYA

Hősünk Nefarious Gróf kastélyában eszmél, ahol a gróf nem kevés iróniával közli, hogy egy különleges injekció miatt hamarosan ő is toon-ná, azaz rajzfigurává fog változni. A cellát egy szénanáthával küszködő vadkan őrzi, aki azzal kezdi a munkáját, hogy lenyeli a kulcsot. Ha beszelgetünk vele, utána hátat fordít nekünk. Amikor éppen szívja az orrát, vegyük ki a láb-

Szénanáthára a "gyógyír": egy kis portfelhő!



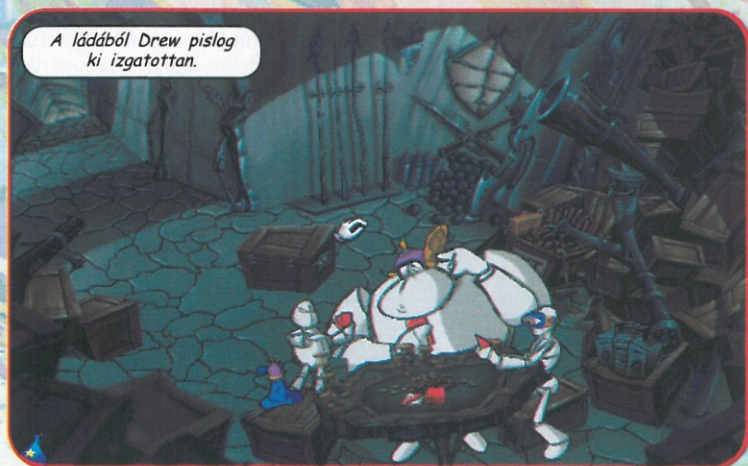
széf kinyitásával. Ha sikerül a zárat "kiraknunk", egy hordozható lyukkal gazdagodunk. A lyukat majd a városok főterein, a földön található bémélyedésekbe rakhatjuk le, és rajta keresztül felgyorsíthatjuk az utazást. Menjünk a jelmezkölcsönzőbe, a Csatlósok elől menekülünk a függöny mögé. Miután elmentek, cseréljük el a könyvünket az eladóval az övére. Nyomjuk a tintapárnába a királyi zenedoboz oldalát, aminek a domborműve így pecsétként funkcionál, s lepecsételhetjük az ingyenes utalványt. Ezt mutassuk be, mire kapunk egy ajándék maskarát, és választhatunk a felajánlott jelmezek közül. A Harlequin ruhát válasszuk, amit nyomban vigyünk el a madárcsalogatónak. Nagyon fog örülni neki, s cserébe megkapjuk az ócska köpenyét, igaz az öröme nem sokáig tart: Nefarious átváltoztatta igazi madárijesztővé. Nézzünk be az istállóba, a birkához és a tehénhez, akik Nefarious villámainál idő közben átmentek s z a - do/ma-zoba, s újabban

paradox kérdést a robotgyárosnak (aki maga is egy robot) az eladónő könyvéből. A dolog meghaladja a robot képességeit, és "hibáüzenetként" lerobban a feje. Immár felvehetjük a WC-pumpára hasonlító tárgyat, amivel menjünk Zanydura. Tüntessük el az őrt a klotyó elől, tehát állítsuk be a Wacme előtti órát pontban 6.00-ra. (Nem túl egyszerű!) Ezután pumpáljuk ki az eldugult WC-t, ami valójában egy hülye játék, és dobjuk a kagylóba a halunkat. A lehúzókart akkor húzzuk meg, amikor az akváriumban a zöld nyelvhalat látjuk. Most nézzünk el a középső útra, a keselyűhöz. Öntsük le a csontunkat a méreggel, és adjuk oda a madárnak... Húzzuk ki a döglött keselyű farktollát, és lopjuk el az útjelzőtáblát, amin eddig ült. A tollat ajándékozunk oda a szado/mazo tehénnek, aki az új kínzóeszközért cserébe megengedi hogy elvigyünk egy kis ragasztót.

Fluffy Fluffy Bun Bun-nak adjuk oda a popcornot, amiért egy vattacukrot kapunk. A kastélyban nyissuk ki a szekrényt - az oldalán lé-



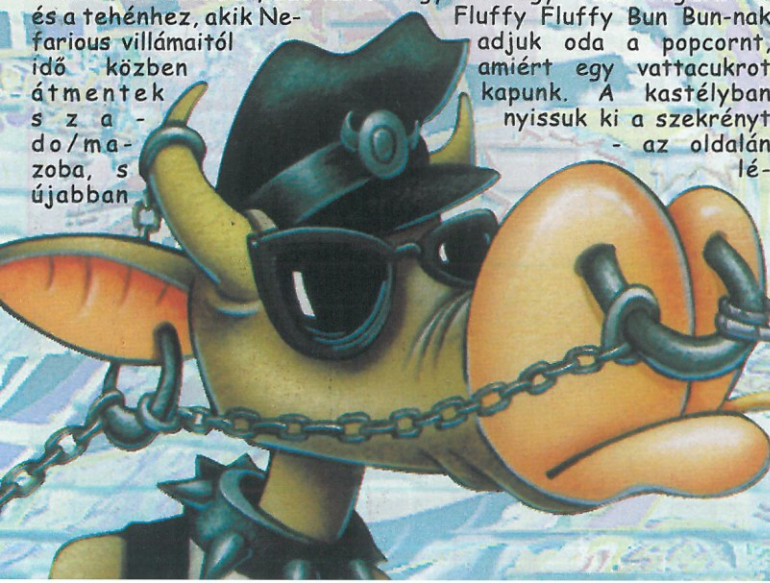
A láddából Drew pislog ki izgatottan.



