

Számítástechnikai magazin

# 576 KByte

**MELLÉKLETÜNKBEN:**  
*WORMS* ikontáblázat,  
*REUNION* és *CAESAR 2* tippek,  
*SIM TOWER* leírás és egyebek!

## HIDEGVÉR!

Csak halvérűeknek  
ajánlott izgalmakat  
rejt a **STONEKEEP!**

## TOTÁLKÁR!

A **DESTRUCTION DERBY** új  
távlatokat nyit a biztosítási  
ügynökök életében...

## FÉREG-MÉREG!

A **WORMS**-ban egy kupac  
kopasz kukac uzival  
lyukakat lyuggat...

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

AZ ÁRAK 1995. DECEMBER 10-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

## Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

### SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

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

### SNES KÍNÁLAT:

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

### GAME BOY KÍNÁLAT:

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

### MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

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

### GAME GEAR KÍNÁLAT:

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

### SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD ..... 7999.-	SHINOBI X ..... 11900.-	KING OF BOXING (JAP) ..... HÍVJ!
SATURN joystick ..... 5999.-tól	PANZER DRAGON ..... 11900.-	HANG ON GP 95 (JAP) ..... HÍVJ!
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel ..... HÍVJ!	STREET FIGHTER MOVIE ..... 9900.-	V OPEN TENNIS (JAP) ..... HÍVJ!
SATURN NTSC adapter ..... HÍVJ!	VIRTUA RACING (USA) ..... HÍVJ!	VIRTUA COP (JAP) ..... HÍVJ!
DAYTONA USA ..... 12900.-	OFF WORLD EXTREME (USA) ..... HÍVJ!	WING ARMS (JAP) ..... HÍVJ!
BUG! ..... 11900.-	NHL ALL STAR HOCKEY (USA) ..... HÍVJ!	TOH SHIN DEN (JAP) ..... HÍVJ!
VIRTUA FIGHTER REMIX ..... 11900.-	CORPSE KILLER (USA) ..... HÍVJ!	VIRTUA FIGHTER 2 (JAP) ..... HÍVJ!
INT. VICTORY GOAL! ..... 9900.-	F1 LIVE FORMATION (JAP) ..... HÍVJ!	

### SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD ..... 7999.-	RAIDEN PROJECT ..... HÍVJ!	NBA JAM T.E. .... 11900.-
+ DEMO CD ..... 7999.-	WWF WRESTLE MANIA ..... HÍVJ!	LEMMINGS 3D ..... 11900.-
SONY PSX memória kártya ..... 6999.-	STRIKER ..... HÍVJ!	DESTRUCTION DERBY ..... 13900.-
SONY PSX CONTROL PAD ..... 7999.-	RAYMAN ..... 13900.-	WIPE OUT ..... 13900.-
SONY PSX összekötő kábel ..... 7999.-	NOVASTORM ..... 11900.-	STREET FIGHTER MOVIE ..... 11900.-
TOSHINDEN ..... HÍVJ!	RAPID RELOAD ..... 9900.-	TOTAL ECLIPSE TURBO ..... 11900.-
DOOM ..... HÍVJ!	AIR COMBAT ..... 11900.-	TEKKEN ..... HÍVJ!

Hihetetlen, de igaz!

PSX akció, csak 7 napig!

1995.12.11. - 1995.12.18.

PSX gép + Demo CD + 1 joy 79999.- helyett csak

69999.-

### KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

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

### SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

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

### SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSSÁGOK:

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

Az 576 KByte boltjaimban árusított bármely játéképet, programot elkserélem, árat beszámítanom a gyűjteményem számára felajánlott

- 1900 előtti részvényekért, szövetkezeti és egyéb üzlet részvényekért,  
 - 1920 előtti képes levelezőlapokért,  
 - a szüzetfordulón kiadott Franklin kiadóú Verne könyvekért.  
 Meghívók, táncrendek, menükártyák, kártyák, aláírások is érdekelnek.  
 Keresek Békélcsonn könyveket.

Telefon: 1295-303

(munkanapokon 9-14 óráig).

Levélcim: 1389 Budapest, Pf. 132.

### FANTASZTIKUS AKCIÓ!!!

FADE TO BLACK (PC CD)

+

COMMAND CONTROL PAD



9999,-

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

Ne is olvass tovább!

Az ezen és a hátsó belső borítón található játékok legnagyobb része (nemcsak az itt feltüntetettek!) mátol 20-50%-os árengedménnyel kaphatók, amíg a készlet tart. Nehogy kihagyd ezt a lehetőséget! Karácsonyi vásárunk részleteiért hívd az alábbi telefonszámokat:

Forró drót: (06-1)-112-6415 (06-72)-313-863 (06-96)-322-151

AMIGA PROGRAMOK

Table listing Amiga software titles and prices, including ALADDIN AGA, AMNIOUS, ARCADE POOL, ARCHER MACLEAN S POOL, BAAL, BANSHEE-A1200, BATMAN RETURNS, BENEFACTOR, BILL S TOMATO GAME, BOB S BAD DAY, BRIAN THE LION-A1200, BUDOKAN, BURNING RUBBER, CADAYER + PAYOFF, COLONIZATION, CYTRON, DENNIS AGA, DEVILUS DESIG, DISPOSABLE HERO, DRAGONSTONE, DYNASTY WARS, EXC.GAMES COLLECTION, EYE OF BEHOLDER 2, ISHAR 3, JIMMY WHITE SNOOKER, LAST BATTLE, LINKS GOLF CHALLENGE, LION KING AGA, LOTUS TRILOGY, MENACE, MICROPROSE F1 GP, NIG.MANSELL WORLD CILSHIP, NINJA REMIX, NORTH AND SOUTH, OUTRUN EUROPA, PLAN 9 FROM OUTER SPACE, POOLS OF DARKNESS, PRMLMANAGER 3 MULTI EDIT, RISE OF ROBOTS, RISE OF ROBOTS AGA, RYF HONDA, SECOND SAMURAI-A1200, SEEK AND DESTROY, SENSIBLE GOLF, SENSIBLE SOCCER, SHADOW WORLDS, SKIDMARKS, SUBWAR 2050 AGA, TEAM IT COLLECTION VOL.1, BODY BLOWS, OVERDRIVE, SUPERFROG, THE KILLING GAME SHOW, THE KRYSMAL, THEME PARK AGA, TREASURES OF SAVAGE F., TRIPLE ACTION VOLUME II, TURRICAN, TURRICAN 2, UFO AGA, WRECKERS.

CD 32 PROGRAMOK

Table listing CD 32 software titles and prices, including AKIRA, ALFRED CHICKEN, ALIEN BREED 3D, ALIEN BREED ES GWAK, ALL TERRAIN RACING, BANSHEE, BATTLE TOADS, BENEATH A STEEL SKY, BURBA AND STIX, CANNON FODDER, CHUCK ROCK, CHUCK ROCK II, D GENERATION, DANGEROUS STREETS, DISPOSABLE HERO, DRAGON STONE, FIELDS OF GLORY, FIRE AND ICE, FLY HARDER, FURY OF THE FURIES, HEIMDALL II, HUMANS, INTERNATIONAL KARATE + JOHN BARNES FOOTBALL, JUNGLE STRIKE, KID CHAOS, LAST NINJA III, LEGACY OF SORASIL, LITTLI DIVIL, LOTUS TRILOGY, MICROCOSM, NIG.MANSELL WORLD CHAMP, PINBALL FANTASIES, PIRATES GOLD, PREMIERE, RISE OF ROBOTS, SHADOW FIGHTER, STRIKER, SUBWAR 2050, SUMMER OLYMPIX, SUPERFROG, SUPER METHANE BROTHERS, SUPER PUTTY, SURF NINJAS, TOP GEAR 2, TROLLS, ULTIMATE BODY BLOWS.

Table listing software titles and prices: UNIVERSE, WORMS, ZOOL, ZOOL II.

C64 KAZETTÁK

Table listing C64 cassette titles and prices, including 3D STOCK CARS 2, ACROJET, AIRBORNE RANGER, ALIEN 3, ARMALYTE, BADLANDS, BLUE BARON, CALIFORNIA GAMES, CHAMPIONSHIP WRESTLING, CONTINENTAL CIRCUS, CRACKDOWN, DELTA, DOUBLE DRAGON, DRAGONS OF FLAME, F15, FLIMBO S QUEST, FORGOTTEN WORLDS, GAMES WINTER EDITION, GEMINI WINGS, GO FOR GOLD, GRAND MASTER CHESS, HAWKEYE, HEROES OF THE LANCE, HUNTERS MOON, INDIANA JONES FATE OF ATL, LAST DUEL, LAST V8, LED STORM, LEMMINGS, MC DONALD LAND, MERCUS, MICROPROSE SOCCER, MOONWALKER, MULTIMIX 1, MULTIMIX 4, MULTIMIX V, MULTIMIX IV, NIGHTSHIFT, NINJA COMMANDO, NINJA RABBITS, OUTRUN, OUTRUN EUROPA, FIRA TIES, Q10 TANK BUSTER, QUEDEX, RICK DANGEROUS 2, ROBOCOD, RODLAND, SILKWORM, SKATIN USA, SOCCER DOUBLE 2, SOCCER DOUBLE 3, SOLO FLIGHT, ST DRAGON, STRIDER 2, SUMMER CAMP, SUPER MONACO GP, SUPER SCRAMBLE, SWIV, TETRIS ES KIKUGI, TIGER ROAD, TITANIC BLINKY, TURBO CHARGE, TURRICAN, TUSKER, WINTER GAMES.

C64 CATRIDGE-OK

Table listing C64 cartridge titles and prices, including BATTLE COMMAND, ROBOCOP 3, SHADOW OF THE BEAST, TOKI, KIDS PACK, POSTMAN PAT, SOOTY AND SWEEP, COUNT DRACULA, POPEYE 2, THE WOMBLES, SUPERFROG, POPEYE COLLECTION, POPEYE 1.2.3, POSTMAN PAT COLLECTION, POSTMAN PAT 1.2.3.

C64 LEMEZEK

Table listing C64 disk titles and prices, including ACTION FIGHTER, ALIEN 3, BAAL, BURBURAGO RALLY, BLUES BROTHERS, BUDOKAN, CAPTAIN FIZZ, CHUCK ROCK, CREATURES, CREATURES 2, DALEK ATTACK, DARKMAN, DIE HARD 2, DOUBLE DRAGON 3, DYNASTY WARS, ELVIRA 2, F16 COMBAT PILOT, FIGHTER BOMBER, FINAL FIGHT, FLIMBO S QUEST, GOLDEN AXE, GRAND PRIX CIRCUIT, HUDSON HAWK, INDIANA JONES IV ARCADE, JAMES POND, JAWS, JUDGE DREDD, LAST NINJA 3, LETHAL WEAPON, LICENCE TO KILL, LONG LIFE, LOTUS EDSFRIT, MC DONALD LAND, MICROPROSE SOCCER, NO LIMIT, NORTH & SOUTH, OPERATION HORMUZ, OPERATION NEPTUN, PINK PANTHER, RAMBO 3, ROAD RUNNER, ROBOCOP 2, RODLAND, RUNNING MAN, SHADOW DANCER, SHADOW WARRIOR, SHINOBI, SKULL & CROSSBONES, STEIGAR, STREET ROD, SUBURBAN COMMANDO, SWORD OF HONOUR, TERMINATOR 2, TEST DRIVE 2, TETRIS ES KIKUGI, TIME MACHINE, TIME SCANNER, TOM & JERRY 2, TOTAL RECALL, TURBO OUTRUN, TURRICAN II, TUSKER, VENETTA, WINTER SUPER SPORTS 92, ADVENTURES OF DR FRANKEN, BATTLE BLAZE, BLACKTHORNE, CRAZY CHASE, HARLEY, JAMES BOND JR, KENDO RAGE, MEGEMAN SOCCER, OPERATION LOGIC BOMB, PUSH OVER, THE UNTOUCHABLES, X KALIBER 2097.

Table listing software titles and prices: FLIMBO S QUEST, GOLDEN AXE, GRAND PRIX CIRCUIT, HUDSON HAWK, INDIANA JONES IV ARCADE, JAMES POND, JAWS, JUDGE DREDD, LAST NINJA 3, LETHAL WEAPON, LICENCE TO KILL, LONG LIFE, LOTUS EDSFRIT, MC DONALD LAND, MICROPROSE SOCCER, NO LIMIT, NORTH & SOUTH, OPERATION HORMUZ, OPERATION NEPTUN, PINK PANTHER, RAMBO 3, ROAD RUNNER, ROBOCOP 2, RODLAND, RUNNING MAN, SHADOW DANCER, SHADOW WARRIOR, SHINOBI, SKULL & CROSSBONES, STEIGAR, STREET ROD, SUBURBAN COMMANDO, SWORD OF HONOUR, TERMINATOR 2, TEST DRIVE 2, TETRIS ES KIKUGI, TIME MACHINE, TIME SCANNER, TOM & JERRY 2, TOTAL RECALL, TURBO OUTRUN, TURRICAN II, TUSKER, VENETTA, WINTER SUPER SPORTS 92.

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

Table listing SNES American cartridge titles and prices, including ADVENTURES OF DR FRANKEN, BATTLE BLAZE, BLACKTHORNE, CRAZY CHASE, HARLEY, JAMES BOND JR, KENDO RAGE, MEGEMAN SOCCER, OPERATION LOGIC BOMB, PUSH OVER, THE UNTOUCHABLES, X KALIBER 2097.

SNES PAL CARTRIDGE-OK

Table listing SNES PAL cartridge titles and prices, including BATMAN FOREVER, BLACKHAWK, BRUTAL, CANNON FODDER, CLAYMATES, COOL SPOT, DEMOLITION MAN, DONKEY KONG COUNTRY, DONKEY KONG COUNTRY 2, DOOM, EARTHWORM JIM 2, FIFA 96, FULL THROTTLE, GHOUL PATROL, HAGANE, INCREDIBLE CRASH DUMMIES, INCREDIBLE HULK, INT SUPER STAR SOCCER DEL, JUDGE DREDD, JUNGLE STRIKE, JUSTICE LEAGUE, KILLER INSTINCT, LEMMINGS 2, MECHWARRIOR 3050, MEGA MAN 7, MICRO MACHINES, MORTAL KOMBAT 2, MORTAL KOMBAT 3, NHL LIVE 96, NHL 96 HOCKEY, ONSLAUGHT, OUTRUN 2019, PITFALL, PRIMAL RAGE, PRINCE OF PERSIA, PUGSY, RED ZONE, ROCK AND ROLL RACING, ROLLING THUNDER 2, ROLO, RUGBY WORLD CUP 1995, SMURFS (HUPIKÉK TÖRPOK), SONIC 3, SONIC & KNUCKLES, SPARKSTER, SPIROU, SPOT 3, TECMO SUPER BOWL, TOYS, TRUE LIES, XENON 2, VIEW POINT, VIRTUA RACING, WARLOCK.

Table listing software titles and prices: TETRIS AND DR MARIO, TRUE LIES, URBAN STRIKE, YOUNG MERLIN, VORTEX, WEAIRN LORD, WOLVERINE, ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS.

GAME BOY CARTRIDGE-OK

Table listing Game Boy cartridge titles and prices, including ASTERIX, BATMAN FOREVER, BC KID 2, BOMBERMAN, DAFFY DUCK, DONKEY KONG, LION KING, OBELIX, PINBALL FANTASIES, PRIMAL RAGE, SMURFS (HUPIKÉK TÖRPIKÉK), SPACE INVADERS, STARGATE, STREET FIGHTER 2, SUPER MARIO LAND, SUPER MARIO LAND 2, TETRIS 2.

32X CARTRIDGE-OK

Table listing 32X cartridge titles and prices, including AFTERBURNER, COSMIC CARNAGE, NBA JAM TOURNAMENT ED., SPACE HARRIER, VIRTUA RACE DELUXE.

GENESIS CARTRIDGE-OK

Table listing Genesis cartridge titles and prices, including BUBBLE AND SQUEAK, CASTLEVANIA BLOODLINES, DINOSAURS FOR HIRE, DR ROBOTNIK S MEAN MACHINE, NFL FOOTBALL 94, OUTRUNNERS, RANGER X, SUBTERRANIA, ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS.

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

Table listing Mega Drive cartridge titles and prices, including ANIMANIACS, BARNEY THE DINO, BATMAN FOREVER, BONANZA BROS, CHESTER CHERTAAH II, CRASH DUMMIES, DEMOLITION MAN, DINAMITE HEADY, DR ROBOTNIK S MEAN MACH, DRAGON S REVENGE, EARTHWORM JIM 2, FIFA 96, GLOAL GLADIATORS, INCREDIBLE HULK, JAMES BOND 007, JUDGE DREDD, JUNGLE BOOK, LANDSTALKER, MAN OVERBOARD, MORTAL KOMBAT 3, NIK NUTZ, NHL LIVE 96, NHL 96 HOCKEY, ONSLAUGHT, OUTRUN 2019, PITFALL, PRIMAL RAGE, PRINCE OF PERSIA, PUGSY, RED ZONE, ROCK AND ROLL RACING, ROLLING THUNDER 2, ROLO, RUGBY WORLD CUP 1995, SMURFS (HUPIKÉK TÖRPOK), SONIC 3, SONIC & KNUCKLES, SPARKSTER, SPIROU, SPOT 3, TECMO SUPER BOWL, TOYS, TRUE LIES, XENON 2, VIEW POINT, VIRTUA RACING, WARLOCK.

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

Table listing Game Gear cartridge titles and prices, including BATMAN FOREVER, CHOPLIFTER 3, DESERT STRIKE, DONALD DUCK 2 DEEP DUCK, DRAGON, DYNAMITE II, ECCO THE DOLPHIN 2, FI CHAMPIONSHIP EDITION, FIFA SOCCER, GEARWORKS, JAMES BOND 007, MICKEY MOUSE 3, NHL HOCKEY, PETE SAMPLAS TENNIS, PRIMAL RAGE.

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

## MÚLT ÉS JÖVŐ

Szokás az évet egy rövid visszatekin-téssel illetve a jövőbeli tervek előrevetítésével zárni. En sem szeretném meg-törni ezt a hagyományt, úgyhogy most két napirendi pont következnek, két örök kérdés: mivel szolgáltuk az Urat (ez Te vagy, kedves Olvasó) és Quo Vadis (hogy tovább, Emberke?).

**1. A MÚLT:** egy külső szemlélő nem sok változást fedez fel az egy évvel eze-lőtti és a mai lap között. Ő ugyanazt a színvonalas színes magazint látja, pe-dig komoly előrelépéseket tettünk az olvashatóság, a látvány, a szórakoztatás és az informálás terén. Láthatóan csök- kent a túlzott szinkavalkádban üsző ol- dalak száma, a letisztult oldalakon meg- jelent a színnel való kiemelés, mint a hangsúlyozás egyik fő eszköze, a képek mérete nagyobbodott, hiszen az írott in- formációk mellett nagyon fontos szere- pe van a vizuális szolgáltatásoknak is. Egy látványos, nagyméretű kép többet mond a legügyesebb megfogalmazás- nál is. Jó poénnak indult, majd olvasói nyomásra állandósult a cikkek szerzői- nek önróniáról árulkodó eltorzított képmá- sa - a sikere minden elképzelésünket felülmúlta. És végül, de nem utolsó sor- ban jó látni, hogy a fél éve indított kezd- ményezésünk, a kódokkal, infókkal, tér- képekkel és tippekkel teli lefűzhető mel- léklet is befutott, kizárólag pozitív visszajelzés érkezik vele kapcsolatban.

**2. A JÖVŐ:** na, erről már nehezebb be- szélni. Manapság felettebb igaz a mon- dás: ember tervez, Isten végez. Kiszá- míthatatlan folyamatok határozzák meg jövőbeli terveink sikerét - gondolok itt a gazdaságnak, valamennyiünk pénzügyi helyzetének és a technikának fej- lődésére, alakulására. Tudjuk, érez- zük, hogy a jelenlegi árszintünk már nem mindenki számára közömbös (és most enyhén fogalmaztam), ezért ko- mely lépés meghozatala előtt állunk. Egy huszárvágással szeretnénk áthágni a magas pénzügyi akadályokat és ol- csóbban még többet nyújtani. Lehetel- lennek hangzik, de ötletünk egyedülál- lósága és az a tény, hogy minden ko- nkurens előtt lépjük meg, biztosítani lát- szik a sikert. A ködös fogalmazás nem véletlen: nem akarjuk elkiabálni a dol- got. Annyit előljáróban azért elárulok, hogy ne érjen senkit sokk: lehet, hogy jövőre egy teljesen más külsővel, ex- trem design-nal és vadlúj rovatokkal fel- vértezett 576-ot olvashattok - méghozzá kétéhetente! De pssst!

Ezzel a bombahírral szeretnék minden- kinek kellemes karácsonyi ünnepeket és az ideinél kicsit felszabadultabb új évet kívánni. Találkozunk 1996-ban, az 576 évében!

*A főszerkesztő*



**KÖVETKEZŐ SZÁMUNK  
JANUÁR KÖZEPÉN  
JELENIK MEG.**

# 576 KByte

# TARTALOM

A karácsony öles léptekkel közeledik, a kiadók eddig feltűve őrzött produkcióikat most dobják dömpingszerűen piacra, a vásárló meg csak néz, mint Rozi a moziban; melyiket válassza, ez itt a kérdés. Az elkövetkező 45 oldal pedig a válasz.

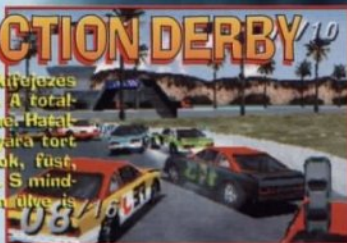
## STONEKEEP

A szerepjátékok királya képtelen felállni trónjáról, és a többi alattvaló közé ballagni. Az eddigi király személyét mindenki döntse el saját maga, majd kezdjen bele az Interplay legújabb szerepjátékába...



## DESTRUCTION DERBY

A roncsderbi enyhe kifejezés a játék jellemzésére. A totálkar-rally találóbb lenne. Hatalmas utkozések, röpítvények, törő autók, üvegekiszárlatok, füst, olajtócsák mindenütt. S mindent egy karosszékekben ülve is élvezhetjük.