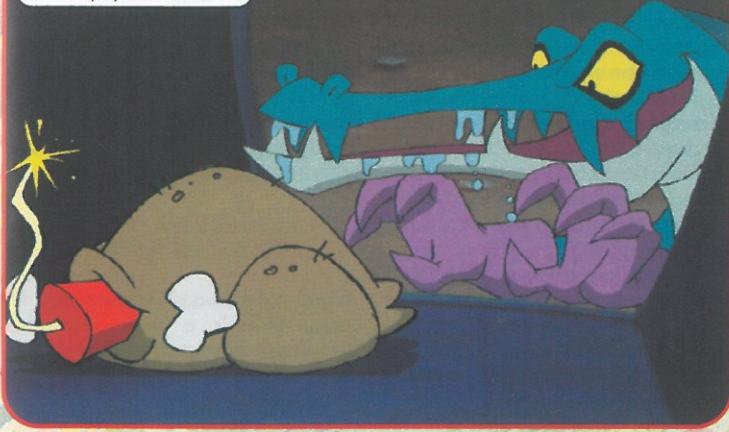
Im már megvan az összes alkatrész a Cutifier-hoz, tehát az órajárással megegyező irányba a következő tárgyakat illesztjük be a gépbe: köpeny, csillagok, nyelvhal, csengő, nyárs, bowling bábuk, mogyoró, nyaklánc, útjelző tábla, piros paprika, kenyér. Ha minden a helyén van, csináljunk egy System Analystist.

A Cutifier most már működépes, ám hirtelen átesünk a ló tulsó oldalára. Mint kiderül, a Királyt - akit amúgy elraboltak - Fluffy Fluffy Bun Bun

törlő alól a kristályt. Ugyanígy tegyük el magát a lábtörlőt is, és poroljuk ki a rácson...Vegyük fel a falba fúródott kulcsot, és szökjünk meg. Először rögtön a cella mellett, a klímaberendezés felé induljunk. Keressük meg a légkondi mellett a gombot, és nyissuk ki vele a szellőzőcsatorna ajtaját. Bújunk be, majd ott a síkos falon a légyjelmezt magunkra öltve másszunk fel. A kastély fürdőszobájába jutunk, ahol vegyük ki a csap felletti szekrényből a kloroformot, majd dugaszoljuk el a mosdókagylót. Nyissuk ki a csapot, így



Töltőtpulyka á la Drew.



egy jókora tócsát okozunk. Másszunk vissza, és menjünk ki a lépcsőházba. Egy hatalmas bohócfejre figyelhetünk fel ami valójában egy ajtó. A kinyitásának a módja, hogy visszajátszuk rajta a kombinációkat, amiket a mögötte lévő bohóc ad meg.

Most állítsuk az időjárást forró éghajlatra, minek hatására a lépcsőházi akváriumból kimene-kül a piranha. Ezután állítsuk vissza normál állásba a hőmér-sékletet, húzzuk ki a tűt, és si-essünk az akváriumhoz, mielőtt visszaugrana a hal. Vegyük ki a vízből a kis kincsesládát, majd belőle a kulcsot. Most menjünk a könyvespolchoz az emeleten, ahol - a kínzókamrában ücsörgő madár tanácsai szerint - a régi könyveket a következőképp húzogassuk ki: 1. kék, 1. piros, 3. piros, 2. kék, 3. kék, 4. piros, 2. piros, 4. kék. A kinyílt ajtó a biztonsági kamerák figyelőjéhez vezet, akit altassunk el a zene-dobozzal. Fordítsuk magunk fe-lé a monitort, és nézzük végig a csatornákat. Az egyikben az ép-pen útban lévő Nefarious üzenet-t fogjuk, ám minket inkább az a kamera érdekel, ami a fölöt-tünk lévő fegyvertermet mutat-já. Lépjünk el a monitortól és irányítsuk a mágnesünket a pla-fonon lévő fémlapra. Ezután a monitort figyelve a fölöttünk lé-vő páncélzatot úgy húzogassuk, hogy az az éppen kiálló kőlapok-ra álljon. Az utolsóra ráhúzva kinyílik a vasrács. Vegyük fel a páncélzat vaskesztyűjét, és menjünk tovább. A hadianyag raktárban, ahol a Csatlósok kár-tyáztatnak, nyissuk ki az ugráló ládát a tüvel, mire az így kisza-badított péktől egy újabb kris-tályt kapunk. Másszunk be a bé-ka helyére, és ugráljunk észre-vétlenül a Csatlósok mögé. Ha

Bent amikor a pszichopata bo-hóc leveszi az orrát, öntsük te-le az orrot kloroformmal. A bo-hóc elszenderül, mi pedig felve-hetjük a tűjét és a lufiját. Töltsük fel a lufit héliummal. Ismét a klímaberendezésnél il-lesszük a kontrollpanelen az ál-lítókar helyére a tűt, és állítsuk a gépet fagyasztó üzemmódba. Másszunk vissza a fürdőszobá-ba, ahol szerény személyünknek köszönhetően egy kisebb jégpá-lya jött létre. Csalogassuk be az ajtó előtt álló öröket egy piru-ettre, s hamarosan immár a lép-csőházban is közlekedhetünk.