## WORMS

Itt van az egész bagázs: a ponda, a hernyo, a sajtókukac, a sargiliszta, a belféreg és pacst-pajtrásaik. Mindegyik kedvenc játékszerét: golyószórót, panceltörőt, arom-bombát - majd egy utasít hulyültek.



## WIPEOUT

A sebesség megszállottjai készüljenek: megjelent minden idők legsebesebb úrhajszajai. Ha egyszer kipróbálsz, alkapsz a játékláz és a székedes szöveg, mint a legvadabb centrifugális erő.



HÍREK	4-5
STONEKEEP	6-7
NHL '96	8-9
DESTRUCTION DERBY	10-11
DUMA/BUKÁS/TOPLISTA	15
WORMS	16-17
FATAL RACING	18-19
SILVERLOAD	20-21
BUG! (SATURN)	22
SEGA RALLY&VIRTUA COP (SATURN)	23
RAYMAN (PSX)	24
EARTWORM JIM 2 (SNES, MD)	25
S. BOMBERMAN 3 & PACMAN 2 (SNES)	26
DOOM (SNES)	27
KIRBY KÉT ÚJABB KALANDJA (SNES)	28
NHL '96 & FIFA '96	29
3DO ROVAT: KILLING TIME	30
ÉRKEZÉSI OLDAL	31
SIM ISLE	32-33
WIPEOUT	34-35
MORTAL KOMBAT 3	36
CYBERMAGE	37
NAVY STRIKE	38-39
RÉMKÉP-REGÉNY	40
TIMEGATE EXKLUZÍV	41
DUPLA CSEVEGŐ	42-43
NBA JAM T. E.	44
ASCENDANCY	45-47

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/12-66-22) Felelős vezető: Grassely István

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

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

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

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

## SIERRA ON LINE

Úgy látszik a cég speciálizálta magát a maximális élethűséggel megvalósított horrorjátékokra, ugyanis a **SHIVERS** címmel megjelenő kalandjátékuk erősen bővelkedik misztikus és horrorisztikus jelenetekben. Egy tinédzsert alakítunk, aki fogadásból eltölt egy éjszakát a Szokatlan Dolgok és Furcsa Esetek nevű múzeumban, melyet évekkal ezelőtt egy túlvilágkutató pro-



fessor alapított, akinek egyik utazása során nyoma veszett. A pletyka szerint a másvilág teremtményei jöttek el érte, hogy lelkével fíyessen a világukba való betolakodásért. Úgy tudni, a múzeumot is megszállják éjjelente a szellemvilág teremtményei - úgy-hogy nem lesz zavartalan az ál-munk. A játék jellemzője a meg-hökkentő és borzongató jelenete-ken és hangokon kívül, hogy 640\*480-as SVGA-ban barangol-hatunk, mindent közelről meg-vizsgálhatunk. A legtöbb gondot az előbbrejutásban a milliányi rej-tély és feladvány kibogozása je-lenti majd (találás kérdések, misztikus feladványok, apránként összeálló puzzle-k). Érdekesség, hogy akárhányszor újra lehet kezdeni a játékot, mindig más és más lesz a történet folyása (ez eddig unikumnak számít a ka-landjátékok terén). **A játékot decemberre ígérik PC CD-ROM-ra**, de szerintem jövő ta-vaszig nem lesz belőle valóság. Rajzfilmeket is megszégyenítő minőségben jelenik meg hamar-



san ugyancsak a Sierrától a **TORPIN'S PASSAGE**. A -mondhatni - "animációs film" va-rázslatos világában egy 16 éves legényt alakítunk, akinek szüleit és szerelmét egy gonosz varázsló kámforra változtatta és ezért legfőbb célja, hogy a megátalko-dott nőszemélyt (a boszorkát) mőresre tanítsa. Az irányítás a King's Questből már megismert módszereken alapul, a fura szer-zetek leginkább Alíz Csodaor-szágából "kölcsonzóttak", a hu-morról Al Lowe, neves író gond-oskodik, a zenei aláfestést pe-dig az inkább művészfilmes kö-rökben ismert világhírű kompon-istának, Micheal Legrandnak köszönetjük. A történet jónéhány csavart tartalmaz, amely csak ké-sőbb derül ki: elrabolított tartozó-ink nem az édes szüleinck, csak gyámjaink, vérszerinti őseinket születésünkkor megölték. Akkori megmentőnk, a dadus pedig az a boszorkány, akit most életre-halálra üldözünk. Nagybátyánkról, akivel kalandjaink során találko-zunk, kiderül, hogy szüleinck gyil-kosa és bennünket is végleg el akar tenni az útból... Hogy mi-lyen rejtély húzódik meg a háttér-ben, azt nekünk kell kideríteni. Erre alkalmunk csak **év vége magasságában, PC CD-ROM-on** lesz.

## VIRGIN INTERACTIVE



A multicég is, mint arról már be-számoltunk, kiadja saját flipperváltozatát, **TILT** néven. Mivel lapzártáig nem érkezett meg a végleges verzió, ezért néhány szó erejéig itt, a Hírekben visszatróné rá. Volt szerencsém látni a minap a játék demóját és állitha-tom, hogy sebességben és élet-szerűségben még nem láttam hozzá fogható. A részletgazdag 3D-s felületet egy 486DX2-es is megfelelő sebességgel mozgatja, ettől erősebb gépeken pedig nyoma sincs rícgésnek, akadózásnak. További érdekesség,

hogy a fényes golyóbis felületén az aktuális háttér tükröződik - mint az életben. A 6 féle tábla (névszerint Roadking USA, Space Quest, Fun Fair, Myst and Majik, Gangster és Horror) mindegyike más és más speckókat rejt: hoolahopok, lenyíló rámpák, lasztinyelők, stb. A felületek Silicon Graphics gépeken készültek, a perspektívák szabadon vá-laszthatók, a síklátásúak vissza-kapcsolhatnak 2D-be is, a han-gok pedig a régi jó laborítású, "döngő" flippereket idézik. **Meg-jelenés a napokban, csak PC CD-re.**

Ismerős következnek: a **Sensible Golf** (ritka véletlen folytán) már megjelent Amigára, s csak most, karácsony előestéjén kerül kiadásra a PC-s változat. A hírek szerint minden marad a már



megismert formában: apró em-berkék, 24 golfpálya, poénpetár-dák, digitalizált hangeffektek, magávalragadó hangulat. A golf-nak, mint sportnak az ismerete nem előfeltétel, nem kellene hozzá technikai ismeretek, sokkal inkább egy jóadag lökötség, elvonatkoztatási képesség. Aki szereti az ilyesfajta szószmötölős játékokat, az mindenképpen szerezze be. **A napokban PC-re és PC CD-re jön ki.**

## RÖVIDEN



A shoot-em-upok szerelmeseinek ajánlja legújabb lövöldözős anyagát az **ELITE**. Az **AFTER-SHOCK** névre keresztelt játékban

valójában semmi más dolgnak nincs, mint hogy a texture mapped technikával képzett terepeken helikopterünkkel minden mozgót kilöjünk. A nagyon változatos hátterekkel és érdekes küldetésekkel felszerelt játék **jövő év elején várható PC-re.**

Egyelőre még arra vár a tengerentúli fejlesztőgárda, a **SCAVENGER**, hogy "szerény" kivitelezésű kaland/akciójátékukat, az **INTO THE SHADOWS** című eposzt valaki felkarolja. A középkori környe-



zetbe ágyazott játék erőssége a grafika: 256 színű SVGA, renderelt szereplők, a mozgást perspektivikusan követő háttéranimáció, valósidejű megvilágítás. A játék lényege pedig dióhéjban: lovagi páncélba bújtatott hőssünkkel kell egy elátkozott várkastély termeiben, katakombáiban és várfalain túlvilági lényekkel megküzdenünk (ez az akció) és a kastély évszázados rejtélyét felderítenünk (ettől pedig kaland). **Megjelenésének időpontját még sűrű homály fedi.**

Szenzáció! Az **EF2000** után a **WING COMMANDER 4** a következő "áldozat". Ugyanis a december folyamán boltokba kerülő játékhoz mellékelt novelláskötet és kezelési útmutató magyar nyelven lesz hozzáférhető! Az 576 KByte



egyedülálló kezdeményezésének keretében számos, igen jónévű és kiváló játék kézikönyve a közeljövőben magyarul szól majd a vásárlókhöz - és semmivel sem drágábban, mint a játék eredeti, angol változata. A produkció egyébként 6

CD-s lesz, 90 percnyi videoanyaggal, felpörgetett grafikával, lecsökkentett töltési idővel - és persze egy közel 100 oldalas szuper kivitelezésű kézikönyvvel.

### SHINY ENTERTAINMENT - FUNSOFT

Az amerikai illetőségű cég és európai disztribútora minden bizonnyal az idei év legnagyobb durranását dobják piacra. A játékvilág legfurcsább teremtményének kalandjairól van szó: az **EARTH-WORM JIM 1 & 2**-ről. Igen, jól látjátok: az első és második epizód egyidőben, dupla-kiadásban lát napvilágot. Egyedülálló kezdeményezés! Azt hiszem az izompacsirta földigilisztát senkinek nem kell bemutatnom, újságunknak már több alkalommal volt sztárja (régebben kizárólag konzolon). A szuper-erőt rejtő ancúgjában tenehet, úrkányákat, pondró királynőket meg ilyesmiket terrorizáló kukac minden idők egyik legszó-



rakoztatott teremtménye. A véletlenül talált úrruhája segítségével kezét és lábát kapott csúszómászó ugrik, ló, lebeg, ostorozik, csimpaszkodik: mindehhez persze saját testét használja fel, mint propeller, ostor, kötél, stb. Információk szerint nem kell majd erőgép ahhoz, hogy hozza a konzolon már megszokott finomsrollt és aprólékos animációkat a játék, a hangokról pedig ódákat zengenek a cég információs anyagai. A képre nézve akár el is hihetjük - én már most hallok a lézergéppuska ropogását... **A platformjátékok reformerének megjelenését a napokban várhatjuk PC CD-re.**

### ELECTRONIC ARTS

Az Epic Megagames megkötötte pályafutásának eddigi legnagyobb üzletét: leszerződött a legújabb flipperük, az **Extreme Pinball** forgalmazására az EOA-val. Az egyelőre 4 táblás játékot a tervek

szerint újabb asztalok kiadása követi majd, ez csak ízelítő. A mára fotorealistikussá vált játékestílus, a flipper, náluk még maradt a régi bevált recept szerint készült produkció: kézzel rajzolt hátterek, több képernyős finomsroll. Extra újtásként a laszti animált (például forgó földgömb, tűzlabda), az asztalok felületén több olyan tereptárgy is van, amely adott pontszám elérése után bekapcsolódik a játékba (adást sugárzó televíziós képernyő, lángoló halálfejek köröznék az asztal felett), az alsó mátrixképernyőn haláli animációk pörögnek, és végül, de nem utolsósorban a zene és hangeffekték CD-ről szólnak (olyanok is!). **Az aktuális CD még a karácsonyi hajrában napvilágot lát, a többi tábla a jövő év folyamán várható.**



## Rövid gyűjtemény fegyvereink képéről.



### TÖRTÉNT EGYSZER...

Stonekeep lakói nyugalomban, békében éltek már jó ideje. Mindenkinek megvolt a maga dolga a várudvarban, s úgy látszott, hogy a hegyoromra épített váracska nyugalmat senki és semmi meg nem zavarhatja... Am az egyik - szintén békésnek és nyugodtnak ígérkező - verofenyves tavaszi napon **sötét felhők úsztak a nap elé**, s a sötétség körülzárta a várat, és lassan elkezdett befolyni a tornyok ablakain, a vartfal löresein. Aki a sötétség útjába állt, az **menthetetlenül elpusztult**. A várkapuban ekkor megjelent az

Árnyéklovag, s Stonekeepet, lakói földi maradványaival együtt a mélybe parancsolta...

Senki se menekült meg Stonekeepből Drake-en kívül. Drake csodálatos menekülésére a mai napig nem tud választ adni... Pedig tiz éve történt. A sötétség elől egy csuhas alak magával vitte, s elteleportálta a váron kívülre. Drake rendszeresen járt ki evről-évre Stonekeep helyére, s legutoljára

Esküszöm, szóhoz sem jutok! Azt hiszem trónfosztás lesz...



minőségre van szükség, megfelelő sebességgel. A Stonekeep minden eddigi PC-filmen túltesz: **SVGA-ban is akadozásmentes, a beszéd végig tökéletesen hallható**, nem "dadog". Csak a Wing Commandert tudom ellenpéldaként felhozni: kisebb a képernyő, mégis akadozik a film. Tehát ezen a téren maximálisan meg vagyok elégedve vele. Maga a játék? Haaaát, az se kutya. **Teljes képernyős, élet-szerű grafika** (néha már-már elhittem, hogy egy labirintusban bók-lá-szom...), **digitalizált, remekbeszabott ellenfelek**. A hangok sztereóban szólnak (hallani, hogy a jobb vagy

használni. A képernyőn a kurzorunk átalakul, ha valami érdemlegeset cselekedhetünk: kapcsoló meghúzásakor, tárgy felvételekor, stb. **Három érdekes állandó "tárgyunk" van**: egy varázstűkör, melyben magunkat láthatjuk a jobb felső sarokban szemből; itt öltöztethetjük fel magunkat, illetve társainkat, ha vannak. Nincs túlbonyolítva, a kezekbe fegyvert, magunkra egy sisakot, inget és gatyát aggathatunk. **A tükör alján található életerőpontjaink száma**. Másik varázstárgyunk a scroll, melyen tárgyainkat láthatjuk. Ez egy tárgy felvételekor automatikusan megjelenik, s pakolha-

**Hogy miéle trónfosztás? Hát a szerepjátékok királya kénytelen felállnia trónjáról, és a többi alattvaló közé bal-lagni. Az eddigi király személyét mindenki döntse el maga (részemről talán a Land of Lore), majd kezdjen bele az Interplay legújabb szerepjátékába... Szerintem sokaknak lesz az enyémmel megegyező véleménye.**

sétájakor ismét egy misztikus esemény történt vele: **Thera, a föld istennője jelent meg, s Drake felkelt kiszabadította testéből, és levitte Stonekeepbe, a mélybe.**

a bal oldalról közelít az ellenség), a zenének General MIDI-n csodálatosak. A kezelés a lehető legegyszerűbb: a bal érgömb a bal kezünk, a jobb a jobb-  
tehat a csatákban csak ezeket kell

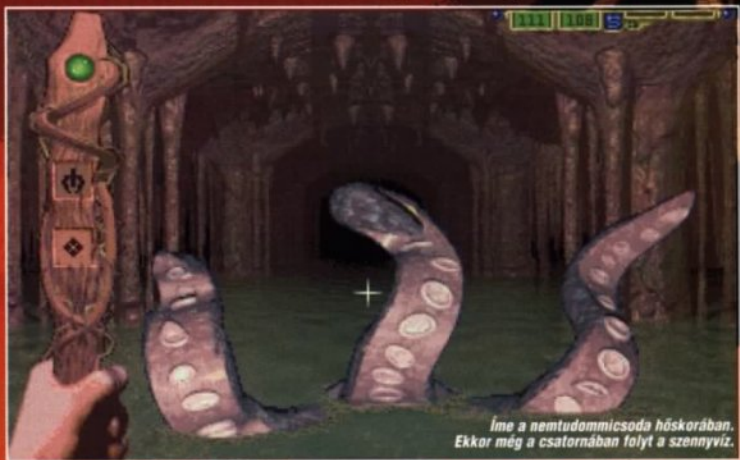
tunk rá, illetve itt lehet két tárgyat egymáson használni (pl. a kulcsot a kulcskarikára). **A scrollokat emberünkre kattintva olvashatjuk el, a kajakát ugyanígy fogyaszthatjuk. Harmadik**



A két megtermett Sharga kamoly vesztélyt jelent... legjobb atatomosan, az ajtó mögött megdobálni őket lorró olajjal.



Rémisztő ellenfelek. Látnátok csak közelről a fogait!



Íme a neamtudomcsoda hőskorában. Ekkor még a csatornában folyt a szennyvíz.

### CSODÁLATOS FILMRÉSZLETEK

Nem tudom ki hogy van vele, de én imádom a filmbejátszásokat a játékokban. Persze ehhez tényleg jó film-







**Tárgy egy könyv**, amit Stonekeep első emeletén szerezhetünk meg, s ebben rengeteg dolog van feljegyezve: itt található karakterlapunk, beírásra kerülnek a fontos információk, a varázsrúnák, az eddig összeszedett tárgyak listája névvel, és az elmaradhatatlan autómép. Az egészben az a szép, hogy kedvünkre írhatunk be mi is megjegyzéseket - persze magyarul. Az aktuális térképet a TAB gombbal bármikor bekereshetjük. No, ennyi hablatyolás után lássunk néhány lippet a játékhoz.

### TIPPEK AZ ELINDULÁSHOZ

A játék első lépéseiben Thera segít, csak őt kell követni, egészen addig, amíg szembe nem találjuk magunkat az Arnyekkirállyal, s be nem parancsolja Therát egy gömbbe. Stonekeep felső szintjén a **ládában találunk egy tört némi édesgyökér társaságában**. A berendezést szétverve a romok alatt egy borpáncélra is ráakadunk. Az édesgyökér és a kék üveges lötytyök gyógyhatással bírnak, illetve akadnak



varázskutak, s varázslattal is gyógyíthatunk. Miután az első szintre jutottunk **első dolgunk a könyv megkeresése legyen** (északi részen, középen), majd keressük meg a kulcsot, mely a legtöbb ajtót nyitja az emeleten. A forróstolt törökkel néhány tűzlabdát eregethetünk; ami igazán érdekes, az a középső kereszt alakú teremben található **Szaturnusz gömb**, melyet a földre tevé egy "radarhoz" jutunk - persze

előbb le kell gyűrni két izmos Shargat. **Az első szintre érdemes visszaugrani a varázskúthoz**. A második szinten Wahooka, az öreg bölcs fogad, s értékes ajándékokért mindenféle hasznos-haszontalan infókkal lát el. Kincseket a legkülönfélébb helyeken találhatunk piros, kek és zöld kristály személyében. **Az észak-keleti legfelső cellában található a csontkulcs**, mellyel az eggyel fejebb lévő cella nyitható. Itt találkozunk egy pörüljárt Dwarffall, aki társai után nyomoz, s közben ide bezárták - ő lesz az első társunk. **Egy vaskulcsot kell még erre megtalálni, továbbá akad erre egy borostömlő**, melyet a varázskút vizével érdemes megtölteni

(az ajtó a szörny lakóhelyénél lévő beugrások egyikénél van). Az oltarra helyezve a szobrot megnyílik az út a bányába, a Shargák birodalmába - persze mások is lesznek ott. **Férfiasan bevallom, hogy egyelőre itt**



(a délkeleti részen van egy kút). Amiért még fontos ez a szint, az a varázslóterem. **A varázslás a következőkben történik**: kézbe kell fogni a rúnabotot, majd az itt található tekercsekről felolvasni a rúnajelet (magunkra kell kattintani vele), mely automatikusan bekerül a könyvbe. Ezután a könyvet kinyitva beírhatjuk a rúnajeletet a rúnabotba (ha nincs hely az összes rúnajeletnek, a régit felül lehet írni a pálcán), s máris varázsolhatunk. A következő szint a csatornarendszer, ahol ismét találkozhatunk Wahookával, aki három koponyáért cserébe egy háromszöget ad nekünk. **Első lépésként két dugaszt kell megkeresni a csatornában** (hősünk felordít, ha rá lép), és ezeket a fenti kapcsolókba behelyezni, s átkapcsolni azokat: az egyik egy zsílpot nyit meg, a másik kiengedi a szennyvizet a rendszerből. **Egy kemény csata vár még itt ránk**: egy polipszerű szörnyet kell kivégeznünk, s maradványaiból előkaparni egy ezüst szobrocskát (a Lands of Lore Urbis bánya bejáratánál vívott csatára emlékezett ez az összecsapás), s egy litkos ajtón keresztül felmenni egy oltárhoz

bandukolok, a korai lapzárta ellentmondott a "teljes leírás" tervemnek. Tehát itt állok a Shargákkal toletüzdelt, mérges (és éhes) szúnyogoktól hangos folyosón, szemben egy kétélű állattal, aki egy csapásra padlóra küld... De se baj, ha minden jól megy, jövőre a kis füzetben teljes leírás lesz térképekkel, plusz tárgylistával. **Úgy legyen. Amen!**

**576 ÉRTÉKELŐ**  
KÉNYE  
KIADJA: INTERPLAY

grafika:

hang/zene:

kezelhetőség:

kihívás:

PITE KORREKT KEMÉNY

**ÖSSZHATÁS 94%**

C64: LEMEZ KAZETTA  
AMIGA: 500 1200 CD32  
PC: RAM: 8MB HD: 35MB VIDEO: VGA/SVGA CPU: 486  
CD: 1 ZENE: SB SBPROG GUS ROLAND ADLIB

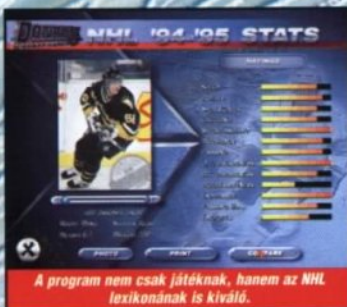


Az első jégkorongbajnokságot több, mint 100 éve, Kanadában rendezték. A kanadai Stanley Kupa története pedig 1893-ig nyúlik vissza. Ezután mi sem lehet természetesebb, mint hogy a világ legfontosabb bajnokságának számítógépes változatát az Electronic Arts egy kanadai csapata hozta össze.



# NHL HOGY

Az Electronic Arts immár minden év vége előhívítja az őssze sportprogramoknak jéré díjet. Valószínűleg így lesz ez idén is, hiszen a FIFA-ban még be sem fejeztem az első évadot már megérkezett az NHL. A program az előző változathoz képest a mérkőzéseken igazán sok újat nem nyújt, de a grafika és a hangok fejlődése egészen meglepő.



A program nem csak játéknak, hanem az NHL lexikonának is kiváló.

ehhez csak egy soros kábelre vagy egy 14400 baudos telefonos összeköttetésre van szükségünk (és persze két példányban kell megvinnünk a játékot is). Ebben az esetben nem lehet játékosokkal kereskedni, minden csapat az alap játékosállománnyal vesz részt a bajnokságban.

## JÁTÉKSZABÁLYOK

Új meccs vagy bajnokság kezdetén a játékosok által irányított csapatok kiválasztása mellett a legfontosabb feladatot a szabályok (Rules) beállítása, itt kivácsolhatjuk a büntetéseket (Penalties), a lest (Offsides), a tilos felszabadítást (icing), a sérüléseket (Injuries), a verekedést (Fighting), a kapus irányítását (Goalie control) és megadhatjuk a játékidőt. A sorcsarvénál (Line changes) három lehetőségünk van. Kézi csarvénál nekünk kell odafigyelnünk, mikor fáradsnak el a játékosok, és a megfelelő pillanathan cserélnünk kell. Automata csarvénál a gép mindig lehívja a fáradozókat. Ez szor-

## CSAPAT-ÖSSZEÁLLÍTÁS

A Set Roster pontban az NHL minden csapatába bejelöltük a játékosokat. Itt azon túl, hogy az összes csapatot végignézhethetjük, bármely csapat játékosait szabad listára tehetjük (Free Agent) és új játékosokat hozhatunk létre (Create Player). Az új játékosnak megadhatjuk minden tulajdonságát (a megjelenő lista a játékos posztjától függ), megpedig úgy, hogy egy előre adott pontértéket kell a tulajdonságok között szétosztanunk. Az így kreált emberkéket szintén a szabad listára kerülnek.

Ezután két csapat vagy egy csapat és a szabad lista között kioszerelhetünk két kijelölt játékos (Trade), így akár egy szupercsapatot, akár egy teljesen a saját elképzeléseink szerint felépített csapatot összeállíthatunk.

**PÖMÉNY**  
A főmenüben végignézhethetjük az NHL-ben résztvevő csapatok összes statisztikáját. Itt megtaláljuk a több, mint 700 játékos minden adatát (a játékosok 14, a kapusok 8 különböző kategória szerint vannak értékelve) és fényképét és vagy 300 akcióképet is. Némelyik csapatnál és játékosnál rövid videóbejátszás mutatja be az előző bajnokság legemlékezőbb pillanatait.

Az **opciók pontban** a külső jellemzőket (a különböző zajok hangereje és a a játék grafikaijának minősége) állíthatjuk be. Itt kivácsolhatjuk a képernyőket, a jégon történő reklámokat, a játékosok üzenetét és tükrözését és sok egyéb dolgot. A mérkőzés természetesen akkor a leglátványosabb, ha nagy felbontásban és minden lehetőséget bekapcsolva játszunk, de ehhez bizony elég jó gép kell. Egy szimpla 486 DX4-en már néhány dolgot a játék üvöltözése érdekében ki kellett kapcsolnom.

A **nézőpontot** három fokozat közül kell kiválasztanunk. A Hookie-t a kezdőknek találták ki. Itt a gép irányította játékosok lassabban korszolják az ívnek. All-Star szinten viszont a korongot már csak a visszajátszások lelassításakor fogjuk meglátni.

**Négyféle játék közül választhatunk.** A harciaságos meccsek a bajnokság és a kieséses rendszerű meccsek ismertek. A legérdekesebb a modernes forma, melyben két távoli gépen játszhatnak remek meccsek, s

hatjuk a büntetéseket (Penalties), a lest (Offsides), a tilos felszabadítást (icing), a sérüléseket (Injuries), a verekedést (Fighting), a kapus irányítását (Goalie control) és megadhatjuk a játékidőt.

A sorcsarvénál (Line changes) három lehetőségünk van. Kézi csarvénál nekünk kell odafigyelnünk, mikor fáradsnak el a játékosok, és a megfelelő pillanathan cserélnünk kell. Automata csarvénál a gép mindig lehívja a fáradozókat. Ez szor-



Ez kis felbontás, s a jég tükröződése is ki van kapcsolva.



Ebből a nézetből az egész pályát beáthatjuk.

Ezután jöhet a sorok összeállítása (Edit Lines). Itt a baloldalt megjelenő minden mezhez egy számot kell rendelnünk. Egy, a csapatban még nem szereplő játékosnak a Dress-ol megnyomva adhatunk mezt, majd a baloldalon a posztjának megfelelő helyre kell tenniük. Egy időben 18 mezényjátékos és 2 kapus kaphat mezt. Egy játékos egyszerre két sorban, de egy sorban csak egy poszton szerepelhet. Persze ezekről a beállításokról soha időt elfelejtünk, de érdemes velük foglalkozni, hiszen meghatározza az egész bajnokságot.

## IRÁNYÍTÁS

A játékot egyszerűen négyen játszhatjuk, s akár együtt, akár egymás ellen is lehetnek. A négy játékos a jégen négy különböző színű csalling különbözővel meg. Ilyenkor persze előfordulhat, hogy nem látjuk a közepnyí minden játékos embere, de ezen kis gyakorlással és gyors irányítással lehet segíteni.

Az irányításához elegendő egy kétgombos joystick. A két tűgombnak a billentyűzetben az ALT és a Szűkös, az egéren pedig a bal és jobb oldali gomb felel



Ez látványos kép, de a játék így totál követhetetlen.

osjartu



# ICE HOCKEY 6

**meg.** Az irányítás így, két gombbal kicsit bonyolult, de némi gyakorlás után megszokható:

### VEDEKÉZÉS:

- A koronghoz legközelebbi játékos kivételáztatásához nyomjuk le az A gombot.
- A B gombot lenyomva játékosunk gyorsan korcsolyázik.
- A korong ellopásához nyomjuk le az A gombot, amikor játékosuk elég közel van a játékoshoz.
- A B gombbal átközve tartózkodhatjuk fel az ellenfél játékosai.
- Az A és B együttes lenyomásával játékosunk megpróbálja blokkolni a lövést. Ehhez persze éppen a korong és a kapu között kell lennie.

### TÁMADÁS:

- Passzolásához nyomjuk le az A gombot és közben a kart feljebb vagy lejjebb irányítjuk.
- Lőni a B gombbal tudunk. Ekközben a karjal a kapu sarkai között válasszhatunk. A lövés ennél erősebb lesz, mivel tovább tartjuk nyomva a gombot (a gyors gombnyomás következménye esakból lövés lesz).
- A kőnyasorítóba (azaz, hogy azonnal visszakapjuk a korongot), tartjuk lenyomva az A gombot, amíg a korong odáig a másik játékoshoz, majd engedjük el és nyomjuk le újra.
- A lövéselhez nyomjuk le a B gombot, majd melótt elfogodnánk, nyomjuk le az A-t is.

- Az **szempillé-pésztáshoz** nyomjuk le az A gombot még mielőtt a játékos megkapná a korongot.

- A **kapusi lövéshez** nyomjuk le a B gombot mielőtt a játékos megkapná a korongot.

### KORCSOLYÁZÁS:

- Ha **gyorsan akarunk haladni**, a kart kétszer lenyomjuk a mozgás irányába. Ekkor a játékos kicsit maga alá liti a korongot (ha nála van), s gyorsan korcsolyázik.

- **Újra megálláshoz** feljebb a kart kétszer a mozgással ellentéző irányba. Ekkor a játékos megáll és visszatartja a korongot.

- **Ha a támadót fel akarjuk kényszeríteni a pályára**, a pályán melótt haladva nyomjuk kétszer a kart a fel irányba (persze csak akkor, ha a támadó leótt feőlőből).

### KAPUS:

- Ha az A gombot egy ideig lenyomva tartjuk, **átvesszük a kapus irányába**.
- A B gombbal **lepusunk vércsni próbái**.
- A két gombot egyszerre lenyomva **leveszi a korongot**.
- Ha nála van a korong, az A-val **passzol**.
- A B-vel **küli a korongot a védőhármadól**.

Az érdekesebb jeleneteket érdemes kockaként visszaneézni és tanulmányozni.



Maximális felbontásban a jégen külön látjuk a játékos árnyékát és tükrörképét.

### SORCSERE:

Cserék idején a kép sarkában a -sok arónlétét jelző színes csíkok jelennek meg. Ezek közül mindig egy van kiemelve.

- Ha a **kiemelt sort akarjuk behozni**, nyomjuk le a két tűzgombot.

- Ha nálunk van a korong, a két gombot lenyomva **tartva megjelenik a sorcsere menü**, melyben az előző módon választhatunk.

- Az F1-F4 gombokkal a hazai, az F5-F8 gombokkal pedig a vendég csapat **goral között válogathatunk**. Ez játék közben és a sorcsere menüben is működik.

### VEREKEDÉS:

- Testre az A, fejre a B gombbal **öthetünk**.
- A két gomb együttes lenyomásával **megragadhatjuk ellenfelünket**.

### EGYÉB GOMBOK:

- F9, F10** Lehívja a hazai, illetve vendég csapat kapusát.
- B** Visszajátszás.
- O** Az ellenkező oldalról lőjük a képet.
- 1 - 0**: A különböző kamerapozíciók között válogathatunk.
- + , -**: A játék ablakát nagyítja és kicsinyíti.
- CTRL-1 - CTRL-6**: A játék opcióit kapcsolhatjuk ki/be. Jó helyzetben van az a sportvezető, amelyiknek egy kis csapatot ilyen tökéletes programot össze tud hozni. **A program győzelmet és az első helyezést.** A játék szinte mindent vissza-



A jégről már csak az 576 felirat hiányzik...

ad, ami egy jégkorongmérkőzést varázslatossá tesz. Van benne rohászás, ötközés, nagy pofonok, palánkon lövés és persze hatalmas gólok. Az összkötő részekben olyan látványos videórészleteket nézhetünk végig, amelyeket eddig csak a sportközvetítőknél és az égi csatornák éjszakai műsorában láttunk. **S hogy ennek ellenére mégsem adtam erre a programra ímért 100 százalékot?** Ennek az oka, hogy nagy felbontásban minden extra bekapcsolva pontúmnál rosszabb gépen csak kinyitás az egész. Szóval vagy ki kell szerelnünk az alaplapot (kivéve az a hátrány szerencsés) vagy **be kell vennünk rosszabb felbontással, kevesebb grafikai trükkkel.**

**576 ÉRTÉKELŐ**  
**NHL '96** KADIA EOA  
 grafika ██████████  
 hang/zene ██████████  
 kezelhetőség ██████████  
 kihívás PITE KORREKT KEMÉNY  
**ÖSSZHTATÁS 90%**  
 C64: LEMEZ KAZETTA  
 AMIGA: 500 1200 CD32  
 PC: RAM: 4MB HD: 15MB VIDEO: SVGA CPU: 486/66 CD-1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

# EGY AUTÓVERSENY, AHOL SEMMI SEM TILOS. AZT HISZEM



Lehet, hogy a Daytona USA és a SEGA Rally a legélvezetesebb autóverseny, a Need for Speed pedig a legélethűbb a autószimulátor, azonban egy dolog eddig mindegyikből hiányzott. **Akármenynyit karamboloztunk, kocsiink fényezésén ez mit sem változtatott.** A Psygnosis felismerve ezt a "hatalmas" hiányosságot, a legújabb roncsderbiükben nem csak hogy összetörhetjük a kocsikat, hanem **össze is kell törnünk**, igaz nem a sajátunkat, hanem az ellenfeleinkét.



A kocsik grafikájára PC-n sem lehet panasz.

úgy mint a valóságban - keresztbeáll az úton. Csupán egy dolgot hiányoltam a játékból: a borulásokat, bár valószínűleg a programozók úgy gondolták, ez már a játszhatóság rovására ment volna. Így viszont az egész inkább dozszerre hasonlít, mint roncsderbire - na de ne legyünk telhetetlenek. A futamokat különböző kameranézetekből vizsgálva is játszhatjuk, tehát vizuálisan el vagyunk kényeztetve, ám a program a főlünk számára is tökéletes élményt biztosít.

Az induláskor valódi, digitalizált löőrök dübörögnek fel, de az összes csattanás, koccanás hangja is tökéletesen a helyén van, ráadásul a

## VANDALIZMUS FELSŐ FOKON

A program mind PC-re, mind PlayStationre elkészült, s mindkét gépen fantasztikusra sikerült. De hát azt hiszem mást nem is lehet elvárni a Reflections-tól, attól a cégtől, aki már annak idején a Beasttel is bizonyította, hogy náluk a minőség az első. A játék természetesen a mai elvárásoknak megfelelően texture mapped polygonos grafikát használ, amit egy 486DX4-es is már nagyjából megfelelő sebességgel mozgat. A PlayStationéé persze a sebességprobléma fel sem merül. A pályák nem

A mezőnyt vezető kocsit keresztbeállításért dupla pont jár.



Igy kezdődik maga a Destruction Derby. (PlayStation)

Mindezeket a pontszámokat ráadásul a gép megduplázza, ha az ellenfél, akivel elbántunk az adott pillanatban az első pozícióban autózott. A pontozás egyébként számomra néha elég furának tűnt. Gyakran ugyanis teljesen úgy láttam, hogy ellenfelem pörögve csapódik le a lólam, mégsem kaptam sem-

Egy tipikus pillanatfelvétel a játékból.

hangulatot még a közönség zsidongása, s egy jópota kommentátor hangja is feldobja, aki különböző megállapításokkal és felkiáltásokkal nyugtázza az eseményeket.

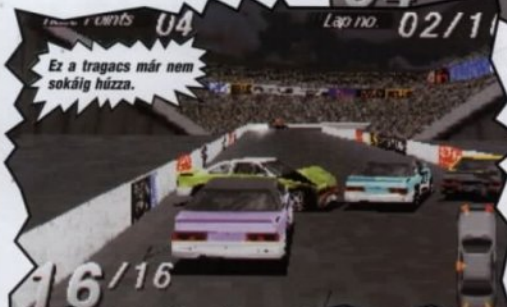
## A SZABÁLYOK

Nos, a játék lényegét azt hiszem a bevezetőben már tisztáztam is: **a szabály, hogy nincs szabály.** Nézzük tehát akkor, mit kell művelnünk, hogy mi legyünk a legdestruktívabb pilóták. A játékban négy fajta versenyen indulhatunk. A **Wreckin' Racing** egy normál autóversenyt jelent, csak hogy mint a verseny neve is utal rá, itt az **ötödik az a lényeg, amiket a gép pontoz**, s a versenyben elért helyezések csak pontszámot jelent. A **Stock Car Racing** egy teljesen hagyományos verseny, itt az kapja a legtöbb pontot, aki elsőnek ér célba. A **Destruction Derby** talán a legélvezetesebb, itt nincsenek körök, csak egy nagy aréna, s kizárólag a látványos karambolokra megy a játék. A **Time Trials** az utolsó opció, itt csupán egyedül indulunk az ló ellen.

Már sok szót esett a pontozásról, nézzük tehát hogyan is megy ez. A lényeg: minél szebb "balettmozdulatra" kés-

mit, máskor meg szinte senki sem volt a közelemben, s mégis megkaptam a 360-as bónusz. Ez valószínűleg annak köszönhető, hogy a gép annak számolja a pontot, akire az áldozat utóljára rácsapódott.

Egy-egy menetek akkor van vége, ha **efogy-nak a körök**, vagy **lerobbán a verdánk**. Kocsink állapotát szerencsére nem csak a horpadá-



Ez a tragacs már nem sokáig húzza.

# EZ AZ, AMIRE MÁR RÉGÓTA VÁRTÁL!



természetesen el is menti, PlayStation esetében ehhez persze egy memóriakártya is szükségesítetik.

## NÉHÁNY TIPP

Hagyományos versenyek esetén a legkönnyebb a kanyarokban kilődni az ellenfeleinket, ha pedig azt tapasztaljuk, hogy velünk akarja valaki ugyanazt művelni, ne habozzunk a fékbe taposni, az ellenfél így ugyanis kemény orrszerűléseket tud szenvedni. Ha látjuk, hogy egy kocsit épp előz bennünket, koccintsuk meg oldalirányba a hátulját; majdnem garantálható az ezt követő keresztbeállítás. Destruction

A Total Destructionnál csupán a túlélés a cél. (PlayStation)

A keresztveződésekben mindig nagy a tumultus. (PlayStation)



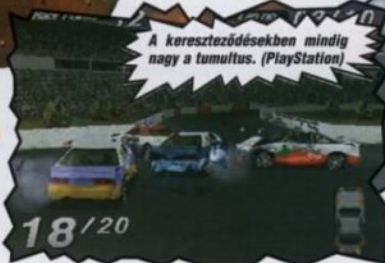
A pályák kidolgozása hihetetlenül részletes. (PlayStation)



Derby esetén mindig a kocsit elejét törjük

szont már nem tudom megérteni, hogy a program miért csak 99 pontig számolja az eredményeket, ez

saink jelzik, hanem jobboldalt egy kis ábrán is nyomon követhetjük. Ha azon valamelyik pont **pirosan villog**, akkor lehet azt mondani, hogy baj van. Minden nyert szezon után az öt csoport közül mindig eggyel feljebb, azaz egyre profibb kategóriába kerülünk, új pályákkal és ellenfelekkel, új tetőtűnyezéssel. Ha pedig végül az első csoportban is sikerül győzünk, egy nevünkkel ékesített kupa a jutalmunk.



Mindezek persze csak a bajnokságokra (**Championship**) vonatkoznak, lehetőség van azonban gyakorlásra (**Race Practice**), többen is (maximum 20-an) játszani egymás után (**Multi-Player**), valamint "párbajt" versenyezni egyetlen ellenféllel (**Duel**). A Destruction Derbynél ezeken kívül van még egy szórakoztató lehetőség, a **Total Destruction**, ahol az összes ellenfél csak ránk támad, tehát a cél: minél hosszabb ideig versenyben maradni. Ha linkelünk, azaz összekötünk két gépet, a Destruction Derbynél újabb opciók közül választhatunk: párbajozhatunk egymás ellen is, kettes csapatokat alkothatunk (**Team Pairs**), így összesen akár 40 játékos vehet részt, egy jópofa fogócskás játékot játszhatunk (**Tag**), ahol az összes többi 18 autó az aktuális fogót veszi célba, végül a **Seek and Destroy** pedig szintén egy fogócska, csak itt a ránk támadó autók megosztanak a két játékos között, ám ahányba nekünk sikerül belemennünk, azok mindjárt a másik játékost veszik célba.

Az eredményeket a gép

össze legutójára, ugyanis a motor épsége a lényeg. Totatva, a többieket kiütve még teljesen összetört kocsival is juthatunk pontokhoz.

## A KRITIKA

Eről az anyagról szinte kár is beszélni, ezt játszani kell. Úgy ne üljön neki senki, hogy csak egy órácskát szán rá, ugyanis garantált, hogy hajnali háromkor is még ott fog ülni a gép előtt, a játékot egyszerűen nem lehet abbahagyni. A verseny atmoszférájára jellemző, hogy mikor egy örült ellenfélnek köszönhetően totálkáros lesz a még vadlúj kocsink, önfeláldozóan emlegetjük a tettes felmenőit, mintha azok valóban élő személyek lennének. Bár a játék mindenképp csak elismerést érdemel, azért megemlítenék néhány zavaró momentumot. A gép sajnos elég sokat töltöget, a futamok után pedig sokáig számolgatja az eredményt, igaz ez utóbbinak köszönhetően viszont a végeredmények a valódságot tükrözik. Azt

A kamerát egészen levihetjük szinte a talajig.



Kösd be jól a biztonsági öved!



**576 ÉRTÉKELŐ**

**DESTRUCTION DERBY** KIJÁRJA: **PSYGNOSIS**

grafika: [Progress bar]

hang/zene: [Progress bar]

kezelhetőség: [Progress bar]

kihívás: PITE [Progress bar] KORREKT [Progress bar] KEMENY [Progress bar]

**ÖSSZHTATÁS 96%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 486DX CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

A műlthavi helyes megfejtése: 1: mindkettő Zoltan névre hallgat, 2: elírás történt, nem az összeköthető gépek, hanem a játékban résztvevő kocsik számát szorították volna, ha megsaccoljátok, amire a b válasz lett volna a helyes. Mivel mi hibáztunk, találmira sorsoltunk a beküldők között, 3: a számtalan magyarítás közül néhány gyöngyszem: Horvadt feketülés, Feketére halványuló, Feketére fakul, Sötét homály, Elenyészés a sötétségbe.

Phantasmagoria póliót nyertek: Horváth Dávid (Budapest), Sári Adorján (Budapest), Szalóky Bálint (Budapest), Kálomista Csaba (Gyenesdiás), Tömös Péter (Celldömölk).

Destruction Derby posztert nyertek: Baktay János (Budapest), Kecskés Péter (Albertirsa), Jánosi Kálmán (Kaposvár), Nagy Albert (Pécs), Ördögh Zsolt (Debrecen).

Fade To Black posztert nyertek: Gyöngyösi László (Dabas), Hollandi Péter (Somoskőutalú), Kis László (Budapest).



Ebben a hónapban csak egyetlen feladványunk lesz, de az komolyabb fejttörést igényel. Persze az érte járó jutalom sem lesz akármilyen: a hamarosan megjelenő Wing Commander IV CD-s exkluzív demója, óriásposzter, kitűző, póló és még számos nyalánkság az Origintól és az Electronic Arts-tól. A fejttörő apropójaként szolgál, hogy a játékhoz magyar nyelvű kézikönyv is készül - természetesen az 576 KByte gondozásában. A feladat tehát: írjatok egy legalább 1 oldalas (de inkább hosszabb) kitalált történetet a Wing Commander sorozat témaköréből merítve témát. Aki inkább grafikus alkat, az rajzolhat is (a színesceruzát se felejtsetek). A legjobb pályázó jutalma nemcsak az értékes ajándécsomag, hanem történetének/rajzának publikálása is a magazin hasábjain.

# A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

1995. június 1-től eddig soha nem nyújtott előnyökkel indítjuk előfizetési akciónkat. Nemcsak az újság árából takaríthatsz meg komoly összeget, hanem

## KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé teheted vásárlásodat is.

Rendeld meg az újságot legalább negyedévre és élvezd az előfizetés nyújtotta előnyöket!

## ELŐFIZETÉSI DÍJ:

1/4 ÉVRE:	850 Ft	(35 Ft megtakarítás számonként)
1/2 ÉVRE:	1650 Ft	(43 Ft megtakarítás számonként)
1 ÉVRE:	3200 Ft	(51 Ft megtakarítás számonként)

Ez már önmagában is megéri,

**DE**

mi még ennél is többet adunk!