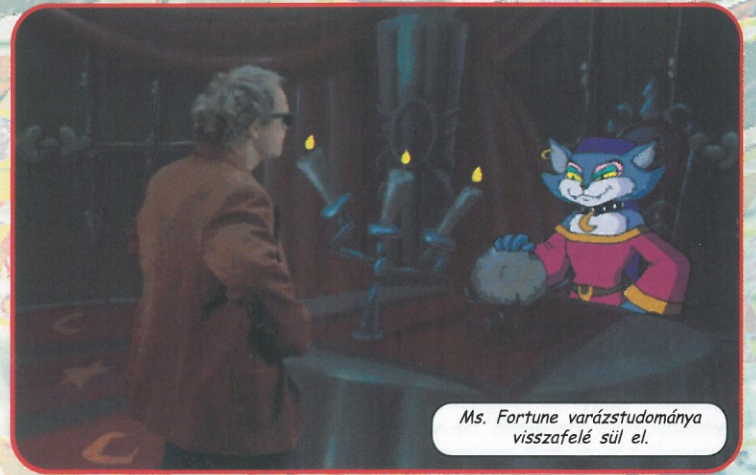
A Wacme boxkesztyűvel garantáltak a csillagok.



elég ügyesek vagyunk, Drew vé-gül egy láda dinamitot lovasít meg. Ismét a fürdőben töltjük tele vízzel a kannánkat, majd irány a konyha. Öntsük le a ro-botszakácsot a vízzel, így az megbénul, mi pedig elvehetünk egy pulykát. Töltsük meg dina-mittal, majd a tűzhely ajtaját kinyitva gyűjtjük meg a kanócot. Gyorsan tegyük be az ebédet az ételliftbe, hogy a krokodilok még "melegében" fogyaszthas-sák el... Immár felmehetünk a kiégett társalgóba, ahonnan csu-pán a dákóra lesz szükségünk, aminek a végére tűzzük fel a páncélkesztyűt.

A lépcsőházban, a korlátan lé-vő szoborfejekből még két

szemüveget. Ms. Fortune hipno-tizálása így visszafele sül el, tehát parancsoljuk meg neki, hogy menjen ki, majd nyissa ki az ujjlenyomatazonosítást kérő másik zárat. Az ajtó Nefarious vezérlőtermébe nyílik, viszont nincs áram! Vizsgáljuk meg a panelt, és illeszk a kristályain-ka-t a lyukakba úgy, hogy mind-egyik villogjon. Ezután húzzuk meg a pulton a kart, és a ki-nyílt üvegajtó mögül vegyük ki a szerkezetet, amivel Drew majd visszajuthat a saját valóságába. Lépjünk a zárt ajtó monitorá-hoz, s a kapcsolókat - sorban haladva - a következő állásba állítsuk: le, fel, fel, le. Eljutot-tunk hát a Malevolatorhoz most



Ms. Fortune varázstudománya visszafelé sül el.

kristályt vehetünk ki, ám közü-lük csak a bal oldali szobor nyí-lik ki simán. Miután az első fe-jet kinyitottuk, nyomjuk be a szarvát, de ne lépjünk oda rö-gtön a másik fejhez, hanem a légkondicionáló csatornáján jó-kora kerülőutat téve közelítsük meg. Így a szarv nem csúszik vissza, és kivehetjük az utolsó kristályt. Most menjünk a má-sodik emeleti ajtóhoz, amit az akváriumból kiemelt kulcs nyit. Itt a szekrény tetején lévő napszemüveg megszerzése lesz a dolgunk. A szekrényt ledönt-ve a szemüveg először a ventil-átorra akad fel, majd ha azt a szekrény mögötti kapcsolóval megpróbáljuk leállítani, a trófé-án akad meg. A tróféát a szé-ke-t odatolva érhetjük el, ám ezután a hűsevő növényhez pottyán a szemüveg. A hűsevő növényt a légyjelmezünkel ingereljük, s ezután már csak a gyönyörű vázat kell a kalap-csccsal szétvernünk, hogy végül megkapjuk, amit akartunk.

A kastély legfelső szintjén a vasrács a nyitógombját a meg-mahinált dákóval érhetjük el. Ezután két biztonsági ajtóhoz kerülünk, ahol először is a héli-umot letűdözve tévesszük meg a hangazonosítást kérő rend-szert, és adjuk ki magunkat az egyik Csatlósnak, a nagydarab Lugnutnak. Ms. Fortune szobá-jába jutunk, akit mielőtt meg-közelítenénk, tegyük fel a nap-

már csak a Happy End (?) meg-tekintése van hátra, hogyan si-kerül Drew-nak megmentenie Fluxot, majd hazajutnia, s mi-lyen sikerrel jár másnap a fő-nökénél...

(Végezetül szeretnénk kös-zönetet mondani a Mixim Kft-nek a leírásban nyújtott segít-ségéért, ugyanis a Virgin ún. "kizárólagos" magyarországi forgalmazója két hét alatt sajnos egyetlen egy példányt sem volt képes biztosítani számunkra.)

toonstruck Kiadja: Virgin

486DX2,
8MB RAM
SVGA,
CD, GUS,
SB

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

**Hasfalszaggató humorú játék
abszolút profi rajzfilmszerű
grafikával és hangzással.**

98%

Hát szeretettel köszöntök mindenkit első szereplésem alkalmával a derék Zolee örökében, ahol körülbelül most úgy érzem magam, mint mondjuk a Backstreet Boys, amikor a Nirvana-klubba megy éppen vendégszerepelni. Nem éppen kellemes ugyanis átvenni valakinek a helyét, akinek a neve az elmúlt 3-4 évben szinte egybeforr az 576 Kbyte-tal. Gondolom kapok is érte majd hideget-meleget töletek, de vigasztaljon mindenkit a tudat, hogy nem én túrtam ki innen Zolee komát, hanem ő ajánlott maga helyett, mikor úgy döntött, hogy máshol képzeli el további életét. Szó se róla, kissé csuklottam, amikor egy füstös sörmérés mélyén, egy korsó Guinness kortyolgatva előtárta, hogy mi is lenne az "az életbe vágó fontosságú dolog", ami permanens telefonátgatóra készítette csekélységem után. Enyhe megütközésemnek hangot is adtam egy frappáns találos kérdés formájában ("Te teljesen megbolondultál? MIERT PONT ÉN?!"), amire egy ugyancsak frappáns válasz érkezett ("Csak."). Ja, az más. Ez mindent megmagyaráz. Aztán persze elvállaltam a dolgot, hiszen maximum annyi történhet velem, hogy megíncsel a Zolee Fan Club felbőszült tagsága. Vannak csúnyább halálnemek is...

Bocsánat, hogy nem rögtön a bemutatkozással kezdtem, de valahogy azért csak kellett megmagyaráznom, hogy ugyan miért is bőklátszok erre felé. A nevem CoVboy. Igen, az. Az "ősellenség" - már legalábbis egyes emberek egykori véleménye szerint. Eddig alkalmadtán egy másik, hasonló témájú újságnál rontottam a levegőt, mostanától viszont egy hosszabb időre ide helyeztem át a HQ-mat. Ha valaki esetleg már ismerne, annak őszinte részvétem, ismeretlen leendő ismerőseimnek viszont szeretnék néhány dolgot előrebecsítani. Nem akarom és nem is fogom Zolee mester stílusát utánózni, mert az úgysem nagyon menne. Van nekem sajátom is, ami ugyan alkalmasint kicsit viriolosabb, mint az övé volt, de azért remélhetőleg elfogadjátok. Az újság jövőbeni arculatában ugyan tervezek néhány változást, de mivel ezeket 'a minimum a maximum' alapon óhajtom végrehajtani, mindenképpen szükségem lesz arra, hogy feltárjátok véleményeteket az 576 ügyes-bajos dolgaival kapcsolatban. Ennek első menetét a következő számban megjelenő kis kérdőívben tudom elképzelné, a továbbiakat pedig úgy, hogy a jövőben is folytatjátok a kritikus levelek küldözgetését. Az se baj, ha ezekben melegebb éghajlatra zavartok - azt így tévív idején jókívánságnak fogom fel.

**AKIÉRT
A HARANG SZÓL...**

Gondolom magától értetődik, hogy Zolee múltkori számban el-

hangzott hatyúdala után az 576-postaláda dugig volt a távozásával kapcsolatos hozzászólásokkal. Mivel ezek stílusra meglehetősen változó volt, csináltam egy kis összeállítást belőlük (nem kizárt, hogy Megapak 7 néven CD-n is kiadjuk):

A belenyugró

Egy cseppfolyós öntetet kiengedő olvasó VÉLEMÉNYE:

Zolee Zolee Zolee! Hát nem hallod a szíre-nákat? Nem hallod azt az egetverő kiáltást a nép felől, amely arra készítet, hogy maradj!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! (Úristen ilyen költői mondatom még sosem volt.) Mit hallok? Jön az asszony és a gyer(m)ek? Nem lesz ez emígyen jó! Jó az anyós, és kivágja az 586-osodból azt a maradék 5 Gigát is. A világért se értd félre, amit most mondtam, de értd meg, szükségünk van rád! Zárójelben megértem, hogy el akarsz menni, hisz nekem se lenne kevedem egész nap az újságot bolházni, s tátott szájjal nézni, hogy szalasztok el egy csajt a másik után. (Valami azt súgja, hogy Zolee-né, inkább az újságbolházzást támogattáná.) Azért vetemedtem ennek az irományának a megírására, hogy lásd mennyire nagy híveid vagyunk. (Azért írok többes számban, mert van egy pár zsebkendőbettyár itt mögöttem, akik már vagy 20 csomag Nárciszt juttattak a szemébe, mert nem bírják ezt a csapatát). Ha török, ha szakad, a kedvedért tisztelni fogom az anyósd is, de 1 Gigánál ne engedj többet. (Csatlakozom. Én sem adnám azt az egy gigátam semmiért!) A leendő vagy levő feleségednek és gyermeke(i)dnék hódolatom, rokonságnak pussz és cupp, neked pedig csak egy boldog új évet kívánhatok, mert szerintem szilárdan eltökéltél magad arra, hogy nem térsz vissza soha! Hát akkor viszlát and may the force be with you!!!

Nortonos üdvözléttel: Norton Conräd

A dühös

576 k-byte

Gondolom tudják, mért írom a levelem. Engem nem tud érdekelni az, hogy önök küldték el Zoleet, vagy önként ment el az újságtól, de személyének hiányában az újság ugyanazza a sivataggá válik, mint amilyen volt (ld. utolsó Csevegő utolsó oszlop). Akármint is írt, akárki is találta ki a Csevegőt, tökmindegy ki volt az, a neve felédbe merült, csak egy valakinek a neve maradt meg mindenki emlékezetében a Csevegő kapcsán, és ez a név nem más, mint Zolee. Szerintem ő még a CoV Cowboy is túltett. (Nocsak. Hát az meg ki a szősz lehef?! Vagy netán a jövőbe látsz?) Eddig az 576 Kbyte-ot az alábbiakért vettem:

1. Csevegő.
2. Zolee játékleírásai.
3. További játékleírások. Ezentúl ha esetleg venni fogom a lapot, az alábbiakért fogom venni:
 1. PC-játékleírás.
 2. További játékgépek játékaikainak leírásai.
 3. Martin-féle dumák. (Touché! Én is most tervezek egy ilyen rovatot, ami jelen pillanatban a 'Nyomdahi-ba' munkaneveret viseli.)
 4. Piktoqramok by olvasók.
 5. Reklámok. (Még egy találat! Legfontosabb változtatásom az lesz,

hogy minimum 40 oldalra fogom emelni a reklámok számát. Mint látható, roppant olvasócentrikus vagyok...)