# 3/6/12

Negyed-, fél- vagy egész éves előfizetés esetén háromszor, hatszor, illetve tizenkétszer **5,76% árengedménnyel vásárolhatsz**

az 576 KByte budapesti, győri és pécsi boltjában a részre megküldött

## KLUBKÁRTYÁVAL!

A karttyát a belizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk. Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban meglévő előfizetésük erejéig, amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbözetet a részükre küldött csekken belizetik.

Akcióknak a Csomagküldő Szolgálatban megrendelhető termékekre is vonatkozik. Rendelés esetén mellékelj a karttyádat, amit mi a megrendelt játékkal együtt visszaküldünk részre.

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

Világsikerű  
könyvsorozat  
CD-ROM-on!

Alfred Brehm:  
Az állatok  
világa



MPC, W (Windows 95-kompatibilis), magyar

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

### Megjelent!

Ára: 8.900,- Ft (áfával)

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

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

Telefon: 111-74-40

Telefax: 111-36-70

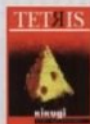


## Az 576 KByte eddig megjelent saját fejlesztésű játékprogramjai



**A KASTÉLY**  
Nézz a halál szemébe!

999,- Ft



**TETRIS ÉS KIKUGI**  
Tedd próbára türelmed és kitartásod!

699,- Ft



**NO LIMIT**  
Porsche, szerelem, száguldás!

999,- Ft



**LONG LIFE**  
A legnagyszerűbb verekedős játék a C64 történelmében.

999,- Ft

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



Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17  
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.  
Tel/Fax: 184-05-79 Fax: 184-22-49  
Rádiótel.: 06-20-344-391, 06-30-510-509

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

### HANGKÁRTYÁK:

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

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max  
Média Magic hangkártyák: Média Magic SCSI vezérlős

**HANGFALAK:** - 2x12 W aktív hangfal (1 pár)  
- 2x25 W aktív hangfal (1 pár)  
- 2x50 W aktív hangfal (1 pár)  
- 2x80 W aktív hangfal (1 pár)  
- 2x100 W aktív hangfal (1 pár)  
- 2x240 W aktív hangfal (1 pár)

### CD DRIVE-OK:

- Dupla, Tripla és Quadro sebességű  
- Külső és belső  
- AT buszos, SCSI és saját vezérlős  
- Tipusok: \* SONY  
\* PANASONIC  
\* TOSHIBA  
\* NEC  
\* PIONEER  
\* MITSUBISHI  
\* SANYO



Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a

**180-8611-es telefonszámot!**

(Kód: 1471 # Tone üzemmódban)

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!



Panasonic CR 562 CD + vez. kártya	9.600,-
Panasonic CR 581 D 4x-es drive	18.600,-
Sony CDU 769 4x-es SCSI CD	27.600,-
SB 16 IDE + 2x12 W hangfal	12.400,-
Panasonic dupla CD + SB 16 IDE OEM	19.800,-
Creative Modem Blaster 14400 fax modem	12.600,-
Média Magic SCSI vez. 16 bites hangkártya	9.200,-
14" LRNT SVGA Monitor Syncmaster	35.200,-
Sound Blaster AWE 32 VE	24.000,-

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

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

## Foghijas a gyűjteményed?

Rendelj a még kapható régebbi számainkból!

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

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

Az 576 KByte keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)!

Demókat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FElemelkedésre!

## Megrendelő

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

Kedvezményes előfizetési díj (érvényes 1995. június 1-től):

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

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot \_\_\_ példányban

Megrendelő neve: \_\_\_\_\_

Címe: \_\_\_\_\_

Irányítószám: \_\_\_\_\_

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

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



**COMGAME GM**

1389 Budapest,  
Postafiók 132.





A

## HÓNAP DUMÁJA

Holle anyó ugyan eddig csak hóakadályokat, közlekedési zavarokat és a lefagyott járdán bázikus tanyálásokat okozott, de végtére is, ha máshogyan nem, a naptárra pillantva azonnal belénk hasít a gondolat, hogy hamarosan itt a tél, a karácsony, az ajándékozás ideje. És mivel ajándékot adni éppen olyan öröm, mint kapni (főleg, ha mi egy újságpapírba csomagolt, madzaggal átkötött, kétéves, poshadt szaloncukor ellenében egy Pentium chip-marcipánt kapunk), és mivel ez a megállapítás különösen igaz, ha régi ellenfelünknek, utált konkurensünknek, vagy csak egy baleknek ajándékozunk, ezért néhány ideát elhíntenek az örökös harcban állóknak.

## ADNI ÖRÖM...

- agyonstrapált billentyűzetet, amelyről egyetlen gomb sem hiányzik, külsőre tehát nem kelt feltűnést, de az ENTER és az ESC gomb nem működik, a SPACE pedig resetel. (FATALITY)

- használt "100% error free" lemezt, amelyet addig nyúztunk már az évek során, hogy egyetlen használható track van csak rajta, s az is vírussal fertőzött. Legalább 10 darabot adjunk belőle, nagyobb a hajtépő hatása. (ERROR-TERROR)

- monitorszűrőt, amelyet előzőleg megfosztottunk a védőborítástól és helyére szunyoghálót applikál-

tunk. Biztos a hatás, ugyanis a monitor tovább rongálja a szemet, és a szunyogháló résein való átkucskálás is előbb-utóbb kancsalításhoz vezet. (FINISH HIS EYES!)

- kezdő programozó ellenségünknek olyan forráslistát, amely rejtett formában tartalmazza a "format C:" parancsot és indítás után letiltja a billentyűzetet is. Ugyanilyen személyiségformáló hatása lehet egy olyan programnak is, amely a rendszerfájlokat törli villámgyorsan a wincslírről, miközben a képernyőn egy pálcikából álló kéz kártart 5 ujjából kecses animáció közepette már csak a mutatóujj mered felfelé. (BABALITY)

- Windows '95 legelső beta-változatát, amelynek használati értéke kimerül abban, hogy hazavágja a wincsesztert, törli minden addig használt Windows applikációt, adatbázist és inségesebb időkre lezsfrozott kalóz CorelDrawt, Photoshopot vagy Excelt majd egy laza hibaüzenettel leáll. (ROCK-A-BILLY)

- Végül, de nem utolsósorban öröm adni minden olyan nyomdai terméket, amelyből már valamennyi érdekes hírt, képet, posztert, kódot kívágtunk. A tartalomjegyzéket mindenképpen hagyjuk benne, had tudja meg szerencsétlen, hogy miről maradt le. (MAGAZINSANE).

Ötletgazda: Zolee

hónap  
dumája

Közkívánatra bevezettük a Toplistát, majd ismét a köznyomásra az olvasók által beküldött listákat terveztük figyelembe venni. Két teljes hónapot vártunk a beérkező rangsorokra, de 58 darabnál abbamaradt a roham, így ennyi levél alapján készült el az első hivatalos Olvasói Toplista. Meg is látszik rajta... Amígára például összesen négyen küldtek rangsort! Mi lesz, fiatalok!? Tudom, hogy

már a posta is drága, de nem kell feltétlenül nagyalakú borítékban elküldeni, elég levelezőlapon is feladni a voksokat (egy huszas vidékről, Budapestről pedig még olcsóbb). Ne hagyjátok, hogy kedvenceitek figyelmen kívül hagyatassanak (vagy valami hasonló, ómagyarban nem vagyok otthon). Bevezetem ezután: a Csevegőbe kerülés előfeltétele a Toplista mellékelése. Ne hagyjátok már szegyenben, a belünket is kidolgozzuk értetek (nemhiába a Doom 2 az első), és akkor ez a hála. Move your ass!

## TOP LISTA

## C64

NEWCOMER  
BBURAGO RALLY  
STREET ROD  
CREATURES  
LEMMINGS

## AMIGA

PINBALL FANTASIES  
OPERATION STEALTH  
ZEEWOLF  
BUBBA & STIX  
SENSI SOCCER '95

## PC

DOOM 2  
NEED FOR SPEED  
ULTIMATE DOOM  
TFX  
FADE TO BLACK

## KONZOL

SUPER STREET FIGHTER 2  
DONKEY KONG COUNTRY  
KILLER INSTINCT  
FIFA '95  
MK 2

## JELMAGYARÁZAT:

- = HELYBEN MARADT
- ◆ = ÚJ BELÉPŐ
- ▲ = ELŐRELEPÉS
- ▼ = VISSZALEPÉS

## KEDVES TOPLISTÁSOK!

**TOVÁBBRA** IS VÁRJUK LEVELETÉKET, AMELYBEN C64, AMIGA, PC, KONZOL KATEGÓRIÁKBAN KÉSZÍTÉTEK EL SAJÁT TOPLISTÁITOKAT.

MINDEN IDŐK LEGJOBBJAIT VÁRJUK. LISTÁITOKAT A JÖVŐ HÓNAPTÓL KEZDVE ÖSSZESÍTJÜK ÉS AZ IGY KAPOTT SORRENDET KÖZZELJÜK. KÉRJÜK, HOGY AKINEK TOBB GÉPE IS VAN, AZ TOBB LISTÁT IS KÉSZÍTSEN - A NAGYOBB MINTAVÉTEL CÉLJÁBÓL.

CÍM: 1389 BUDAPEST, PF.: 132.  
A BORÍTÉKRA ÍRJÁTKOK RA:  
**TOPLISTA!**



tése/nö-  
velése a  
játék  
tempójának növelésére/csökkentésére szolgál. Minél kevesebb idő áll rendelkezésre (min. 10 másod-

A Team 17 idén még alig hallatott magáról, mind amíg, mind pécés körökben várták már a nagy dobást. Az Alien Breed 3D nemrég jelent meg, jó-közepes sikert aratva, de most itt van a bizonyíték, hogy a fiatalokból verbuválódott cég kinőtte a tojáshéjat: a **WORMS** minden gépre frenetikus sikerült. A program beharangozásához ugyan elkélt az Ocean pénzügyi háttere, de a **játék mégiscsak a Team 17 gárdáját dicséri...**

**MI A KŐZ?**

Ha egy pillantást vettek a képeinkre, valószínűleg sokan asszociáltak majd a **legendás**



Robbanó hógolyó ugyan nincs a fegyverek között, a hős ember teje így is röpítjára ment.

**Lemmingsre.** Tévedés, a játék csak nagyon távoli rokonságban áll vele, jóval inkább **egy stratégiai elemekkel átszőtt akciójátékról van szó**, mint tőtyörész pöttömök tereletgéséről. **A játék célja egy bővített mondatba besűrítendő: egy csapat kukacokkal taktikázva adott idő alatt, meghatározott fegyverarszénálból válogatva az ellenfél pondróinak kifüstölése.**

majd a célzás és az akció végrehajtása következik - figyelve arra, hogy az adott manőver végrehajtásához kapott időből ki nem fussunk. Az eredményről komoly **bombatölcsérek** tanúskodnak, találat esetén pedig ellenfelünk

*Nem hittem volna, hogy néhány pondró ennyire forró hangulatot tud teremteni!*



they've

kukaca pontvesztéssel néz a következő kör elé. Az életere nullázódása vagy a pályáról való kirepülés elhalálozást von maga után. Van-

perc), annál gyorsabb agymunkát igényel a játék. **A nyereséhez szükséges körök száma** értelemszerű (1 vagy 2 lehet). **Az adott menetre beállított idő** (5-végtelen) letelte után a meccs döntetlen vagy "Vilámhalál"-ra kapcsolható (lásd később). **A kukacok elhelyezése** véletlenszerűen szanaszét vagy egy csoportba tömörített lehet. A területre elszórt aknáknak nehezítik a szabad mozgást (számuk 0-8-ig terjedhet). **Az automata viszályjáték ki/bekapcsolásával** a legpará-

**LÓGÓ KUKACÚAK!**  
**ITT A LEHETŐSÉG A POTENCIÁL ERŐSÍTÉSÉRE!**  
**(ÉS MÉG TOJÁST SEM KELL HOZZÁ ENNI...)**

**KUKAC + OKOSKODÁS = KUKACOSKODÁS**

A gyilkolást a komputer ellen is lehet végezni, de a hangulat fokozása kedvéért **érde-esebb többen, de legalábbis ketten játszani.** A beállítások után (erre még visszatérek) egy véletlenszerűen generált tájra kerülünk kukacainkkal egyetemben. A jobb egérgomb hatására előtűnik a fegyverarszénál (avagy enélkül automatikusan a funkcióbillentyűkkel is kiválasztható a megfelelő fegyver),

nak olyan akciók is, amelyek nem támadásra, hanem például **fegyverszerzésre, elrejtőzésre avagy csapatátrendezésre** irányulnak. A lehetőségek teljes listáját mellékletünkben találhatjátok. Egy akció után az ellenfél végzi el hadműveletét - **az nyer, aki előbb kinyiffantja a másik kukachadát.**

**BEÁLLÍTÁSOK**

A játékezés előtt sorrendben a következő beállítások eszközölhetők: **az idő** csökken-



FÉREG már nem sokáig rőttyög a képünkbe - az orra előtt ácsinggató bomba lelohasztja orcajáját a mosolyt.



KUKAC kollega a következő pillanatban a levegőbe röpül - hála egy halálpontos rakettának.

désabb másvilágra küldések véletlenszerűen visszajátszódnak. A következő helyszínrre csak Amigán lehet átvinni a megszerzett fegyvereket (ez a pont PC-n hiányzik). Ugyancsak az Amiga változat specialitása a légi csapás (Airstrike) megengedése/letiltása az első teljes kör előtt. Még egy Amigán előforduló menü-

# MIS rned

pont a beszéd engedélyezése/letiltása. A következő menüpontok pedig csak PC-n adóttak: az adott menetből még rendelkezésre álló idő mutatója ki/be (Inkább kapcsoljuk ki), "Villámhalál" mód engedélyezése/letiltása (az idő lejártá után minden életben lévő

kukac ereje 1-re súlyosy, s innen folytatódik a játszma életre-halálra), a

bonzáj mód bekapcsolásakor minden robbanás dinamikerejűvé válik (tűzijáték repkedő pöndrókkal...), az automata akciófigyelő bekapcsolásával soha nem maradhatunk le egy érdekes mozzanatról sem, végül pedig a statistikák törítése egyértelmű parancs.

## SPECKÓK

A hosszantartó élvezetről a valóban milliárdos nagyságrendben véletlenszerűen generált tájak gondoskodnak. Nincs két egyforma terep, akárhányszor is betöltjük a



Ha Elizabeth ellen Bazookát választunk, vegyük figyelembe az erős hátszelet és KUKAC-ra is legyünk figyelmelem.

játékokat, mindig változik a csatater. Sőt, ha mégis megünnánk a tereptárgyakat, bárm



Ilyen távolságból úgy látszik, mintha Lemmingsek masíroznának a hídon. Pedig csak hernyók...



Ellentétlünk éppen most húzza a belét a hamarosan bekövetkező robbanás helyszínéről.

Ilyen Deluxe Paint formátumú grafika betölthető és a játék annak részleteiből generálja az új típusú tájat. S még egy extra: a hangeffektek bármikor editálhatóak, vagy újakra cserélhetők (találat esetén harsány bőfőgés vagy elhalálozashoz egy bázikus "alfarhang" illanó zön-



"How hard is your worm?" Vajon mire gondolhattak a programozók? Talán a bélférgemre?



Az aláaknázott híd 5 kukacnak jelent végső nyughelyet. A sorozatban felrobbanó áknák mindent elpusztítanak.

gél is behelyezhető). Ezen kívül minden állítható kezdve a giliszták neveltől, a rendelkezésre álló fegyver-arszenálon át, egészen az fentebb felsorolt hasznos/haszontalan extráig.

## EGYSZERŰ, DE CSATTANÓ. MINT A POFON

A játék legnagyobb erőssége a gyengéi. Aprók a férgek (annál röghogtatóbbak az animációk), esetenként óriási Örességek tántonganak a képernyőn (annál átláthatóbb a terep), gyakorta primitív, lepusztult háttérrel ellátott küzdünk (úgyis szétbombázzuk pillanatok alatt, de ha meg mégsem tetszik, egy egérpöccintéssel újat kérhetünk) és így tovább. A csillagás-villogás helyett a játszhatóság és a szórakozáson van a hangsúly és az így van rendjén. Ez a megállapítás igaz mind az Amiga, mind a PC változatra. A kettő között néhány színárnyalatnyi, alig észrevehető hanghatásbeli különbség és az ikonok elhelyezésében apró eltérések húzódnak meg, de összességében mindkettőre igaz a kifacsart mondat: a Worms bebizonyítja, hogy hogyan lesz a pajorból cserebogár...

576 ÉRTÉKELŐ

WORMS TEAM 17/OCEAN

grafika: [ ]

hang/zene: [ ]

kezelhetőség: [ ]

kibívás: [ ]

összhatás: 89%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0.1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



DeSilva eléggé odavan. Már a motorháztető alatt is készül valami komolyabb balhé...



Amikor a feje tetejére áll a világ. Ez egy szokványos kép az óriáskerék-loop közepéről.

Mióta a Gremlin cégjelzése az "Interactive" jelzővel is kiegészült, azóta ez meglátszik a produkcióin is - sokkal több témába belekóstolnak, nagyobb hangsúlyt helyeznek a látványra és egyáltalán: haladnak a korrál. És mivel komoly "autóversenyzői" múlttal ren-

Lassan járj!  
Tovább félsz!



Kivégzőnk, Bobby egy FATALITY-vel gazdagabb, mi pedig egy élettel szegényebbek vagyunk...



Figyelemtienségünkre a "Hé, apafej, hátra arc!" szabadfordítású felirat is figyelmeztet.

a játék felfogása az autóversenyekről homlokegyenest különbözik az RR-től. A valóságtól elrugaszkodott, a hagyományokkal szakító versengésről van szó. A pályákon 300 km/óra feletti sebességgel

lag útszakaszokat. Az egyiken például egy legendás James Bond film jelenetei elevenednek meg, amikor a tengelyünk körüli 360 fokok fordulattal repülünk át az egyik rámpáról a másikra. Persze ezt a mutatványt csak a megfelelő sebesség megválasztásával adhatjuk elő csont nélkül, mivel ellenkező esetben oldalra, vagy fejtetőre érkezés a végeredmény. Aztán itt van az a szakasz is, amit

# fatal racing

del-keznek (Lotus 1, 2, 3 illetve SuperCars 1, 2), nem volt csoda, hogy ebben a kategóriában is előrukkolnak valami stufal, ami a mai "I love you texture mapping"-ifjúságnak kedvére lehet.

## NYAKATEKERT SPECIALITÁSOK

A Slipstream 5000 sikerén felbuzdulva, a hi-tech versengést most áthelyezték a levegőből a földre és a "fatális" FATAL RACING nevet adták neki. Szokás mostanában az ilyesmi játékokat a korszakalkotó Ridge Racerhez hasonlítani, de jelen esetben nem érdemes:

száguldanak az erőgépek, a te-repet ugratók, loopok és halálkanyarok tarkítják és amolyan flúgos futam módjára pluszpont jár azért, ha valakit a más-világra. Aprópó erőgépek. 8 típus közül választhatunk, mindegyik valamilyen tulajdonságában különbözik a többitől. A narrátor szövegéből kiderül, hogy melyik milyen gyorsulási mutatókkal, útfekvéssel, féktávval és műszaki adatokkal rendelkezik. A nyolcféle alappálya (és a valamennyi autohoz dukáló 1-1 tesztpálya) mindegyike rejt valami különlegességet: ugratósorozatot, óriáskerék-kört, móbiusz-sza-

móbiusz-szalagnak neveztem: maximális sebességgel és pontos úttartással lehet csak átvergődni rajta, amit bo-



Téjkép bőrny- és füsttelhővel. A bányafelhő jót, a füstgomolyag viszont rosszat jelent.



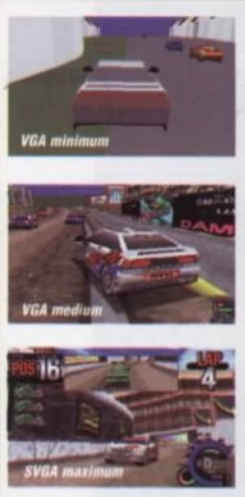
A két kék szöcske jól nyomja előttnk. Mi alig emelkedünk el a talajtól, kicsit lassan vettük a hullit.

nyolít az a tény, hogy a "gyakorlat" közben kétszer is meg-

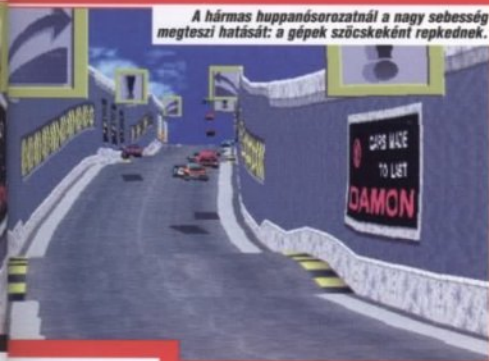
fordul az Irányítás (felcserélődnek a jobbra-balra irányok).

## A KUNSZTOK

Szépén kidolgozott ötlet, hogy autók az ütközések hatására fokozato-



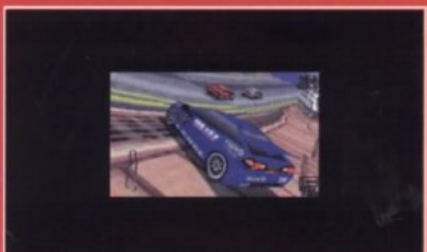
A hármas huppanósorozatról a nagy sebesség megteszi hatását: a gépek szöcskéként repkednek.



veztem a 300 km/órás becsapódásokat a szembejövő autóba.

### AKI Á-T MOND, MONDJON B-T IS

Lássuk az árnyoldalakat. Rögtön a legelején, még az autóválasztásnál elszonylodhatunk: annak ellenére, hogy 8 autó közül választhatunk, kinézetre szinte egytől-egyik a Ford



Az SVGA képsorozat a képernyő méretének változtatását mutatja be. Az 50%-os képen még elég fürge az animáció.



Szerintetek mit gondolhat most magában a két gép pilótája? Egy örült száguld a forgalommal szemben!

san bedobja a törülközőt. Először még csak néhány füstfelhő jelzi, hogy valami nem kóser, aztán apróbb lángcsóvák is figyelmeztetnek az amortizációra, végső stádiumként pedig verdnék traktor módjára dőcög, az ugrató-

besség a második sarokpontja a játéknak. Egy jó autóversenytől elvárja az ember, hogy legalább hangulatában mímelje a száguldást. A tesztelést 486DX4-100-as gépen

végeztem, de nem voltam elszállva a sebességtől: VGA módban is le kellett vennem néhány vizuális extrát (felhősék, hirdetések az autókon, stb), hogy ne dőcögjön a grafika. Persze a felbontást



Ennek nem lesz jó vége... Kettlen is alammáztak, a levégőben pedig nincs mód iránykorrekcióra.

kon rendre a hátán landol. Ilyenkor két okból is siessünk a pályák szélén adott helyen kijelölt depóba: egyrészt nem tudjuk

egészen a fapadosis csökkenve szédületes sebességet érhetünk el (víva '80-as évek!). SVGA-ba csak a képek kedvéért kapcsoltam, P100 alatt nem játszható vele a játék. Illetve mégis, csak a képernyő méretet 50%-ra kell zsugorítani. Ekkor viszonylag sebes az animáció, a részletek is kivehetők - csak hát nagytító is kell hozzá. Összességében tehát azt mondhatom, hogy a játék elkésett és egyben lemaradt. Elkésett, mert 3-4 hónappal ezelőtt még óriási durranás lett volna, és lemaradt, mert a programozástechnika túllépett rajta. Ma már az az ász, aki a legelterjedtebb konfiguráción (486DX2) is maximális játszhatóságot kínál - s ilyen után már nem is kell nagytítóval kutatni (Need for Speed, Screamer).

sebességben felvenni a versenyt a többiekkel és az akadályokon sem tudunk átvergődni, másrészt nagy a veszélye annak, hogy valaki kihasználja a ramaty állapotunkat és hátulról nekítaszak a falnak vagy korlátnak. Teszi ezt azért, mert komoly pontjuttalom üti a markát annak, aki "kivégzi" a már majdnem magatehetetlen járgányt ("Fatality"). Tetzett az is, hogy bármikor megfordulhatunk és a forgalommal szemben is haladhatunk. Ez persze inkább programozói erőfitogtatás, mint hasznos extra, de ennek ellenére él-

**576 KBYTE ÉRTÉKELO**  
**FATAL RACING** KÍADJA: GREMLIN

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

**ÖSSZEHATÁS 82%**

C64: LEMEZ KAZETTA  
 AMIGA: 500 1200 CD32  
 PC: RAM: 4MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX2  
 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

## ELSŐ BENYOMÁS

Aki találkozott anno a Daughter of Serpent nevű játékkal, az azonnal képbe kerül az irányítást illetően. (Talán már két éve hogy kiadták a DoS-t, de mostanában ismét piacra dobták "The Scroll" fedőnévvel - a játék ugyanaz, csak megspékelték digi beszéddel és zenékkel.) Sajnos az animációs részek helyenként ebben a remekben is kicsit darabosak, kevés fázisból állnak. **Maga a grafika egész tűrhető lenne, de a legtöbb**

Pedig nem árt tudni a városról, hogy **minden éjszaka elszabadul benne a pokol**. És most nem az éjszakai részekre gondolok, hanem igazi pokolbéli fajzatokra, a **farkasemberekre**. Silverload éveken ezelőtt egy indián törzset üldözött el erről a helyről a közeli **ezüstbánya miatt**. Egy öreg indián varázsló nem hagyta bosszú nélkül a dolgot, s búcsúzól **megátkozta a város vezetőit, mire azok farkasembereké váltak**. Mivel kőzudott, hogy a farkasokat csak valami ezüst tárgygal lehet a másvilágra küldeni, nem meglepő, hogy az ezüsthöz hozzá sem nyúlunk, s a bányászat többé nem érdekelte őket... Sokkal inkább a város lakói és az átlazolók vére. **Természetesen a gyermek is az ördögi szertartásaihoz kell, egy rituális áldozáshoz, melynek megállítására szük két napunk lesz.**

A jobb alsó sarokba húzva **papírlapok** jelennek meg, s rákattintva az inventory-ban találjuk magunkat. A **térképre** kattintva megszemlélhetjük Silverload térképét, s a már ismert helyekre gyorsan eljuthatunk. A **"Wanted"** papírra pöccintve a Setup menübe jutunk. Itt a szokásos dolgokat tehetjük - egyedül gyanús a "Game Speed" lehet, mellyel a dialógusok sebességét változtathatjuk. A **képernyő aljára** húzva az egeret két nyílacska jelenik meg, melyekkel a földre tekinthetünk le. Ez a nézet csak akkor hasznos, ha valamit le akarunk tenni a földre, mert megtelt az inventorynk, illetve néhány esetben egy tárggyal ide kattintva közelebből is megszemlélhetjük azt. (Vannak könyvek, melyeket itt olvashatunk el, másoknál az inventory-ba rájuk kattintva tehetjük ezt.) **A többi ikon magától értetődő** (csizmával menni,



Érdekes arcokat látni Silverloadban... de ez mintha a miénk lenne!

**animációs rész láttán elhúzza az ember a száját.** A zenéről nem sok jót tudok mondani - de rosszat sem (mivel az Istennek sem hajlandó lekezelni a

## A KEZELÉSRŐL

Mint már említettem, elég faracuki irányítással van dolgunk. A billentyűzetre nem lesz gondunk; egyedül kilépéskor (Esc),

**A horrorisztikus, véres kalandok mindig is közkedvelt játéktémák voltak. Egyedül gond az velük, hogy ha nem egy profi gárda csinálja, könnyen nagy blödség születhet. Korrektül kell kidolgozni a történetet, a grafikat (különös tekintettel a jelenetekre) és természetesen a hangulathoz illő zene is alapkövetelmény. Azt hiszem a SILVERLOAD határeset: az irányítás kicsit szokatlan, de a történet egész jónak mondható. A grafika kellemes, talán csak a jelenetek "rendezése" nem az igazi mindig.**

Gravist, íába detektálja). **A sztorit illetően elég szakállas az alapotívum:** farkasemberek, akiket csak ezüsgolyóval lehet elpusztítani, éjjel félni kell tőlük, stb., stb... Persze ettől még lehet jó is egy játék.

## SZÜKEN A SZTORIRÓL

Történt egyszer, hogy két család nagy lovaskocsikkal elment kereskedni Silverloadba, s a város mellett álltak meg táborozni. **Egyik éjjel egy nagy vihar közepette idegenek érkeztek, s elvitték a gyerekeket.** Természetesen rögtön előkerül az önjelölt hős, s hihetetlen bátorsággal elvállalja a gyerek felkutatását a furcsa városkában, ahová feltehetőleg vihették a gyermeket. Ekkor még fogalma sincs ifjú hősünknek (nem fogjátok kitalálni - őt fogjuk alakítani a vér-fagyasztó történetben), milyen kalandok várnak rá, s Silverloadról se tud semmit...

és az intro átugrásakor lesz rá szükségünk (F1). Az egerünk normál esetben egy kis kardocskát szimbolizál, mely a képernyő érdekes részein átalakul.



Igazán nagy hőstét részünkről: levágtuk egy magatehetetlen malac fejét.

pisztollyal löni lehet, stb.), egyedül probléma még a beszélgetéseknél lehet: a beszélgetés szövegében pirossal szedett szóra kattintva többet tudhatunk meg az aktuális témáról.

## TÖMÖREN A TÖRTÉNETRŐL

A kezdőképen a két család kocsija látható. **Beszélgessünk el tüznél ülő pasival,** aki elmeséli: Silverloadban voltak üzletelni, s itt a városka szélén telepedtek le. Aztán múlt éjjel hatalmas vihar tört ki, s néhány kísérleties alak jelent meg, s magukkal vitték a gyereket. Hiába lőttek rájuk, a golyó átfürödött a testeken, s semmi bajuk nem lett. Csak bennünk bízunk, hogy visszahozzuk Silverload-



Hmm... Ismét párol járunk. Nem tréfálnak ezek a farkasemberek.



netét, s a nő elmondja, hogy az ő apja is a farkasemberek áldozata lett, s biztosít segítségéről. Mostanra talán be is esteledett, s következhet az utolsó éjszaka... Vagy mégsem? A motelben furá dolgok történnek: az egyik ottlaktól lelévik. Jobb ha nem megyünk oda, mert mi leszünk a következő áldozat. Azt nem mondom, nem vár több kaland rátok, hisz az izgalmas események csak most következnek... Másnapi feladat némi ezüst beszerzése - ezt a bányában tudjátok megtenni -, olvasztása, kiönté-

Izletes szemgolyók. Természetesen a miénk.



ból a gyermekét. A másik kocsiiban lakó férfitől - miután a tegnapi estét viharról kérdezzük - egy iránytűt kapunk, ami nélkül soha az életben nem érünk el Silverloadba a sivatagon keresztül. Most már minden készen áll: irány a Város.

Ejjel érkezünk, első dolgunk legyen valami alvóhelyet keríteni. Aki hamar látni akarja önmagát reggel vérbefagyva, az válassza a hotelszobát, túlélőknek inkább a csürt javasolom, mert a benne lévő farúddal biztonságosan le lehet zárni

az ajtaját. Reggel többfelé vihet utunk: vásároljuk be a kereskedőnél kötelet és gyufát. A borbélyt lehetőleg hagyjuk ki, mert "véletlenül" megvág, s ez pont elég ahhoz, hogy vérünkkel egy voodoo szertartást rendezzenek éjjel, s mi álmunkba kipurcanjunk. A bárból vigyünk ki két korsóval a kocsmá előtt ülőnek, mire az elalszik, s mi elutalajdoníthatjuk a feszítővasat és a pörlyt. A kocsmában a szépleányt

érdemes Silverloadról kérdezni: egy találgat beszélhetünk meg a szobájában, ahol részletesen elmesél nekünk mindent (a kocsmá mellett fáról lehet bemászni hozzá). A csűr mögötti konyhából hozzuk el a bárdot és a serpenyőt, majd keresük meg a vágóhidat (érdekesek azok a gyerekek, akik a vágóhid előtt éppen egy süldöt falatoznak - nyersen), húzzunk fel egy disznót, csapjuk le a fejét a bárdal. A kútnál felkötve a kötelet lejuthatunk, s egy vödörre és egy érmére tehetünk szert. A vödörbe eresszünk egy kis vért a disznóból, s vigyünk el a kovácsműhelyben "szomjazó" embernek. Távozása után vegyük magunkhoz a könyvet, a fogót és az ásót. A fényképésznél, mielőtt a kameráját keresni, emeljük el a kalapácsot és a kampót a hullá kezéről. A csűr mögötti konyha padlóját felbontva a kalapáccsal egy pincébe jutunk, ahol egy petróleumlámpára lelünk, s az egyik dobozban - miután kifeszítettük - egy koponyára. A fegyverboltban mindenképp vegyük meg a tölténykészítőt, szükség lesz még rá. A szépleányhoz felmászva meghallgathatjuk Silverload törté-

se, s persze illik a szertartás előtt odaérni... Kívánom a legjobbakat.

Aki életében először játszana kalandjátékkal, az azért ne ezt válassza. Azt hiszem sokkal jobban bele lehet szeretni a "műfajba" egy Digen vagy Monkey Islanden keresztül. Persze akit nagyon csábítanak a farkasemberek, az ne hagyja ki!



Gondatlanságunknak halál az ára... Mäskor reteszeltük el az ajtót.

576 <sup>byte</sup> ÉRTÉKELŐ  
SILVERLOAD KADJA: PSYGNOSIS



ÖSSZEHATÁS  
**76%**

C64: LEMEZ KAZETTA  
AMIGA: 500 1200 CD32  
PC: RAM: 8MB HD: 2MB VIDEO: VGA CPU: 386dx  
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS INLAND ADLIB

A Sega azt már a Clockwork Knight eddigi két részével is bebizonyította, hogy a Saturn szemel gyönyörködtető 3-dimenziós - vagy legalábbis terhatású - grafikája új fejezetet nyit a platformjátékok történelmében. A 3D azonban eme két játékban mindeddig inkább csak egy új grafikai effektust jelentett, a pályák voltaképpen maradtak 2D-ben. Egészen más a helyzet azonban a most megjelent Bug!-gal.



A játékmenetel csodálatos átvezető képsorok színesítik.

# BUG!

SEGA  
SATURN

## FELVÉTEL INDUL, CSAPÓ!

A játék tulajdonképpen egy film keretén belül játszódik, melynek főszereplője egy apró kis zöld bogár, azaz **Bug**. A történet elején Bug családját a gonosz pók, **Cadavra Királynő** rabolja el, aki az ebedje gyanánt kívánja őket hasznosra tenni. Ezt persze Bug nem hagyhatja annyiban, tehát azonnal akcióba lép. Bogarunknak összesen

18 nem kis méretű helyszínt kell bejárnia, hogy küldetésével végezzen.

Amikor elsőnek látam képeket a Bug!-ból, még azt hittem, csak egy hagyományos jump & run játék lesz, hiszen mindössze annyit láttam, hogy szép színes hátterek előtt egy kis zöld figura mászkál. Aztán hamar rájöttem, hogy ennél azért több lesz, mivel az amúgy is szép háttérgrafika valójában vektoros poligonokból áll, azaz a pályák 100%-osan 3 dimenziósak.

A pályákon a feladat igen egyszerű: hősünkkel meg kell keresni a **Bug Stop** (Bug Megálló) feliratú táblát, azaz a kijaratot. Ebben persze számtalan ellenséges lény - a



Az első pályán az állatok leggyorsabbával kell megpróbálnunk.

## MITŐL MÁS MINT A TÖBBI?

A Bug! a "nem mindennapi" jelzőt leginkább a már említett **csodálatos grafikai** érdemi ki, ami azonban nem csak a poligonos hátterek szépségében merül ki, hanem maga a főszereplő alakja és animációja se semmi. Bugot sohasem vesszük szem elől, mindig **megfelelően zoomol rá a kamera**, a mozgása pedig haál aranyos. Bogarunk - fajtájához mérten - egyébként képes még a függőleges falakon is mászkálni. A 3D-nek csupán egy kellemtelen hatása van: ha szembe, azaz a kamera felé jövünk, roppant kicsi a belátható terep, tehát szinte lehetetlen az ellenséget észrevenni.

## AZ ÁLTALÁNOS JELLEMZŐK

A grafika tehát csúcs, s az animációból sem spóroltak: bogarunk ábrázata a körülményektől függően változik, például megsérülve kinkeserves, vagy a mélybe zuhanva halálra



Az élményt továbbítja a zuhanásoknál bönuszpályákhoz juthatunk.

szkarabeuszoktól kezdve a csigán át a gyilkosokig - próbál majd minket megakadályozni, amelyekkel hősünk a szokásos ráugrásos módszerrel tud majd végezni. A pályákon ezeken kívül még találhatunk különböző **fegyvereket, és extrákat**, amelyek közül most csupán az érdemek említeném meg, ezeket felvéve ugyanis a zuhanásoknál bönuszpályákra juthatunk, egy helyen például még Sonic-kal is versenyezhetünk. Az extrák gyakran néhány bambuszrúddal lesznek elzárva, ezeket a - legtöbbször a közelükben lévő - kapcsolókkal tudjuk eltávolítani. A játékban egyébként nem csak mászkálós szintekkel, hanem néhol **repkedős pályákkal** is találkozhatunk.

rémült. Mindemellett ráadásul az eseményekhez cerna hangján gyakran fűz kommentárt, olyanokat mint "Segítséget!" ha épp egy kellemtelen akadály elébe nevez, vagy hogy "Na húzd el a csikot!" ha épp végzett egy ellenféllel. A zene is elég jól illeszkedik a hangulathoz, s a történet átvezető képsorait is érdemes végignézni.

A játék talán egyetlen szépséghibája - ha ezt annak lehet nevezni - hogy egy **kissé nehézre sikeredett**. Sok akadályt gyakran könnyebb elviselni a sérülést, mint rájönni, hogyan kell kijátszani. Mindemellett a pályákon elég ritkán helyezték el az ellenőrzési pontként funkcionáló virágokat, s ráadásul a folytatási lehetőségek számát sem vitték túlzásba. **Összességében azonban túlzás nélkül állíthatom: eddig ez a legjobb platformjáték Saturnra.**

Az egyik színes végén egy hatalmas lény próbál ellopni az állatokat.





# SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995 INTERNATIONAL RALLY

Gondolom nem tévedek, ha azt mondom, hogy az összes Saturn-lulaj mostanában leginkább az AM3 készülő **Sega Rally**-ja miatt türelmetlenkedik. Nos, a játék e sorok írásakor sajnos még mindig nem jelent meg, ám mire az újságot kézhez kapjátok már minden bizonnyal a boltok polcain lesz. Nézzük tehát, hogyan sikerült a nagy elődöt, a Daytona USA-t felülmúlni.

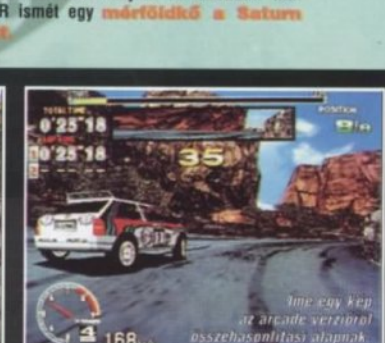
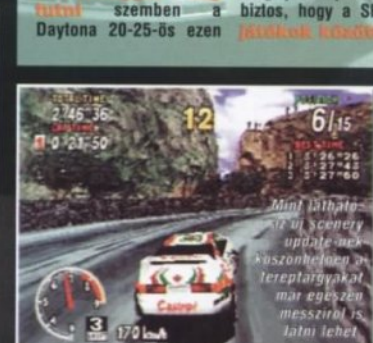
Annak, aki látta a Sega Rally játéktérmi automatáját, valószínűleg igen magasak az elvárásai a konverzióval kapcsolatban, így lehet, hogy első nekifutásra a grafika miatt egy kissé csalódotti lesz. Ez persze csak az összehasonlítás eredménye, ami tökéletesen értelmetlen, hiszen otthoni konzolon biztos, hogy **nem fogjuk a Sega Rally pártját látni!**

A grafika sokat fejlődött a Daytona Saturn változata óta, két szempontból is: egyrészt a **terepet már határozottabban kirajkálja a gép**, azaz kevésbé lesz látható, amint egy terepártya a semmiből tűnik elő, másrészt a játék eleve már **3D képernyőmáskodással rendelkezővel foglalkozni** szemben a Daytona 20-25-ös ezen

képeségével. Ezen kívül ráadásul a programozóknak azt is sikerült elérni, hogy a **játéktér egésszépernyője** legyen.

A játék **mindazt fogja tartalmazni, amit a játéktérmi gép**: mind a négy pályát, mindkét kocsi, a pályák részletes kidolgozását, minden hangot és beszédet, és persze a tökéletes játszhatóságot. Igaz egy dolgot elhagytak: a visszapillantót. A Saturn verzió - csakúgy mint a Daytona - nem csak arcade módban lesz játszható, s lehetőség lesz **ketten egymás ellen is indulni, illetve a képernyő megfogás nélkül**. Ennek következtében a grafika felbontása ugyan romlik (hiszen így a gépek kétszer annyit munkát kell elvégeznie), ám ez nem megy a kezelhetőség rovására. A készítőök fontolóra vették a linkelhetőség lehetőségét is, ám mivel az ehhez szükséges technológia még nem készült el, így az osztott képernyőnél maradtak.

Tervebb volt véve még talán egy extra pálya, s esetleg egy plusz kocsi is, ám hogy ezekből lett-e valami, azt még jelen pillanatban nem tudjuk. Az azonban már biztos, hogy a SR ismét egy **mérőfogó a Saturn játékok között**.



A Virtua Copot azt hiszem a játéktérme látogatóinak szintén nem kell bemutatnom. A jelenlegi legjobb és leglátványosabb lövöldözős játék **Saturn átirata egyszerűen fantasztikusra sikeredett!** S hogy a játéktérmeben miért "ő" a legjobb? A válasz egyszerű: más hasonló játékból - például a Mad Dog-ban hiába van jópofa full motion video, egyegy gazfickó likvidálásakor bármilyen tökéletes is a vágás, azért látszik a turpiság, ennek viszont a **real time-os poligonos grafikánál** nyoma sincs, s akkor még a zoom effektokról nem is szóltam. Az akció folyamatosan perog, a rosszfiúk azonnal elterülnek, amint elta-

**nem változott**, majdnem játéktérmi minőséget kapunk otthonra. Az összes épület és objektum ugyanolyan szépen van kidolgozva és ugyanolyan szépen mozgatva, s persze ugyanúgy mindenféle teherautók, kamionok között lövöldözhetünk a maffiózókra. Az AM2 eddigi arcade konverziói sem voltak mondhatók rossznak, de a **VC a jelenlegi legtekintélyesebb átirat**. Ez persze nem csak a szép grafikának köszönhető, hanem nagyrészt annak is, hogy a **játékhoz már alapfelszerelésben hozzá adják a játéktérmeben is használt virtua fegyvert**, tehát tényleg semmiben sem kevesebb az élmény. Igaz a pisztolyok

# VIRTUA COP



láljuk őket, de az is elképzelhető, hogy csak megsebesítjük őket. Az elhibázott golyóktól az ablakok betörnek, az épületekről a vakolat lepattogzik, **ez csakis ilyen grafikai megoldással képzelhető el**. Természetesen mind a három szint át lett konvertálva, s ami elképesztő: a **grafika minősége szinte semmit**

sajnos a Pal verzióhoz idétlen rózsaszín meg kék színekben pompáznak, ez annak köszönhető, hogy a fejlett nyugaton tiltják a törvények a realisztikus játékpisztolyok használatát. Végül még egy ide vágó adalék: azt hiszem köztudott tény, hogy a VC Saturn átirata mellett az AM2 a játéktérmi változatnak már a második részét fejlesztette, ami mostanra szintén elkészült, tehát célzóképeségünk fejlesztésére most bőven akad lehetőség.

# RAYMAN



Néhány ellentét likvidálásához elég csak egy ijesztő képet vágni.



Hősünk néhány barátságosan hangszerral is összefut.