Ez a levél nem azért jött létre, hogy berakják, hanem azért, hogy elolvassák. A levél a Csevegő HELYERE és nem a Csevegőnek van címezve, mivel az én és az ismerőseim közül még legalább 30 gyerek szerint a régi, igazi Csevegő nem létezik többé. Ha valaki mégis megpróbálná feléleszteni a régi Zolee Csevegő hagyományait, az megérdemli a legnagyobb kinnal járó halált is. (Ajaj! Ugy tűnik, én is a jövőbe látok...) De mivel szerintem Önök közt nincsen olyan ember, akinek az IQ-ja az 50-et sem éri el, nem próbálják meg feléleszteni a feléleszthetlent.

En ebbe természetesen nem szólhatok bele, de ajánlom, hogy ha lesz is a jövőben levelező melléklete a lapnak, annak ne legyen a címe Csevegő. (Mivel más alternatívát nem kínáltál, mégis marad a jól bevált cím.) Szerintem ezzel a lépéssel elvesztenének 16.000 olvasót és visszanyernének olyan 2-3 ezret, amelyet elvesztettetek. (Az nem jó arány. Akkor viszont azonnali hatállyal átkeresztelek Csevegő-re.) Végül egy esetleg felmerülő kérdésre a válasz: Hogy miért idézek ennyit Zolee-tól? Mert ő egy olyan ember VOLT, akitől lehetett idézni. S miért csak volt? Mert ő ezentúl nem Zolee, csak egy hétköznapi nyárspolgár, akit Áprili Zoltánnak hívnak. Tihanyi Tibor, Ajka

A megértő

Amikor a Computer Karácsonyon megvettem tőled az újságot, még nem tudtam a tartalmáról. Hazamenve egyből a Csevegő-höz lapoztam (mindig itt kezdem, az adja meg a hangulatot), és elszőnyedve olvastam az ott leírtakat. Első benyomásom az volt, hogy te szemét, hogy teheted ezt, tűnj a fenébe, eláruod az újságot, ami mellesleg az életed. Legalábbis az volt. Idáig.

15 perccel később már értettelek, felfogtam. Amögött a szerény/gondterhelt/aranys/legtöbbször vidám arc mögött egy felnőtt van. Egy ember, akinek valószínűleg élete legnagyobb döntését kellett meghoznia. Egy korszak ezzel lezárult. 7 év után elválsz az újságtól. Valószínűleg a 16é. emberből 10 gyászol/szid/örül, és majd fogod kapni a hülyebbnél hülyébb, primitív leveleket. Nem irigyellek.

Nem kérdezem meg, hogy miért és nem fogom kikönyörögni, hogy ne menj el. A TE döntésed, a te életed. Ha te így látod jónak, akkor így a helyes. Sok szerencsét kívánok az eljövendő esküvőhöz, gyerekgazdag évet, jó bulizást. és remélem, hogy látom még a nevedet alsó indexben egy cikk alatt. Ezzel a levéllel szeretnék elbúcsúzni tőled, és bár valószínűleg te nem emlékszel rám, én mindig emlékezni fogok rád. Te vagy az, aki az újságon keresztül mindenki barátja vagy, voltál.

(A francba! Nem találok a börtököt. Rend a lelke mindennek, nem lesz név. Bocsánat.)

Ez a három kis opusz természetesen csak töredéke a Zolee távozását kommentáló levéláradataknak, de mivel még akad egyéb téma is erre a hónapra, csak ezek fértek be ide. Morzsoljuk el tehát az

utolsó könnycseppet is szemünk sarkában, kívánjunk a Mesternek további sok sikert a nagybetűs Életben - mi pedig az örök emlékü Merkur Frédi jótanácsát követve ("The show must go on") lépünk tovább következő témánkra, amely szintén egy bizonyos személyhez kötődik.

**MESE A
TÉKOZLÓ FIÚRÓL**

Akad még itt az 576-ban egy figura, akinek a neve legalább annyiszor szerepel a levelekben, mint mondjuk Zolee-é, attól füg-

CSEVEGŐ

getlenül, hogy momentán éppen "el van menve". (Szépen, jól, magyarául.) Gondolom ki nem fogjátok találni, hogy egy Martin nevű illetőről van szó. Róla kissé vegyesebbek a vélemények, mint ex-főszerkesztőnkéről: az MKK (Martin Kedvelők Köre) ódákat zeng róla és mielőbbi visszacsábítását szorgalmazza, az AML (Anti-Martin Liga) pedig a pokolba kívánja az a hólyagot. Előbbiek megnyugtatóására közlöm, hogy nekem abszolút nem tűnik úgy, mintha el lenne menve. Itt tölti az egész napját és a telefonon ül. Ötpercenként keresik bársonyos női hangok, akiknek vagy fél órányi édes csacskaságot susog a kagylóba. (Bár nekem gyanús a dolog: szerintem csak egy magnó hívogatja. Mindegy, azért mindig ordítok, hogy 'most ez a vörös, a szőke, vagy a barna?!') Jön-megy, eltűntet pár CD-t, rendezkedik. Múltkor rendet rakott az asztalomon. Pont hallottam a televízorban, hogy valami jótét lélek egy kézi páncéltörőnek látszó kézi páncéltörőnek küldött újévi jókívánsókat egy jól szituált magánvállalkozó lakásába; bőklátszok szépen befelé, és elhaló sikollyal nyugtáztam, hogy én is kaptam ilyen... Egyébként most is itt kotlik velem szemben, és azal szórakoztatja magát, hogy szózatokat intéz hozzám. Ezek egytől-egyig így kezdődnek: "Hogy nyomjak abba a dudu orrodba..." Meg így is végződnek. (Sőt, ha jobban belegondolok,



tulajdonképpen a szövegek közepé is ebből áll.) Ha úgy érzi, hogy kezd sablonossá válni, átmenetileg témát vált. Például iktatnám legutóbbi eszmecsereket:

- Te cOvBOY (a Shiftekkel élőszóban is hadilábon áll), tudod min gondolkodom 2-3 éve?
- Bocsánat, nem értettem az ígét: mit csinálsz te?
- Mondom...
- Aha. Martin Sapiens. Na min?
- Hogy miért nem jelenik meg egy jó játék 2-3 éve.

A fent említett AML egyik prominens tagja lehet Molnár Ferenc Budapestről, akitől az alábbi idézett származik: "Ne értek félre, a tisztelet nem ugyanazt jelenti, hogy péelt tisztelettel beszélek egy ilyen minden játé-

tot végig-

Nem jössz vissza, Martin?

játészó vén rókáról (mondjuk biztos nem Fox Mulderre kell gondolni) vagy szobrot állított neki és nehéz óráimban hozzá imádkozom (á la Martin). Ha nálatok ez jelenti a tiszteletet, akkor igenis én nem tisztelem őket. A(z) (ön)dicséret, a valóság elhúzóása (izmos, megpörkölt karok, izompóló, mely úgy lebeg a szélben, akár a Szupermanus kámszája, satöbbi) és valakinek a megbecsülése nem egy és ugyanaz."

Aha. Ha jól emlékszem, ezt nem a Martin írta magáról, meg egyébként is régi trükk. Nem árt tartani egy újságnál egy kabalfigurát, aki körül mindig történik valami - aztán ha épp nem jut semmi más az eszünkbe, akkor elő lehet húzni a kalapból. Én ott "máshol" egy kövér udvari bolondot használtam erre a célra, Zolee pedig fabrikált egy "élő legendát". Csizma koppan, tetkó villan, borszag terjeng... - hát megfektüdtem, amikor ezt olvastam ott a távolban! Viszont nem hiszem, hogy Martin különösebben igényelte volna ezt a sztárolást, különösen azért nem, mert az itt jövő-menő emberek ebből adódó olcsó szóviccekkel szórakoztatják a k

un-ta-lan (halott legenda, égő legenda, le a gen-dával, stb.). Biztos vannak előnyös oldalai (például dudorra van), de azért egy kicsit túl lett ez a dolog húzva. Mellesleg megjegyzném, hogy a múltkor nagy eső esett, és a tetkójáról kiderült, hogy lemosható.

Van még két kritikus levélke is, ami a tervezett újtásaim kapcsán még mindenképpen ide kívánczik:

Mindenekelőtt leszögezem, hogy ez egy kritika lesz. Szerintem az újság színvonalát sokat romlott. (Na hallod! Engem vettek ide...) Mármint nem a színekre célzom, mert

ebből a szempontból tökéletes. A tisztelt számítógép-tulajdonos (C64, Amiga, PC) megveszi drága pénzért ezt az újságnak nevezett WC-tekercset, kinyitja, beleolvas, és messzire elhajtaná, ha nem fizetné volna érte. Akarjátok tudni, hogy miért? Nem is tudom, lehet, hogy azért, mert tele van konzollal. Az újságban 35 leírás, ismertető, stb. közül kb. 11 PSX-es, 10 Saturnos, 6 PC-s, 2 Amigás, 1 C64-es és 5 egyéb konzolos. Ez gyalázat!!! Több oldalt kell a PC-nek szentelni. Minden olvasó piszkál benneteket a rövid ismertető-k és leírások miatt. Jó-jó egy oldalt betölt, de mi van azon az oldalon? Gigantikus képek, melynek semmi jelentősége sincs, 3 méteres betűk kétyelvű árnyékkal. Ha mondjuk kisebb képek lennének fontos mondanivalóval, továbbá kisebb betűk állnának ott, akkor szerintem kevesebb kritikát kapnátok. Nagyon jó volna, ha valami CD-t is felbőgnétek már nekünk. A harmadik dolog a Cinkelt Lapok: már megint mi ez?! Belenézek, és azt látom, hogy a 15 ködből kb. 3 van PC-re. Nekem ez a véleményem az újságotokról. A levelet esetleg rakd be a Csevegőbe, ha úgy érzed, van mondanivalója. Üdvözlettel: The Pirate.

Mindenekelőtt leszögezem, hogy az 576 higiéniai célokra történő alkalmazása nem javasolt, ha másért nem, hát azért, mert papírjának sajátos minősége miatt ezt a feladatot csak igen alacsony határfokkal képes ellátni. A tartalmi igényeket kéretik a jövő hónapban bejelenteni, hiszen a Nagy Közvéleménykutató Hadjáratom egyik sarkalatos pontja értelemszerűen az általatok igényelt arány belövése lesz. (Mondjuk egy PC-t nyilván nem hoz lázba egy PSX-leírás, tehát ebben valószínűleg kompromisszum fog születni.) Pár felvett dologot viszont már most megígérhetek: a képek száma és mérete már a jövő hónaptól csökkenteni fog a szöveg javára. Én is inkább szövegcentrikus vagyok. CD-ügy: pontosan azzal a találós kérdéssel kezdem vizitémet a Zsoltnál, hogy mikor lesz CD-t. Szóval 576 MegaCD lesz, lesz, lesz! Az sem kizárt, hogy hibrid. (Olyan szegény még sosem voltam, hogy igényt se tudjak...) A „felbőgésről” annyit, hogy már most elkezdünk kérődzni rajta, de azt viszont nem tudom garantálni, hogy az előállítás anyagcsere folyamatait mellézköngéitől lesz hangos. (Kiváságra persze az is megoldható...)