## SONY PS-X

A Playstation tulajdonosok mindeddig híján voltak egy jó mászkálós platformjátéknak, már-már azt hittük, nem is tud a hardware egy gyönyörű háttérrel tükörsimán scrollolni. Szerencsére azonban a francia illetőségű UBI Soft nemrégiben elkészült **Rayman**-je most mindenki előtt elosztotta a kételyt: a 32 bites gépek ezen a téren is fel tudnak újat mutatni a hagyományos 16 bites gépekkel szemben.

### MIBE IS KEVEREDTÜNK?

Nos, a meghatározhatatlan fajú kis szuperhősünkkel a szokásos szituációba csöppenünk: van egy nagyon gonosz fickó, **Mr.Dark**, akinek elege van az unalmas békességéből, ezért **elrabolja, és börtönbe zárja** Rayman világának békés lakóit, az **Electoonokat**. A feladat tehát máris adott: ki kell szabadítanunk az Electoonokat, s



Van szerencsénk bemutatni az új platformjáték-szár: **Raymant**.

móresre tanítani a gonosz **Mr.Darkot**. útunk során még egy fontos szereplővel fogunk találkozni, **Betillával**, a tündérről, aki különböző trükköket mutat majd nekünk, s újabb mozdulatokra tanítja meg hősünket.

Rayman egyik hasznos képessége, a "helikopterezés".



### AZ AKCIÓ

Raymannek küldetése teljesítéséhez **70 szintet** kell bejárnia, minden fő pályán **6 ketrecet** találhat, ezekből kell kiszabadítania az **Electoonokat**. Egyre felhívom a figyelmet: később, amikor már újabb mozdulatokat tudunk, **nézzünk vissza az előző pályákra is**, az új képességeinkkel ugyanis azokon is akár új helyekre juthatunk el. Azt, hogy addig már hány Electoot szabadítottunk ki, az **összecsapódó Medallion** segítségével követhetjük nyomon, amelynek te-



Íme az egyik leggonoszabb, és persze a legnehezebb főellenfél.

hát mind a hat foglalatát meg kell töltenünk. A legfőbb gonoszhoz természetesen csak az **összes Electoon kiszabadítása után** juthatunk el. Raymannek, hogy ezt véghez tudja vinni öt főbb mozdulata van: az **ugrás**; a **függőszekedés** (a platformok szélén a Prince of Persiahoz hasonlóan); a **kúszás**; a **grimaszolás** (a gyengébb idegzetű ellenfelek megijesztéséhez); s végül a **boxolás** (ezt rögtön az első pályán megkapjuk). Az ütőerőnk erősségét mellesleg a powerup-ok begyűjtésével a játék során egyre fokozhatjuk.

### A BENYOMÁS

"Ez igen!" Valószínűleg ez mindenkinek az első gondolata a játékról, s csak rá kell pillantani a képeinkre, hogy miért. Lehet ugyan, hogy például a Yoshi's Islandnak több pályája van, de 16 bites gép holt biztos hogy immár nem tud ringbe szállni a következő generációs gépek grafikai képességeivel szemben. A háttér és a **szokatlanul nagy figurák** - annak ellenére, hogy talán éppen azért, hogy nem valami Silicon Graphics csodákról van szó - **hihetetlenül látványosak, aprólikosan kidolgozottak**, az animáció pedig annak köszönhetően, hogy a figurák végtagjai a testüktől külön mozognak, lehet hogy elsőnek kicsit furcsának tűnnek, ám így eszméletlenül kifejezőek. Egyszóval meglátszik, hogy a játék mögött több, mint egy éves fejlesztői munka áll.

Hogy ez nem csak üres beszéd, egy rövid élménybeszámolóval is illusztrálnám: a játék vége felé egy sejtlemes barlangba toppanunk. A helyiség végében egy jól megtermett rák húzza a lóbört. Hősünk erre belendít az öklét, s szemtelenül felébreszti az alvó szörnyeteket. Szegény rák felriad, kidülled szemmel bámulja, ki merészelte ezt tenni, ám lányos zavara nem sokáig tart, egy pillanattal később tekintete már vérbe borul, s már lendíti is felénk gyilkos ollóit. Mindez persze audiovizuálisan olyan, mintha egy **Walt Disney rajzfilmet néznénk**.

A játékmenet igen egyszerű, mégsem unalmas, az irányítás is tökéletesen kielégítő, a pályakódok alkalmazásával pedig a játszhatóság is maximális. Lévény, hogy CD verzióról van szó, a zenék csodálatosan szólnak, de mindemellett a hangeffekték is briliánsak. Többször úgy is fogalmazhatunk: nincs semmi, amit a játék hibájával róhatnánk fel.

# EARTHWORM

# JIM



A meghökentő mozdulatokra képes szkatofanderes kukac kalandjainak várva várt folytatása megérkezett.

**JIM'S BACK!**

Jimmel az a különös helyzet állt elő, hogy míg más "sztárok" a TV-ből kerülnek a videojátékok képernyőjére, addig Jim a játékokból lépett a TV képernyőre, sőt most már ott tartunk, hogy hamarosan



Ime a takony munka közben. (MegaDrive)

Earthworm Jim képregények és játéktfigurák is a boltok polcaira kerülnek. Jim karrierje tehát meredeken ível felfelé, a megalko-



tói addig nem is nyugszanak, amíg nem uralja a világot. Ennek érdekében már tervbe is vették a 32 bites gépek meghódítását, de hát ez nem is csoda, hiszen a 16 bites hardware-ből immár tényleg kifacsarták a maximumot.



Hősünk ezúttal is különös figurákkal találkozik. (SNES)

A második részben természetesen mindenben igyekeztek felülmúlni a nagy elődöt: a figurák 3D-ben lettek megtervezve, az animáció még tökéletesebb, még simább, a hátterek pedig bármelyik rajzfilmben is megállnák a helyüket. Az

első rész óta nem sokáig pihenhetett hősünk, mivel a gaz Psychrow ezúttal Jim kedvesére Hogy-is-Hívják Hercegnőre vetett szemet, elrabolta, s ha Jim nem lép közbe, nőül veszi.

Mindezt a SEGA logo bejöttékor, az első képernyőn nézhetjük végig, tehát ahogy bekapcsoljuk a gépet, már peregnék is az események. A 24 megás kártyán a hercegnő megmentéséhez összesen 10 pályán kell bizonyítanunk rátermettségünket, miközben Jónéhány fura

kreatúrával találkozhattunk, s persze ismét feltűnnek a már ismert szereplők is.

Az első pályán még nem sok szokatlan dolgot tapasztalunk, de már itt találkoznak egy újabb szereplővel: a zöld takonnyal (lehet hogy egy kicsit vulgárisnak tűnik, de nincs rá jobb szó), akit Jim a hátizsákjából a falakra kilő s odaragaszt és így nagyobb mélységek felett tud átendülni, valamint kifeszítve ejtőernyőként tud használni. Később egyre furább feladatokat kell ellátnunk, mint például teheneket kell begyűjtönnünk, amiket egy istállóba juttatva hősünk jutalma egy vödör tej lesz, melynek súlyától a továbbvezető kapu nyílik ki. Aztán ott van a Lorenzo's Soil pálya (már a címe se semmi), ahol Jim fegyverével gilisztámváltáshoz méltóan járatoskat férhat a talajba. Ez a pálya volt egyébként a legnehezebb a programozók számára, sokszor már úgy is gondolták, lehetetlen megcsinálni, ám mégis el-



A hagyományos pályák mellett Jimmel még egy úrröbögővel is repkedhetünk. (SNES)

készült: ezzel szinte túmentek a Mega-drive képességeinek a határán. Aztán találkozhattunk egy kisebb átvezető szinttel is, ahol egy gumiláccal kell Peter kutysu bábit megmentenünk, amiket Psychrow dobál le a magasból. Málhol meg Jimnek egy izometrikus 3D-s terep felett kell átkelnie egy úrröbögővel, miközben persze lentről záporoznak rá a lövedékek, s még a léggömbökön közeledő bombákra is ügyelnie kell. Jim az egyik pályán még egy kis alakváltozáson is keresztül megy: egy sötét barlangban szalamandraként úszkálhat. Talán az egyik legjöppőbb helyszín az, amikor Jimnek egy horizontálisan scrollozó pályán sajtok és hamburgerek előtt egy könyörte-



len sószórával kell hadakoznia. Hősünknek még egy fekete-fehér pályán is akad dolga, ahol adóúgyek papírmunkái közt kell eligazodnia, s egy ajtót kéne megkeresnie, ami azonban se-hogy sem akar kinyílni. Megint máshol Jimnek



Gilisztánkat gyakran megizzasztják. (MegaDrive)

visszatartva a lélegzetét, felfújódva kell a magasba repülnie, közben a forró lámpaizzókra s egyebekre ügyelve, nehogy kipukkadjon. Az már tehát e rövid felsorolásból is látszik, hogy nem fogunk unatkozni.

## NEM LEHET NEM SZERETNI!

Azt hiszem, a játék minősítéséhez bőven elegendő a mel- lékelte képrek pillantani. Ilyen vizuális gyönyörben eddig még nem volt részünk 16 bites gépen, ráadásul még a hangeffektek és a zenék is remekbe szabottak. Nem túlzás kijelentennünk: az eddigi legjobb és legjobb 16 bites játék, ami valaha készült.



Ha valaki bombákról, meg robbantásokról beszél, általában valamilyen agresszív, erőszkakos dolgra gondolunk. Ezzel szemben ha Bomberman nevét említik, az összes veterán videojátékos már tudja, hogy semmi ilyesmiről nincs szó, sőt pont ellenkezőleg áll a dolog.

Bomberman már hosszú múltra tekinthet vissza, mégis sikere szinte töretlen, Super Nintendo-n immár a harmadik részét tartunk. A játékmenet maradt a régi, bár van néhány új dolog: a Megadrive-ről már ismerős kenguru-féle állatkák itt is feltűnnek, amik Mario Yoshijához hasonlóan leginkább csak pajzsként szolgálnak, valamint a pályákon több lett a használható tárgyak száma.



A hintákra állva ellenfeleink kilöhetnek minket.

A játékban kétféleképp is indulhatunk: a Normal Game az imént ismertetett játékmenetet takarja, míg a Battle Game-nél kettőtől ötig terjedő számú játékos indulhat, s egymás kinyírása a cél. Ilyenkor az győz, aki utoljára megmarad.

A legújabb rész nagyon szépen sikeredett. A játékot rajzfilmszerű betétekkel igyekeztek még változatosabbá tenni, s bár a pályák gra-

fikája igen egyszerű, azok is szép színesek, s gyakran néhány extra effektust is tartalmaznak, mint például egy háttérben elhúzó üstökös, stb. A játékmeneben is csiszoltak. A pályákon különböző tárgyakat, többek között mérleghintákat, teleportokat találhatunk, amelyek akár igénybe is vehetünk. A játékot a stílus rajongóinak tehát feltétlenül merem ajánlani.



A csillébe ugorva száguldozhatunk egyet.

# SUPER BOMBERMAN 3

Na de ne várjunk a középbe, hiszen a játék elsősorban a fiatal korosztályt célozza meg, s egy újszülöttnak ugyebár minden program új. A játék lényege tehát a labirintusszerű pályákon egy kis manust kell irányítani, fel kell robbantani a falakat, s így eljutni a szinten levő robbantó kapcsolókig, melyek az ajtókat nyitják a következő pályákra. A dolog nehézsége, hogy a detonációnk is veszélyt jelent, valamint hogy a labirintusban még különböző szürnyek is bókálhatnak.



## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

# PAC-MAN 2

## THE NEW ADVENTURES

Pac-Man már szintén egy régi ismerős. A '80-as évek elején megalkotott sztár jelentős fejlődésen ment keresztül, azóta már családot is alapított, akikkel számtalan kalandban vett részt, legutóljára a Pac-In-Time-ban egy másképző platformjátékban. Nos, most Pac-Man ismét új műfajban mutatkozik be, ezúttal egy kalandjátékban vállalta a főszerepet. A játékmene első nekifutásra egy kicsit furcsának tűnhet, hiszen a dolgunk az, hogy egy csúszlival lövöldözzünk, ez azonban ne tévesszen meg senkit, tulajdonképp ez ugyanaz, mintha egy kurzarral cselegetnénk. Magyarul: amire rácsúzlunk, azt ha tudja, Pac-Man használni fogja. A csúszliból azonban nem csak követek lehet kiálni, hanem a már jól ismert boggyók is; ebből egyszerre három lehet nálunk. Ezeket akkor kell hősünkkel megetetni, ha a színen feltűnik Inky, Blinky, Pinky és Clyde a négy semmirekeili szellem. A Boggyó hatá-

sára ugyanis Pac-Manból Super Pac-Man lesz, s ebben az állapotában szokásához híven ő találja fel a szellemeket. A csúszlázson kívül még egy dolgot lehet és kell is majd tennünk: ha észre akarunk vetetni valamit hősünkkel, vagy ha netán útirányt akarunk változtatni, az "Y"-ra a megfelelő irányval mutogatni tudunk neki. A feladatunk egyébként kezdetben nem túl bonyolult dolgok, eleinte csak Ms. Pac-Man bíz meg bennünket olyanokkal, mint hogy hozzunk a Pac-Baby-nek egy kis tejet, később azonban egy ismeretlen

gonosz varázslóval kell szembezállnunk, aki a szellemeket bújta fel különböző gaztetekre, mint például, hogy rabolják el Pac-Jr gitárját.

A játékmenelet elég változatos, hiszen hogy a helyszínen - a PC-s Putt Putthoz hasonlóan - szinte minden tárgy aktiválható, tehát rengeteg kis animációt nézhetünk végig. Hősünkkel még sárkányrepülhetünk is, illetve egy bányában csilléban száguldozhatunk. Ami még nagyon tetszett, az Pac-Manunk hangulatának az alakíthatósága volt. Szörnyen felidegesedik, ha például feleslegesen kinyitogatjuk a postládát, s megnyugszik, ha mondjuk megsimogatja a kuttyáját.

Idéges állapotban másképp viselkedik, ilyenkor durván bűnik az eladókkal, rugdossa a kóliás automatát, azonban néha erre a hangulatra is szükség van. A pause képernyőn látható kódok segítségével lehetőség van még a játékaltsáink visszatöltésére is, tehát a Pac-Man 2 szolgáltatásában és minőségében mindenképp megállja a helyét az egyébként nem túl népes SNES-es kalandjátékok táborában.



A kavicsokra és az elhagyott gördöscsókra ügyeljünk.



A játéktérben az eredeti Pac-Man-nel játszhatunk.

# DOOM

## SUPER NINTENDO

**Doom. Mára ez a szó fogalomná vált. Egyrészt egy stílust testesít meg, másrészt a magas színvonalat képviseli. A játék számtalan 32 bites konverzió után most a SNES tett egy erőpróbat, s bizony állíthatjuk: sikeresen vette az akadályt.**

Mielőtt az ID Software közölnéssel tette a Doom 3 dimenziójáért felelős titkijait, szinte minden cég lecsapott a liszenszjogokra, s mára közzé ismerték, hogy a PC-s piac felüljárta a különböző klónokkal. A Doom-láz már átterjedt a 32 bites konzolokra is, ám a 16-bites gépeket mindaddig "színtelenül" hagyta. Az FX2-es chip megjelenése azonban ebben a témában is meghozta az áttörést, így nemrégiben napvilágot látott a SNES verzió.

### A SNES ISMÉT BIZONYÍT

Ugyan nehezen tartom elképzelhetőnek, de lehet, hogy valaki esetleg még nem ismerné a játékok, ezért főmódban a lényeg: egy magányos harccsal csodálatos 3D-s terepeken köszálhatunk, a saját szemszögünkkel csupán a fegyvert tartó közünk láthatjuk, s így kell különböző földöntúli szörnyekkel felvünnök a harcot. Utunk során kulcsokat kell begyűjtenünk, azokkal ajtókat nyitnunk, lifteket kell használnunk, hogy végül megtaláljuk a pályák kijáratait.

Az OCEAN mostanában kiteszt magaért, nem elég, hogy megszerzi a legdrágább filmek megjelentésének jogát, még a Doom öröklétebol sem akart kimaradni. A SNES tulajdonosok most aztán nem panaszkodhatnak, gépükből kihozták a maximumot, sőt, még annál is többet. Egyezer szerint a Doom SNES-re még a Jaguar

képegyén. (A játékok kb. 70%-át teszik ki a képernyőnek.) A hangok is maradtak a régiók, ellenfeleink ugyanúgy zúrtaróban hörögnek, üvöltönek, leggyeaink hangja pedig szinte szinte muzika a fülöknek. A Doom eredeti 27 pályájából 22-át sikerült a 16 megás kártyába belezsűfolni, ám azok teljes pompájukban "diszolegnek, nem hagytak le róluk semmit. A különö automata térképezés is megmaradt, sőt a SNES Mode 7-je segítségével még látványosabb is lett, hiszen a térkép a figuránkat követve jobbra-balra forog, s tetszőlegesen rázoomolhatunk.

A gyors grafikanak köszönhetően a játszhatóság sem romlott, sőt a SNES ergonómikus irányítójával még élvezetesebb is lett. En csupán a horók szétlövésakor a falra kénődő szörnyek effektussát hiányoltam, de az igazat megvallva az erőszakmentes SNES-től így is szokatlannul sok paradicsomé folyik az akció során. A másik dolog, ami



Nohát, hova lett a SNES "erőszakmentesség" jelszava.

A talajnak ugyan nincs texture borítása, a háttérgrafika azonban így is csodálatos.



16 BITES DOOM?  
NO LÁSSUK!

Mind egyik fajta ellenség felbukkan ebben a változatban is.



### ÜRÖM AZ ÖRÖBEN

A játékok hirdető szórólapokat olvasva csupán egy mondatl nem tudtam egyetérteni, nevezetesen hogy a SNES-es verzió a legolcsóbb módja, hogy "doomozunk". A játék ára ugyanis az új FX chipnek köszönhetően - főleg a magyar pénztárcákhoz viszonyítva - igen borsos. Ez persze nem azt jelenti, hogy nem éri meg az árát, hiszen az tény, hogy ez a legjobb ilyen stílusú játék ezen a gépen

Az andorító "gömböcök" most is igen veszélyesek.



Ha a sprite-ok közel jönnek, azért láthatunk néhány pixelt.

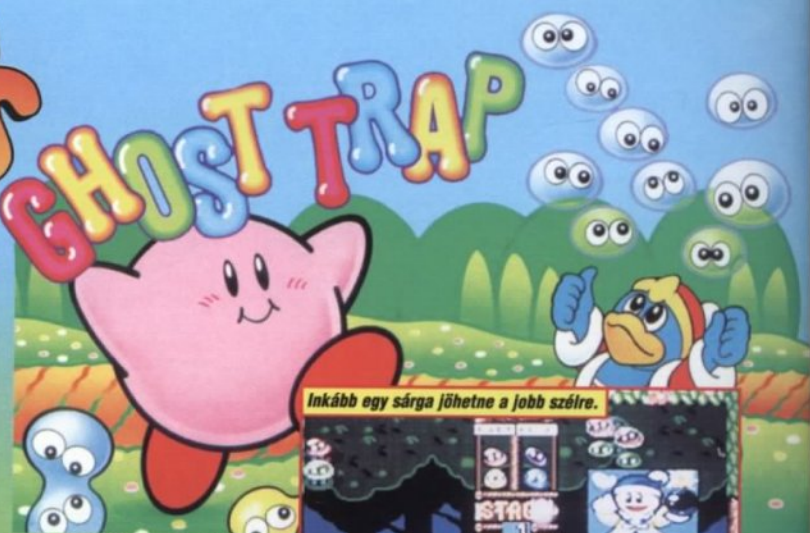
változatnal is jobban sikerült. És valóban! Csupán egy dolog hagytak ki belőle, a talaj és a falon texture borítását, de ez szinte fel sem tűnik, mivel az árnyékhatások azokról sem hiányoznak. A grafika sebessége tökéletesen kielégítő: a SNES egy 386-os PC teljesítményét nyújtja, s mindent majdnem teljes

elszinte hiányzott, a kimentés volt, de mivel ezt én leginkább csak a fegyverek megtartására használtam, később már ezt sem hiányoltam, mivel a játékban kimentés nélkül is nálunk maradnak a fegyverek, mármint amiket az előző szinteken vettünk fel. A fegyverarzenálunk egyébként az alap pisztolyon, rá meg persze az öklünkön kívül hat darab fegyverből állhat, ezek: láncfűrés, a jól bevált puska, géppuska, plazma-fegyver, rakétavető, és végül a leghatasosabb, a BFG 9000-es lézerfegyver.

# KIRBY'S GHOST TRAP

Manapság egyre inkább divatba jön az a szokás, ha egy játékhős sikeres, akkor olyan játékokhoz is hozzá adják a nevét, amikhez voltaképpen semmi köze. Ebben a hónapban a mászkálós platformjáték-sztár, Kirby hódolt ennek a divatnak: neve mellé rögtön két logikai játékot is jegyezték.

A Kirby's Ghost Trap első pillantásra sok olvasónak rögtön ismerősnek tűnhet, ugyanis **kisértöttesen emlékeztet a segás Columnsra**: kis színes pacák potyognak le kettesével, ezeket kell a megfelelő módon egyesíteni, hogy aztán felrobbanjanak, s eltűnjenek. A szabályok azonban ebben a játékban egy kicsit mások, itt ugyanis nem az a lényeg, hogy azonos színű oszlopokat alkossunk, mivel teljesen mindegy milyen formációban ragasztjuk egymás-



hoz a pacákat, csupán az a fontos, hogy **négy vagy annál több azonos színű kapcsolódjon egymáshoz**. A lényeg persze az, hogy a ragacsaink soha ne érjenek fel a plafonig. Ez azonban nem minden, hiszen a játék alapvetően két játékost igényel, persze lehet gép ellen is játszani. Ilyenkor mi vagyunk Kirby-vel, s kieséses bajnokságot játszhatunk az egyre keményebb ellenfelekkel. **Ellenfeleinknek úgy tudunk borsot törni az orra alá**, ha minél több ragacsot sikerül egymáshoz kapcsolnunk, ugyanis ilyenkor jelennek

meg a címben szereplő szellemek az ellenfél oldalán, ezeket csak a mellettük lévő ragacsok felrobbantásával lehet eltávolítani. Tehát minél hosszabb láncreakciót indítunk be, annál több szellem jelenik meg a másik oldalán, amelyek így csapdába zárják az ellenfél már összekapcsolt pacáit.

Itt még könnyű a dolgunk.