Nem vagyok rendszeres olvasója a lapotoknak, de sokszor megveszem. A lap szerintem rülezt, egész jó a design és a cikkek esetenként egészen kiválóak. Gondolom, most nem érted, hogy ha tetszik a lap, miért nem vagyok rendszeres olvasótok. Az ok egyszerű. Én (és sok barátom is így van ezzel) egy kicsit keserű szájjal lapozgatom át az újságot. Valami hiányzik, hogy tényleg a "számítógépesek bibliája" legyen az 576 Kbyte. Ha csak a játékleírásokat tekintjük, jogosan pályázhattok a kitüntető címre, de az érem másik oldalán a PC nyúj-

totta másik lehetőségek, a programozás és a felhasználói ismeretek állnak, hogy hardware-ről már ne is ejtsünk szót. Félre ne érts, nem nagy lélegzetvételű, terjedelmes és aprólékos, oldalakra kiterjedő cikkeket várunk (arra ott van a PC World vagy a Computer Panoráma), erről szó sincs! Amit én és még szerintem sokan mások is szívesen fogadnának, az nem más, mint egy kis segítség. Néhány trükk, info, amellyel tudásodat csiszolhatjuk, néhány felhasználói programot illetően (Lightwave 5.0, 3D Studio Max, stb.), vagy segítő jobb, néhány jó tanács azoknak, akik most teszik meg első lépéseiket a PC csodálatos világában, illetve gépet szándékoznak venni. Hidd el, elkelle a segítség, bizonyára sok új olvasóval bővílné táborotok azok köréből, akik hozzám hasonlóan kicsit mélyebben is foglalkoznak a számítógéppel. Tisztelettel: Soma

Uhüm. Nem rossz ötlet. Én is el tudnék képzelni egy PC Formát-szerű 576-ot egy olyan 2-300 oldalon, ami mindennel foglalkozik a játékleírásoktól kezdve a hardver-tesztekten át a felhasználói programokig, és mindenki megtalálhatja a szívének kedves témát. Csak ez sajnos ebben az országban az ismert okok miatt nem megvalósítható. Mivel momentán nem áll szándékunkban árat emelni, egy ilyen tartalmi változás csak a jelenleg meglévő oldalak rovására történhetne. Személy szerint én szívesen írogatnék oldalakat a kis kedvenceimről (Photoshop 4.0, PageMaker 6.5, stb.) - de nekem valami azt súgja, ha megpróbálnám, menthetetlenül elsodorna a népharag. Egyébként sem tartom szerencsés ötletnek Lightwave-bonyolultságú programokkal 1-2 oldalon foglalkozni, még akár trükkök szintjén sem - arra sokkal célszerűbb egy csinos kis könyv nyújtotta terjedelem. Ismereteket esetleg lehetne fabrikálni felhasználói szoftvekről, de nem hinném, hogy okos dolog lenne beugranunk egy olyan partiba, ahol már egyébként is túlteng a konkurrencia. Vannak ugyebár a méjszakmaji újságok, akik a játékokon kívül mindenre foglalkoznak, ami PC. Aztán van 3-4 hibrid, amik zatyulják a játékokat a felhasználói ügyekkel (ez elég szerencsétlen megoldás, mert az egyik téma mindig elveszi a másik elől a helyet). Végül pedig van az 576, amitől "csak" egy dolgot kap az olvasó, de azt csöstül: játékot. Szerintem ez így is fog maradni. (Ami nem jelenti azt, hogy ha valakinek szakmai problémája akad, ne próbálnánk segíteni rajta, ha tudunk. De csak levélben, és nem az újság hasábjain.)

Ennyi volt a mai napra rendelt adag. Remélem mindenki különösebb megrázkódtatás nélkül átvészelte szerény személyemet, és a jövőben is kellemesen fogunk együtt szórakozni ebben a nagy, 576 Kbyte nevű buliban. Februárig pusszantok mindenkit, éljenek a csajok és kösz a figyelmet.



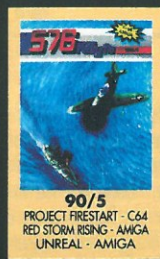
HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:
 az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért.

LEGÚJABB AKCIÓNK:

az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzés rovatba ird be: **"REGI SZÁMOK!"**

0661
1992
1996



90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-
								95/12.	318,-	96/12.	318,-

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.



APRÓHIRDETÉSEK

AMIGA KIÁL
 Amiga1200-as tartozékaival eladó, monitor, iűőő drive, nyomtató, 200 db lemez, joy, mouse, izakkönyvek. Érd.: P.Nagy Imre 4220 Hajdúbószörmény, Kemény J. krt. 52.

Eladom Nuke it CD-met. Érdeklődj a 1154871-es számon 17 óra után.

Eladó SNES-re; Stargate 4500, Birodalom v. 4500, Killer I. 7000, MK3 8000, DK Country 7500, DK Country2 - 10000 Ft. Érd.: Telefonon: 06-37-301-113 Név: Farkas Kálmán

Eladó SMD II-re FIFA 96: 9500 Ft. Érd.: Ficsor Gábor 5213 Fegyvernek, Ady Endre út 36. Tel.: 0656/481-128

Kedvezményes előfizetési akciónk továbbra is érvényes, előfizetési díjaink:

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

Megrendeléseiteket pontos cím, név és időtartam megjelölésével várjuk az újság címére (1389 Budapest, Pf. 132). Természetesen az eddig kiadott klubkártyák továbbra is érvényesek.

A1200 gazditi keres. Van hozzá: 210 HDD, hangidgi, midi interface, joy, 150 lemez, egér, könyv. Ára: 70000 Ft. Érd.: Szűcs László, 269-9043 (9-16-ig)

Jó állapotban lévő SEGA MD-1 és játékokat vásárolni, illetve cserélni. Székely Gyula Debrecen Apafai 14, 4002, Pf.: 2649.

Eladó 1 db SNES játék Sup.Battle Tank II. 2000 Ft! + 1 db SMD II. játék NHL Hockey 96' 3000 Ft! Érd.: 285-50-99 este 6h után Tibi keresd. 8000 Ft árengedmény!