Inkább egy sárga jöhetne a jobb szőltre.



## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Erről az anyagról már sokkal kevésbé tudok pozitív véleményt mondani, lévén, hogy sem grafikai, sem az alapötlet tekintve nem tartom egy nagy durranásnak. **Ezt a játékot tényleg csak Kirby neve adja el**. De hát nézzük miről is van szó!

A játék tulajdonképpen a golffhoz

áll a legközelebb, bár az ütések (vagy inkább lökéseknek nevezném)

jobban hasonlítanak a biliárdra. 3 dimenziós, izometrikus pályákon folyik a játék, Kirby voltaképpen a labda szerepét játssza. A pályák a golffhoz hasonlóan teli vannak akadályokkal, lejtőkkel, palánkokkal, fákkal, s egyéb hasonlókkal. Kirby-t elindítani, csak úgy mint a biliárdban, a lökés irányának és erőségének, illetve a csavarás beállításával lehet. **A játék lényege, hogy Kirby-vel eltaláljuk a pályákon fellelhető különböző ször-**

Nem túl változatos a grafika.

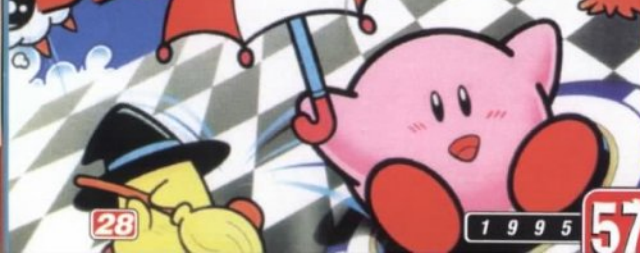


nyeket. Az utóljára maradt szörny át fog alakulni egy lyukká, ezen keresztül távozhatnak az adott pályáról. Mint a golfban, a gép itt is a lökések számát összesíti, tehát minél kevesebb ez az összeg, annál jobb a teljesítményünk. A játék azonban nem ilyen egyszerű, ugyanis a program éleket számol, sőt még energiát is. Vannak azonban Kirby-nek előnyei is: hő-sünkkel a különböző extrákat felvéve különböző képességekre tehetünk szert - mint például extra sebességre - amiket a lökések után aktivizálhatunk.

A zöld csik palánkot jelent.



# KIRBY'S DREAM COURSE





# FIFA 96

## S O C C E R

Azelőtt ritka dolog volt, hogy a konzolok irigyelték a PC-seket, mostanában azonban egyre gyakrabban fordul elő; tipikus példa erre a FIFA '96. PC-n ugyebár csodálatos 3D-s pályákon rúghatjuk a bőrt, miáltal igazi kommentátor kísérei figyelemmel az eseményeket, ezzel szemben mit kapunk a SNES és MD változattal? Az egyszerű válasz: a régebbi verziók kissé feljavított változatait.

Sehol sincsenek tehát a különböző kameranézetek, a kommentátor, s nem is motion capture animációjú játékosok rohanganak a pályán. Persze itt is ugyanazokat lehet elmondani, mint az NHL-nél: ennyit enged meg a hardware. Aki tehát szerette az előző részt, annak azért tetszeni fog ez is, hiszen a labdakezelés, s így a játszhatóság ismét kiemelkedő minőségű.

A legfőbb fejlődés a választható csapatok számá-

ban tapasztalható, ezúttal ugyanis csakis valódi játékosok szerepelnek, nem pedig kitalált nevek, s a válogatotakon kívül nemzeti ligákból, mint például a Bundesligából is választhatunk csapatot. Azt mondjuk nem értem, hogy az amerikai, vagy a malaysiai liga miért lett kitéve azzal, hogy szerepel, hiszen ezzel az erővel még a magyar MB1 is ott lehetne. Ami számomra egy kissé illúziórömbölőnek tűnt, az a csapatok képességeinek nem túl

réális osztályozása volt. Az mondjuk OK, hogy a hazai csapat a brekuszt hátsó fertályra alatt tanyázik, az azonban már röhöly, hogy például a bolgár csapat jobb kategóriába van sorolva, mint mondjuk a francia. Igaz ez az osztályozás szerencsére nem sokal számít, hiszen például jót röhögtem, amikor Vinczéval a kezdő rúgás után fél pályáról az ir kapu jobb alsó sarkába találtam. Ilyen tényleg csak videojátékban létezik.



Ilyen is csak itt létezik: magyar játékos a kapuba talált.



A kapus szép mozdulattal hárít.

# NHL 96

Az utóbbi években immár megszokhatuk, hogy minden évben kiadnak egy NHL hockey-t az adott évadhoz igazítva; nincs ez idén sem másképp. A játékban a legszembetűnőbb újítás, hogy a pálya kidolgozása javult, ugyanakkor kisebbek lettek a játékosok. Ez utóbbit a készítő azzal magyarázzák, hogy így élethűbb a játék. További új dolog még, hogy visszahozták a korábbi részekben már megismert erőszakot, tehát ha túlságosan feszült a hangulat, egy-egy játékosunkkal leálíthatunk bunyózni. Eltérés

még az is az előző részhez képest, hogy megerősítették a védelmet, így tehát nehezebb gólt lőni. Azt talán mondanom sem kell, hogy a csapatok összeállítását, s azok játékosainak nevét a hivatalos '96-os liga összeállításához igazították, tehát feltűnik egy-két új csapat is. A készítők egyébként közvéleménykutatást folytattak, ennek köszönhető, hogy a játék inkább hasonlít a '93-as és '94-es kiadásához, mint a tavalyihoz, ez



tehát jó dolog. A SNES és MD változat nagyjából megegyezik, csupán SNES-en egy árnyalattal szebbre sikeredett a grafika. Mint látható, tulajdonképpen látványos változás nem történt,

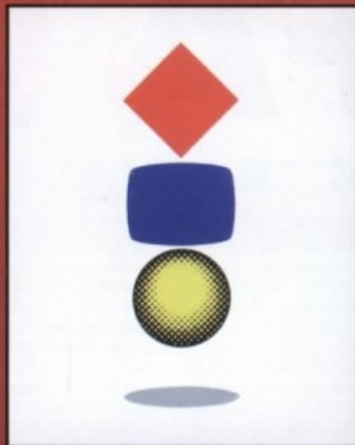


Nagy a kavardós a kapu előtt.



Ez bizony csúnya lökés volt.

lehet, hogy ez a maximum, amit ki tudnak hozni a 16 bites hardware-ből. Ezzel persze nem azt akarom mondani, hogy a játék nem jó, ám erősen kétkeltem, hogy azok, akiknek meg van valamelyik előző rész, erre is rááldoznak a nem is csekély összeget. Bár ki tudja, vannak fanatikusok...



# 3DO

R O V A T

A 3DO-sok között az idén talán a legjobban várt anyag, a Killing Time volt. A már hónapokkal ezelőtt megkezdett reklámkampányban igen impresszív képeket mutattak be: többek között egy keresztüllőtt gengszterből sugárban ömlött a vér, máshol meg egy vérszomjas szakács hadonászott a bárdjaival.

Nos, nemrégiben végre elérkezett a gyilkolás ideje, persze az előzetes fotókhoz képest egy

## EGY KICSIT EBBŐL IS, EGY KICSIT ABBÓL IS.

Ha a játék stílusát próbálnám meghatározni, nagyjából a következőképp tenném: vegyük a Doomot, s mixeljük össze a 7th Guesttel. A játékban ugyanis még a Doomnál is szebb 3D-s változatos terepeken kószálhatunk, s mindemellett digitalizált, azaz full motion videóval készült szereplőkkel találkozhatunk. A FMV szellemek megjelenésekor ráadásul az akció nem áll le, nyugodtan lövöldözhetünk tovább, s ami még ennél is fantasztikusabb: a szereplőket megkerülve a Doommal ellentétben változik a perspektíva is. Ugyanez persze az ellenfelekre is vonatkozik, tehát pl. a hullák nem mindig fejjel felénk fokszenek, hanem a másik oldalukról a talpukat látjuk, ezt eddig még egy ilyen játékban sem valószínűzték meg. A szereplők mindezen felül minden eddigi hasonló játéknál realiztikusabbra sikeredtek, hiszen a szörnyeket nem számolva, magyarul az összes emberi ellenséget, digitalizált szereplők személyesítik meg, s ha beléjük lövünk ráadásul fröcsög a paradicsomlé, sőt a barátságosan szakácsot még a fejétől is megszabadíthatjuk. A Studio 3DO nem is titkolta szándékát: ultra-erőszakos látványt akart nyújtani. Nem kell megiepdőni például, ha a gengszterekben egy régi ismerőst, Freddy-t véljük felfedezni, a hasonlóság oka ugyanis nem a véletlen műve, hiszen a szereplők kidolgozásához egy valódi smink-művész, Rick Carter hívták segítségül, aki többek között a Nightmare on Elm Street 2-5 részében kamatoztatta már tehetségét.

tekre tagolva, bármelyik állásnál visszatérhetünk az előző helyszínekre, s ráadásul a játékot a töltőgép sem szakítja félbe.

## A LEGJOBB?

Persze ennek az anyagnak is van néhány szépséghibája, de mindössze csak két dolog. Az egyik ilyen a mozgás, ami elég gyors, talán néha túlságosan is, mégis az enyhe "ugrásiós" látszik, hogy a képernyő-frissítés sebessége megsínylette a szuper grafikát. A másik dolog a cölzäs, az egy árnyalattal elmaradt a Doomtól, néha ugyanis nem akarja a gép eltárolni az ellenfeleket. Mindezek azonban az akció hevében szinte fel sem tűnnek, tehát egy biztos: a kategóriájában - legalábbis 3DO-n - nem fogunk a Killing Time-hoz mérhető találni.

Néhány helyen a szabadban folytatódik a mészárlás.



kicsit megkopottan. Ebből a jeltöböl azonban ne vonjon le még senki semmit, ugyanis csupán a grafika lett egy kicsit pixelesebb, ami azonban még így is megállja a helyét bármelyik Doom stílusú játékkal szemben, de még magával a Doommal is felveszi a versenyt. Hát akkor nézzük mit is takar a hangzatos cím.

## A HELYSZÍN

A játék főhőse, azaz szerény személyünk egy horroszisztikus 3D-s világban, élőhalottakkal körülveve találja magát. A menekülésre csupán egy út van: szerencsére kéznél van néhány hatásos lőfegyver, így likvidálva a zombikat, követnünk kell a szintén litragadt szellemek tanácsait, akik - hogy megszabadítsuk őket is az átoktól - folyamatosan megmutatják majd a kivezető utat. Ha sikertelenül járunk, magunk is ilyen szellemekké válhatunk, tehát a jelszó: előbb tüzeini, s csak utána gondolkodni.

Íme a kedvenc fegyverem.



A konyhában egy kis fejtelenséget okozhatunk.



Ez a jelenet önmagáért beszél.





# ÉRKEZESI OLDAL

## EF2000

**PC**

Azt hiszem ezt a játékot már be se kell mutatnom, hiszen lapunk előző számában már egy teljes oldal hirdette az eddigi legélethűbb és minden tekintetben a legmonumentálisabb repülőgépszimulátor érkezését. Mint ismeretes ez a játék az első abban a példátlan kezdeményezésben, melyben cégünk közreműködésével a vásárló magyar nyelvű kézikönyvet kap egy külföldi játék mellé. Nem véletlenül esett a választás először a EF2000-re, ugyanis ehhez a játékhoz egyszerűen nélkülözhetetlen a gépkönyv, bármiféle kalóz változattal véleményünk szerint csak diletánsok próbálkoznak. A játék a legkeményebb fokozaton már olyan mértékű hozzáértést igényel, hogy szinte kijelenthetjük: aki boldogul vele, azután már a valódi gépet is el tudná vezetni. A játék minőségére azt hiszem itt most elég csupán annyi, hogy ezt is a Digital Image Design fejlesztet-

sókon bóklászhatunk, hanem sikátorokba tévedhetünk, csigalépcsőkön csörtethetünk, s egyáltalán: egyik helyszínen sincs mesterkelt, azaz szimmetrikus formája. Most bizonyára a kedves olvasó



azt gondolja, mindez csak profi géppel élvezhető. Nos, erről szó sincs, a játék már 386/33-on is elindul, egy 486DX33-on pedig még teljes képernyőn is olyan sebes a mozgás, hogy csak győzzük követni. A terepen dühöng a vihar, vilámfény világít meg néhány pillanatra mindent, s mindemellett minden használható tárgy működ-tethető, s minden törekény dolog szétverhető. Csupán azt sajnálom, hogy ebbe a számunkba nem fért bele egy részletesebb ismertető, ám biztosíthatok mindenkit: még vissza fogunk rá térni.



te, a szimulátor rajongók gondolom már ennyiből képet is alkotnak róla. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy iszonyúan "izmos" PC szükségeltetik hozzá: a minimum konfiguráció 486DX2-esen még elég gyatra a teljesítmény, viszont egy P90-essel, full grafikával már igencsak szép látványban lesz részünk.

## HEXEN

**PC**

Hiába! Jöhetnek, mehethetnek a különböző Doom klónok, ha ebben a stílusban minőségben és játékmenetben valami újat akarunk látni, arra csakis ismét az ID Software-től számíthatunk. Az ímént tekintetem meg legújabb, Hexen című, fantasy környezetben játszódó művüket, s még mindig a hatása alatt vagyok. Hogy mi ragadott meg ennyire? Nos kezdődött a helyszínek grafikájával, ami a Doomtól és minden mástól eltérően szinte már realiztikusnak mondható. Nem csupán folyo-



vehetünk részt: az egyik real time-os grafikával készült, azaz magát az űrhajót is mi irányítjuk, míg a másiknál ugyanolyan pre-renderelt tájak felett száguldozunk, mint amilyeneket az átvezető jelenetekben láthatunk, azaz a játékmenet olyan mint a Microosmban: egy célkeresztet irányítunk, s csupán az útelágazásoknál választhatunk irányt. A küldetések harmadik típusában egy óriási robotba ülhetünk be, ilyenkor szintén real time-os terepeken mászkálhatunk. A játék tehát nagyon szép, s mivel remekül ötvözték a különböző grafikai megoldásokat, elég változatos, nem lehet egykönnyen megunni.

## ROAD WARRIOR

**PC**

Emlékeztek még a Quarantine-re? Nos, a Road Warrior valójában annak a második részének tekinthető: tehát ismét a rideg jövő brutális taxifosorét alakítjuk, akiknek fel kell vennie a klienseket, s eljuttatni a kívánt helyre. Az talán köztudott, hogy a Quarantine nem aratott fergeteges sikert, hiszen a Doom-szerű pályákon alig lehetett érezni, hogy tulajdonképpen egy kocsi irányítunk, a játékmenet pedig a monotonitása miatt szörnyen unalmassá vált. Felvettük az utast, lövöldöztünk, kitettük az utast: ennyi volt az egész. Nos, a második részben igyekeztek ezen változtatni, így a játéknak immár van egy cse-



lekményszála, már ha ezt annak lehet nevezni. Ez alatt ugyanis nem valami nagy dologra kell gondolni, csupán annyit jelent, hogy változatosabbak a helyszínek, autónkkal például még egy sivatagba is eljutunk, s előfordulnak olyan események is, mint hogy az egyik utas arra kér minket, intézzük el a gyalogosan haza tartó feleségét. A játék grafikáján nem sokat csiszoltak, elég pixeles, s az autó viselkedésén sem javítottak: ugyanúgy nem érezni semmiféle centrifugális erőt, vagy hasonlót. Ez utóbbi talán a legnagyobb hiba, hiszen ennek köszönhetően a beleélés ezúttal is a zérushoz konvergál.

## RAVEN PROJECT

**PC**

A Mindscape a Cryo-val karöltve a változatosság kedvéért ismét a jövőbe, 2278-ba kalauzolja a játékost. A földet egy ősi idegen faj igrázta le, az emberiség napjai meg vannak számlálva. Számunkra az egyetlen, még reményt jelentő lehetőség, ha csatlakozunk a halált megvető Lázadó Erőkhöz. A Cryo neve már eleve biztosíték, hogy a játék szépségében nincs hiba, tehát azt hiszem mondanom sem kell, hogy az átvezető képsorokon az űrhajók ezúttal is gyönyörű pre-renderelt háttérrel előtt süvitenek el, ám ezúttal maga a játék is szépre, játszhatóra és változatosra sikeredett. A program fő erőssége, hogy a küldetésekben 3 típus is van. Az űrhajós küldetések között kétfélen



# IS

Mission in

Várakozásomat már a program mérete is alátámasztotta. Bár nem ez az első CD-s program a Maxistól, de eddig ez az egyetlen, amely tényleg nem is fér el lemezen. **A mintegy 230 megát fantasztikus videófilmek, zenék, hangok és gyönyörű grafikák foglalják el, így teremtve tökéletes hangulatot a képernyő előtt.**



A zöld golyós épület a főhadiszállás.

Mint a Sim sorozatban már megszokhattuk, most is egy első pillantásra egyszerű, de némi játék után kivitelezhetetlennek tűnő feladatot kapunk. **Egy trópusi szigetvilág földarabkáján kell pónt csinálnunk, s eközben figyelniük kell a szigetlakók érzéseire, az élővilág megővására, a turisták igényeire és a környező világ megféltésére is. Hát igen, ezek a követelmények teljesen ellentmondanak egymásnak. De a dolognak még így is működnie kell, hiszen különben hamar lapátra kerülünk, s a sziget új vezető után néz.**

**Az új játékok a szigetvilág egy szigetének kiválasztásával kezdődik.** Természetesen minden sziget más feladatokat, megoldandó problémákat rejt. Ha pedig már mindet végigcsináltuk, a véletlen szigeten mindig újabb és újabb izgalmas feladatokat találunk. Szóval bökjünk rá valamelyik földarabra, s kezdődhet is a játék.

## KÉPERNYŐ

A kép legnagyobb részét a sziget **3D-s képe foglalja el.** A hegyeket völgyeket sírú erdő borítja, s a fák közül néhol egy-egy gombostű feje tűnik elő. Ezek a tűk jelzik a térképen a **számkra fontos helyszíneket, falvakat, gyárakat,**



A bányából teherautók viszik a vasércet a kohóba.

**kutatóink helyét.** A jobb alsó sarokban a térkép kezelő gombjait találjuk. **A három + jel** a különböző mértékű nagyítások között vált, **A kerek gombbal** mozgathatjuk, a **kannyarodó nyílakkal** pedig forgathatjuk a kinagyított részt. **A fel-le nyílak** a nézőpont magasságát állítják be. Végül a **négyzetes gombbal** 2D nézetbe kapcsolhatunk át. Ez tulajdonképpen egy gazdasági térkép, amelyen a különböző gombokkal bekapcsolva a sziget legfontosabb adatait, természeti kincseit tanulmányozhatjuk.

Alul a **kis képek fölötti fülök** jelképezik a menüt. Ezek közül az egyetlen szokatlan a **Notebook**, ami a jegyzetfüze-



Kisváros. Keves gond, semmi haszon.

tűnket nyitja ki. Ebben az ügynökökről, a sziget gazdaságáról, a lakosokról, az iparról és a szórakozóhelyekről olvashatunk.

## ÜGYNÖKÖK

**A kép elján segédelnék fényképel sorakoznak.** Ha bármi fontos tevékenységbe kezdünk, közülük kell kiválasztanunk azt, aki a feladathoz a legjobb képességekkel rendelkezik. Akkor lehetünk biztosak, hogy jó úton haladunk, ha embereink folyamatosan dolgoznak. **Egyezzerre legfeljebb 10 ügynökünk lehet,** akiket felvenni és kirúgni a központban (HQ) tudunk. Minden ügynökünknek ismeretel és képességei szerinti bért kell fizetnünk így jól válogassuk meg, ki az akit alkalmazunk.

**Egy arca rábökve** az ő saját gombjai jelölnék meg a képen, ahonnan a **Close**-zal léphetünk ki. **A State** az ügynök

életrajzánál nyitja fel a jegyzetkönyvet. **A Move** gombbal kiküldhetjük embereinket a terepre. A gomb lenyomása után a térképen kell kijelölnünk az úticélt. Ilyenkor érdemes odafigyelniük, hiszen némely sziget kevésbé barátságos, s halálos veszélyekkel leselkednek az erdőben kőszálókra. **A jobb szélén pedig egy lista látható,** melyben az ügynök szakterületeit találjuk. Az ügynök jártasságát mind a 10 területen egy 1 és 100 közé eső szám jelzi (kezdetben mindenkinél minden szakmában 50). Ezt az értéket később némi oktatással növelhetjük, aminek eredménye az lesz, hogy embereink nagyobb fizetést fog kérni, de cserébe gyorsabban és jobban végzi el a rá bízott feladatokat. Az oktatást csak a főhadiszálláson és csak az Employment területen jártas emberek tarthatják.

## HELYSZÍNEK

**A térképen a számkra fontos helyszíneket kis gombostűk jelölik.** Minden ponthoz egy saját **Információs ablak** tartozik, melyet vagy a pontra rábökve, vagy az ott tartózkodó **Ügynök Location gombjával** megnyomva nyithatunk ki. Az ilyen ablakok egyik felében a helyszín információit a másikban pedig az ott elvégezhető feladatokat gombjait találjuk.

**A gombok közül némelyik szürke,** ami azt jelzi, hogy ehhez a munkához vagy a nyersanyag vagy a szakértő vagy a kézzel munkások hiányoznak. Ekkor természetesen először ezeket a problémákat kell megoldani, ami egyszerűbb esetben a megfelelő ember ideirányítása, általában azonban a sziget egy teljesen más részén valami látszólag teljesen oda nem illő munka elvégzése. (Ha a szürke gombra a jobb egérgombbal bökünk rá, megtudjuk, mi a probléma.) Emellett érdemes a helyszínről szóló bejegyzést elolvasni a könyvből (Elég az "I" betűt megnyomni az ablakban), hiszen ebből egy csond hasznos információ derül ki, amely a hatékonyabb működtetéshez szükséges.

## FELADATOK

Terepen kizárólag két szakma tudói tudnak bármit csinálni. **A felfedező (Exploration)** a még ismeretlen területekre kell kiküldeni, ahol új, kihalóban lévő fajok és nyersanyaglelőhelyek felfedezését várhatjuk tőle. Az így felfedezett állatok köré parkot kell építenünk, hogy elszaporodhassanak. Amikor már elég sokan vannak, kétféleképpen használhatjuk fel őket: vagy megnyitjuk a parkot, ahova a világ minden tájáról érkeznek látogatók vagy eladjuk őket távoli és gazdag állatkerteknek.