Eladó egy SNES + 2 joy, 2 játék: Spiderman TV, Batman Returns. Irányár: 27ezer. Bartha Péter Tel.: 407-33-98

Apróhirdetési díjaink 1996. december 1-től az alábbiak szerint megváltoztak:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500.- Ft (afával) minden további szó 20.- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000.- Ft (afával) minden további szó 40.- Ft

Kérjük a hirdetés szövegét nyomtatott nagybetűvel írják. A régi apróhirdetési szelvények a továbbiakban nem érvényesek.

3 éves A500 (1 MB) eladó. Új trató + TV mod- jllator + 250 lemez (ebből pár eredeti), lemez- artók + video streamer + könyvek és még sok utrával. 50000 Ft. A kiegészítők külön is megvásárolhatók. Érdeklődni: 37-368-386 irdályi Gergő

SNES-re Mortal K 1 programot keresek. Halmos Zoltán: 62-421-461

Eladó SEGA MD2 + 2 db 3 gombos + 2 db 6 gombos joy + 10 db játék. Ár: 55.000 Ft. Cím: Horváth Zsolt Vél, Damjanich u. 79. Tel.: 06-22-243-159 Érd.: 8 h után

NES alapgép eladó 10000Ft. Játékok: Tetris, Reszkesetek betörők2, Turtles2, Kung Fu, Track & Field, The Newzealand Story, World Cup, Simons Quest 5000 Ft/db. Tel.: 06-20-266-406 Pohl Ákos

C64 KIÁL
 C64 eladó + 1541-ll. floppy + színes monitor + 10 lemez tele játékokkal! Irányár: 17.500 Ft. Érdeklődni: 06-22-333-456 Simon Pált keresd

Eladó Commodore 1048-as színes monitor C64-re vagy Amiga számítógéphez. Irányár: 20.000.- Ft. Érd.: Tel: 419-4117

Eladó SNES-re: Toy Story, Mortal K 2-3, Doom, Donkey Kong2, mind 8000 Ft-ért, Turtles4. 6000 Ft-ért. Tel.: 42/208-350 Érdeklődni 15 órártól

Olcsón eladó SEGA Saturn + controlpad + Arcade joystick + két program + konverter + két Total Saturn magazin CD-vel. Érdeklődni délutáni órákban 33/441-385.

PC KIÁL
 Eladom: Caesar2 PC CD-s játékomat. Jelenlkezés: csak! november 4-től. Név: Ifj. Acs László Cím: 1158 Bp., Dregelyvár u. 46. Tel.: 272-33-54 Irányár: 7500 Ft.

Eladó egy 2 hónapos SEGA Saturn 1 db játékkal (Guardian Heroes) + 2 db joy. Érdeklődni lehet a 310-32-47-es telefonszámmon 17 óra után.

Eladó Super Nintendo + 2 joy + 2 játék: Super Mario World, GP1 motoros szimulátor. Érdeklődni: 06/57404-284-es telefonon. Irányár: 22.000 Ft.

Olcsón eladó SEGA MDII + 2 db játék (Jungle Strike, NHL 94). Érd.: Bernád Zsolt 2580859

Eladó: 486 DX4-es alaplap, 100 MHz Intel procí, SB 2.0 hangkártya, S3 Trio32 + 1 MB RAM, egyben-külön. Ifj. Acs László Tel.: 272-33-54. Cím: 1158 Bp., Dregelyvár u. 46. Jelenlkezés: csak! november 4-től.

Eladó SEGA MD-ra MK3 8000 Ft és Super Street Fighter2 6000 Ft, eladó még egy NES + 4 joy + 4 joy-os elosztó + 3 játék: 6000 Ft vagy GameBoy-ra cserélhető. Tel.: 160-12-73

Eladó GB-ra: 4000 Ft/db újonnan: Judge Dredd, Terminator, Tetris, Earthworm Jim, Spiderman, Castlevania, Burai Fighter. Tel.: (27) 341-776 Péter 16-20 óráig

SMD2 + 2 joy, 13 db játék (Mortal 1-3, Virtua Racing, Street Fighter2, FIFA Soccer, Aladdin, Jurassic P., Hockey, After Burner2, Sonic2, Spinball, Burning Force) 65e Ft. Cím: Fenesi Péter 6800 Hódmezővásárhely, Boróká u. 11.

3D-s játékaikat (Orxét II, Nova Storm, Cyclones, itb.) olcsón eladnám vagy elcserélném. Több játék vásárlása esetén kedvezmény! Érd: Reinhardt Ádám (74) 495-262

Eladók: SNES alappép-11000Ft, SMW-3000Ft, Mario All Stars, Animaniacs, Dragon's-3500Ft, Chuck Rock adapterrel-4000Ft, SSF2-4500Ft, Donkey Kong C2-6000Ft, Action Pad-1500Ft. PSX csere érdekel! Tel.: (44)311-605 Jancsi

Eladó 6 MD játék (pl: VR: 7000Ft, Shaq-Fu 6000Ft, NHL 96 9000Ft, BoggerMann 5500Ft, B.Frenzy 600Ft, Shinobi3 3000Ft) + 1 GameGear program: WWF 3000Ft-ért. Tel.: 228-2193 H-V-ig

A Micro Machines 2-t GameBoy-ra elcserélném a Killer Instinct-re. Érd: Halter Gyuláné 06/29/343-739, 2360 Gyál, Erdősor u. 60.

EGYÉB CSERE

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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

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



**Új boltunk
nyílt a
Pólus
Centerben!**

**Center Court 237
Telefon: 419-4117**

AKCIÓS SZELVÉNY
 PC CD-ROM akciónk (ld. a túldolton a pirással
 jelölt tételeket) csak e szelvény bemutatá-
 sával érvényes. Vásárláskor hozd
 magaddal, vagy küldd el
 megrendeléseddel.
 Akciónk
 97. február 15-ig
 érvényes!