**A mérnök (Construction)** új épületek létrehozásában segít. Itt egy csond különböző épületek húzhatunk fel, persze nem

# SZÁLLT A TRÓPUSI ŐSERDŐK VÉDELMEBEN!

## LE The Rainforest

mindegy hogy hol. Iskolákat, kórházakat csak városban, míg bányát csak hegyen építhetünk. Természetesen minden építkezés pénzt és faanyagot használ fel. A túl sok építkezés tehát megritkítja az erdőket és eközben persze a környezetszennyezés is nő (gyárak, szemétező turisták). A mérnök képes az épületek lebontására is. Ezt azonban jól gondoljuk meg, hiszen ez pénzbe és a felhasznált terület teljes lecsupaszításába kerül.

Amikor mérnökünk kiküldjük a helyszínre, s megnyomjuk a Location gombot, csak az ott építhető dolgok gombjai lesznek aktívak. Bármelyiket választjuk is, az épületet csak emberünk közelében helyezhetjük el. A többi ügynökünk csak falvakban, vagy az előző két által kialakított helyszínen tud dolgozni.

**Egy külön ügynök (Employment)** végzi saját embereink továbbképzését. Alkalmazottainkat képességeit csak a központban fejleszthetjük. Ugyancsak ő veszi fel a különböző helyszínekre a szükséges alkalmazottakat, például a vadőröket.

A helyi kultúrában jártas ügynökünk a falvak lakóit tanítja meg a hatékonyabb földművelésre.

**Az alkuszra (Negotiation)** a vásárlások lebonyolításakor van szükségünk. Például egy kiszemelt területet egy kis falu foglal el, akkor kénytelenek vagyunk megvásárolni a földet a bennszülöttektől. Ilyenkor érdemes az üzletet egy kis alkudozással kezdeni.

**Az ipari szakértő (Industrial)** az izem, bányák termelését tudja hatékonyabbá tenni.

Amikor valamelyik emberünknek feladatot adunk, alatta egy csik jelenik meg, melynek hossza a munka állapotát jelzi.

### BENNSZÜLÖTTEK

Kezdetben minden falu vagy mezőgazdasággal vagy halászáttal foglalkozik. Ők látják el étellemmel az egész szigetet. A lakosok oktatásával elérhetjük, hogy munkájuk

27th January, Year 1



Your explorer has come across a supposedly extinct animal out in the forest. Ecologists are demanding that a wildlife reserve should be opened, letting the animals breed and allowing them to be exported to foreign reserves.

Okay

Zoom To

Csak nem megit egy új fajba botlottam.

eredményesebbé válik, s így a népesség gyorsan gyarapodni kezd. Ha elég sokan vannak, néhány embert, mint **segédmunkást (unskilled labour)** saját szolgálatunkba állíthatunk. Rájuk az építkezéseknél, a bányákban és a gyárakban lesz szükségünk. A segédmunkások használata természetesen csökkenti a szigetet az élelmentermelés és a lakók is rossz kedvűek lesznek, hiszen a fiatalok ott-hagyták a falut.

**Szakmunkásokat** hasonló módon szerezhetünk a városokból. Először meg kell növelnünk a lakosok számát (ehhez kórházat, iskolát, templomot és szórakozó helyeket kell építenünk). A kiképzett munkások vadórként és gyári munkásokként használhatjuk.

### NYERSANYAGOK

A szigeteken **különböző természeti kincseket találunk**, melyekkel jó gazdálkodva rengeteg pénzt csinálhatunk. Ezek közül a **szén és az ásványi anyagok kifizethatatlannak**, a többiből pedig a játék kezdetén "kapott" mennyiséggel kell gazdálkodunk (Igaz, némi idő múlva az erdők újranövekednek). **A kitermelt nyersanyagok automatikusan jutnak el céljukig**, ami lehet egy finomított, kohó, fűrészfűrész, erómi (szén, szél vagy atom), valamilyen gyár vagy a kikötő. Ezután bárhol szükségünk lesz valamelyikre, például építkezni kezdünk, a szállítással nem kell foglalkoznunk.

**Favágó tábor** csak fűrészfűrész közelébe érdemes tenni. Ezután a táborban megadhatjuk, hány favágó dolgozzon itt, illetesen-e a kivágott fák helyére (Sustainable), illetve elégséges-e a kivágott fát (Slash and burn).

**A bányákban** a termelést tudjuk megduplázni és normálisra visszaállítani. A bányák és fűrésztoronyok megépítéséhez nehéz gépekre van szükségünk, s néhány szigetben ezeket is nekünk kell előállításunk gyárainkban. Amíg nincsenek gyárak, a **bányák és kohók** minden termelését külföldre szállítják. Amikor megépül egy kohó, a bányában az exportot át kell állítani helyi szállításra.

A gyárakban a + és - gombokkal állíthatjuk be a terméket. Ezt aztán a sziget lakói fogják vásárolni, s ha elég nagy a termelés a szigeten kívülre is eladhatunk belőle.

### PÉNZ

A pénz elköltésére számos egyszerű módot nyújt a program, s ezek ismertetésére gondolom, nincs is szükség. A pénz előteremtése azonban sokkal nehezebb. Ennek egyik módja a **károskedelem**. Ha gyorsan pénzre van szükségünk, a kitermelt dolgokat és a felfedezett állatokat eladhatjuk, ezzel azonban óvatosan kell bánni, hiszen forrásaink így hamar kimerülnek. **Enélv cöl-szerűbb a nyersanyagokat helyi gyárakban feldolgozni, a csak a végtornéket eladni.** Ez persze nagyobb környezetszennyezést is jelent.

A másik lehetőség a **szigetre látogató turisták ellátása**. De ahhoz, hogy látogatók érkezzenek, először **szállodákat** és ezek közelében **rezervátumokat és szórakozóhelyeket, kikötőket vagy repülőtereket** kell létesítenünk. A szállodákat menet közben folyamatosan fejleszteni, tökéletesíteni kell, hiszen a látogatók szívesebben jönnek vissza a jobb hotelekbe. A szórakozóhelyek az idő múlásával egyre kevesebbet érnek, nyilván a visszatérő vendégek mindig újabb látványosságokra vágnak.

### ÖSSZEGZÉS

Tudom, ez a leírás nem elegendő a játék megismeréséhez. **A program ugyanis olyan, hogy nem lehet róla végigjátszást, nyervo tippeket adni.** Remélem, működésé-

Money:	32729.	Ecology Score:	94%
World Opinion:	98%	Industrial Score:	19%
Population Happiness:	88%	Development Score:	54%

Az értékelés éppen az erdő védelmében tett erőfeszítéseimet dicséri.

nek elvett azért sikerült bemutatnom, s felkeltettem az érdeklődést is bennetek. Ha igen, azt javaslom mindenkinek, hogy próbálkozzon, olvassa el a joggyűjtésben található információkat és jöjjön rá az összefüggésekre. A játék ugyanis pont így éri el a célját, azt, hogy **gondolkodtat, a szórakoztat ogyszorozza.**

## 576 ÉRTÉKELŐ

KIAJÁ: MAXIS

grafika	■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■■■■■■

PITE      KORREKT      KEMÉNY

# 80%

ÖSSZTHATÁS

C64:	LEMEZ	KAZETTA	
AMIGA:	500	1200	0032
PC:	RAM: 6MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486.66		
	CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB		

### Medi-Aid

Help is at hand

**NAME:**  
Billy Bell

**Age:** 36

**Nationality:** American

**Skills:** Negotiation

**Local culture:**

**Experience**

4 years at Saint Julian's monastery, studying for the priesthood.

After this 5 years missionary work on the archipelago.

Since leaving the priesthood, Billy has continued his work with a less religious focus, assisting the native tribes of the archipelago to adapt to the cultural upheavals changing their worlds.

**Personal History**

My reasons for leaving the priesthood are purely personal. Suffice it to say that it became clear to me that the natives I was dealing with were more interested in the material benefits of the Western world. Therefore a more official face seems the best way to approach them and gain their trust.

Billy boy legjobban az alkudozáshoz ért.

# Éreztél-e már olyat, hogy egy nyugalomban lévő karosszékben ülve a gyomrod felszaladt a torkodba? Nem? Nos, akkor próbáld ki a WipeOut!

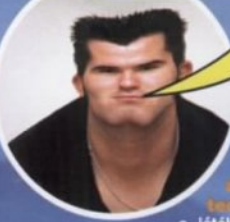
Mostanában aranykorát élik a különféle futurisztikus őrversenyek, így az átlagos komputer rajongó már nem is figyel fel egy-egy új pótdány megjelenésére. A **Psygnosis** már rég beharangozott **WipeOut**jának azonban már csak az introját megtekintve is láthatjuk, **nem min-**

nak köszönhetően szinte úgy érezhetjük, mintha a hullámvasúton lennénk, nem véletlen tehát, hogy a játék reklámfotóján is két megvisselt ábrázató fiatal látható. A futamok alatt rádásul a Sony Music jövel-

# wi

**Felejtse el, amit eddig a "gyors vektorgrafikáról" hallottál.**

**A WipeOut egyszerűen lemosza a vetélytársait a színről.**



Amikor van dolgunk, itt kezdődik az, amit úgy nevezzük: következő generációs technika. Magával a játékkal kapcsolatban

egyébként az első benyomásom az volt, mintha a Bullfrog Hit Octane-jának a második részét töltöttem volna be, a grafika stílusa ugyanis kísértetiesen emlékeztetett rá. No de ez csak az első benyomás volt, hiszen amint elkezdtem játszani



A lebénított ellenfeleket gondosan kerüljük ki.



Az utat mindenfelé hirdetések szegélyezik.



Ilyen hídnál még szerencse, hogy nem kerekken gurulunk.

ni, be kellett látnom, ilyen élményt eddig még nem nyújtott egy játék sem.

## A VALÓDI SEBESSÉG

Miután betöltődik a játék, láthatjuk, hogy a pályák - amint ígérték - valóban egyedülálló részletességgel vannak kidolgozva, az út mentén különböző hirdető táblák, alaposan megtervezett épületek húznak el, ám a szédületes sebesség következtében nincs sok időnk gyönyörködni bennük. A pályákat hatalmas lejtők, szakadékok, ugratók tarkítják, melyekbe belezuhanva az iszonyú gyors grafiká-

## ARE YOU READY?

A jövőben járunk, egészen pontosan 2052-ben. Az anti-gravitációs felszerések feltalálásával az új **Formula 3600**-as versenyek a világ legnépszerűbb sportjává váltak. Az **F3600**-as versenyző-tályban közmertebb nevén a **WipeOut**-ban indulnak a legprofibb pilóták, összesen hat pályán a világ legkülönbözőbb pontjain állnak rajtba a gyilkos futamokhoz. A fejlesztések eközben persze egy pillanatra sem állnak le, örült házba folyik, hogy melyik csapat tudja a leggyorsabb, legmasszívabb, s persze a legmodernebb fegyverekkel ellátott járművet előállítani.

A játék kezdetekor először is az egy-, vagy két-játékos mód közül kell szelektálnunk, majd kétféle versenyzőtálya közül választhatunk, azaz választhatnánk, ugyanis a gyorsabb **Rapier** opció

csak az első osztály teljesítésén után választható. Ezután a szokásos bajnokság, különálló futam és időfutam lehetősége következik, majd a négy csapat közül kell választanunk. A csapatokon belül két pilóta áll a rendelkezésünkre, persze magától értetődik, hogy minden pilótának más-más technikai adottságú úrhajója van. Ha



Előfordul, hogy kettőgazdik az út. (PlayStation)

tábol hamisítatlan futurisztikus techno zenét hallunk, ami megadja a kellő alaphangulatot. Ez a játék az első, amelyhez a muzsikát hivatalos zenészek komponálták, a techno berkeiben járatosabbak valószínűleg ismerik is a szerzőket. Három angol bandáról van szó: az **Orbital**, a **Chemical Brothers**, és a **Leftfield**. Közülük az **Orbital** kizárólag erre az alkalomra egyedileg komponált muzsikát ajánlott fel a játékhöz, a **Chemical Brothers** a mostani albumukról kölcsönözött egy-egy számot, a **Leftfield** pedig egy régebbi dalát mikelte újra. A játék összes zenéje egyébként hamarosan megjelenik egy külön CD-n is.

### Pajzs



Rövid ideig védelmet nyújt, ám ezalatt mi sem tudunk tüzelni.

### Turbo



Néhány másodpercre extra sebességet ad, jól használható a fegyverszálláshoz, ám az ugratók előtt mellőzzük.

### Akna



Ötösével tudjuk lerakni, a legideálisabb az alagutak bejáratához, és az ugratók elé helyezni.

### Energiahullám



Pár másodpercre irányíthatatlanná teszi az ellenfél hajóját.

### Rakéta



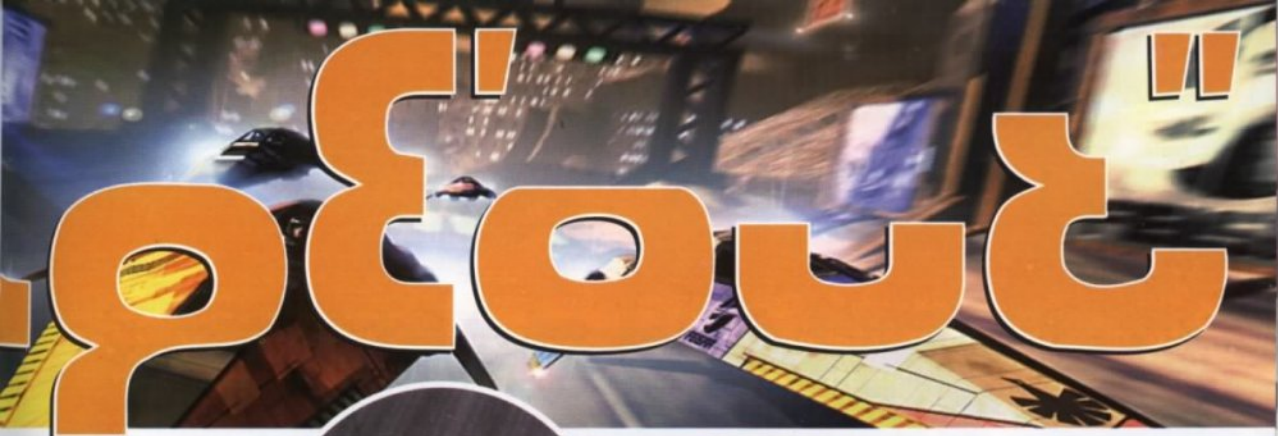
Az ellenfeleket lassítja le, pontosan kell vele célozni.

### Hőkövetés rakéta



Hatása ugyanaz mint a sima rakétáé, viszont ez automatán rááll a célpontra.

**A FŐBB EXTRÁK**



mindezekkel megvagyunk, indulhat is a verseny.

Bajnokság esetén ilyenkor automatikusan jönnek sorba a pályák, különálló futam esetén viszont szelektálnunk kell. Miután bejött végre a pálya, s elindulunk, az irányítást meg se kell hogy szokjuk, annyira el van találva.

A Hi-Octane-nal ellentétben még

ki se kell lépnünk külső nézetre (mert ez itt is lehetséges), a gép annyira tökéletesen és gyorsan mozgatja a 3D-s grafikát, hogy a legapróbb kormánymozdulatunkat is azonnal érezhetjük. Végre egy játék, amely maximálisan kihasználja a 3D nyújtotta lehetőségeket, hajónk szabadon szárnyal a környezetében, valóban ott van, "rajta" a terepen. A játék

Úrhajónk kidolgozása igen részletes. (PlayStation)



azok világítanak - mindenféle extra dolgot gyűjthetünk be, úgymint pajzsot; rövid ideig ható turbo sebességet; aknákat, melyeket kötegenként rakhatunk le; energiasugarat, mellyel az előttünk haladót béníthatjuk le; illetve rakétát és hőkövetős rakétát, melyek szintén feleltetik néhány másodpercig az áldozatunkat. Ez utóbbiakat egyébként

szul még plusz két tényleg le felvehető; egy olyan, amivel az ellenfél irányítását bolondíthatjuk meg, s egy, amivel az ellenfél felvehető extra tárgyait semlegesíthetjük. Aprópó linkelés!

A titkos pálya. Vajó hogyan lehet előcsalni? (PlayStation)

1. SZERENCSÉBŐRŐS HORROROS BARRIÓD IV SILVESTRÉMBEN



érdemes szakadékok előtt használnunk, úgy ugyanis ellenfeleink még a hajó kiemelésével is időt vesztenek. A hajók kiemelése mellesleg teljesen ugyanúgy történik, mint a Hi-Octane-ban, csak itt szerencsére nem kell várunk a mentőhajóra, ahhoz képest tehát rövidebb az időkiesség. Az extra fegyverek az ellenfeleinknek is rendelkezésre állnak, tehát persze mi is számítsunk az imént említettekhez hasonló "furfangos" dolgokra.

### A KÉTJÁTÉKOS ÜZEMMÓD

Annak ellenére, hogy az ellenfeleink is sok borsot törnek az orrunk alá, mégis a hajó úton tartása lesz a legtöbb gondunk, ugyanis ha a

pálya szélének csapódunk, sajnos szörnyen felassulunk, a győzelem tehát cseppet sem könnyű feladat. Ha viszont valaki már olyan profi, hogy megunta a gépi ellenfeleket, egy linkkábellel segítségével indulhat egy haver ellen is a kétjátékos módban, ilyenkor ráadásul

valóban ott van, "rajta" a terepen. A játékban kívül persze a frankó hangefektek sem hiányoznak, s ráadásul az alagutakba érve a zenék vissz-

az ő gépek számára is hamarosan lehetővé válik, a Sony tervbe vette egy adapter kiadását, amivel akár 20 gépet lehet majd összekötni.

Talán már most meg lehet álapítani, ez lesz az a játék, amelyet minden PlayStation tulajdonos be fog szeretni. A konzolos verzió PAL változata szerencsére alig veszített a sebességéből, meglátszik, hogy a Psygnosis nagy gondot fordít az európai piacra is. Immár tehát mi is megerősíthetjük az előzetes híreket: **ilyen még tényleg nem volt.**

Silverstream jeges pályája az utolsó állomás.



Néhol a pályát igen csak szűkre szabták.



hangossá válnak, az effektus tehát eszméletlenül jó, tök olyan, mintha a járgányunkban bömbölnie a muzsika.

### AZ EXTRÁK

A pályákon természetesen nem vagyunk egyedül, s persze mindig az utolsó pozícióból kell feltornászunk magunkat, hogy egyáltalán indulhassunk egy-egy versenyen. Hogy a dolgunkat megkönnyítsék, a pályákon különböző színű mezőkön áthaladva - ha

Az ugratóknál ügyeljünk, hogy a pályán maradjunk. (PlayStation)



## 576 ÉRTÉKELŐ

grafika	hang/zene	kezelhetőség	kihívás
PITE	KORREKT	KEMÉNY	

ÖSSZEHATÁS **91%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA				
AMIGA:	500	1200	CD32			
PC:	RAM: 8MB	HD: 25MB	VIDEO: VGA	CPU: 486DX2		
	CD: 1	ZENE: SB	SBPRO	GUS	ROLAND	ADLIB

**A Mortal-láz változatlanul tombol, már a PC-sek közül is szedi az "áldozatait".**

**A PC-seké a világ. Ez immár tényként állapítható meg, hiszen mostanában az azelőtti konzol privilegiumnak számító verekedős automaták konverzióiból is ők kapják a legjobbakat.**

egy-egy szereplő kiesésekor azonnal helyébe lép a következő. Lehet kilencnél kevesebb versenyzővel is indulni, egy játékos esetén a gép ilyenkor ugyanannyi harcost választ.

A konverzió legfőbb újonsága viszont, hogy a játékot akár hálózaton (LAN-on) keresztüli játszhatjuk, így 10-12 meccs futhat egyszerre. A hálózati játékból ráadásul nem felejtették ki az üzenetek küldését sem: ehhez kreálnunk kell egy MK3TAUNT.DAT című szövegfájletet, ami összesen 10 sorból állhat, ezeket az üzeneteket pedig az F1-F10 billentyűkkel küldhetjük el, már ha a küzdelem hevében erre egyáltalán marad időnk.

A PC-s verzió tehát minőségileg szinte teljesen megegyezik a játéktérmeivel, csupán a képernyő felbontása romlott, s persze a töltőidő is hosszabb. Szintén a töltőidőnek köszönhető még egy

Évszázadokon keresztül a Föld harcossal a Mortal Kombat versenyeken küzdöttek meg a sötét Külvilág erőivel, hogy megvédjék bolygójukat a gonosz császárral, Shao Khanal szemben. Kahn elégedetlensége azonban a sorozatos kudarcokkal növekedett. Egy őrjöngő tervet agyalt ki, melynek előzményei 10.000 évvel ezelőttre nyúlnak vissza, Shao Kahn-nak akkoriban volt egy hitvese. Sindel királynő azonban váratlanul fiatalon meghalt. Kahn Sötét Papjai a gonosz varázsló, Shang Tsung vezetésével a mágia segítségével úgy intézték, hogy Sindel lelke valamikor újra testet öltjön, ám nem a Külvilágban, hanem magán a Földön. Ez a nap pedig most érkezett, amivel Shao Kahn régi vágya teljesült: elég erős lett ahhoz, hogy megnyissa a di-



**Kabal megizléli a tömegközlekedés viszontagságait.**

szerint is ez a verzió közelíti meg a legjobban a játéktérmi automata színvonalát. A grafikából nem spóroltak ki semmit, minden pályát - beleértve a temetőt pályát is - megtalálhatunk a játékban, az összes grafikai effektussal, tehát pl. az utcai pályán ugyanúgy sodorja a szél, s a háttérben a házak mögött ugyanúgy őrvenylik a megnyílt portál. A karakterek eredeti nagyságukban jelennek meg, ami főleg az szinte fél képernyőt betöltő Motaronál jelent eddig még PC-n nem sűrűn tapasztalt látványt, s hozzá kell tegyem, az animációval s an-

zavaró momentum: Shang Tsung átalakulásakor sajnos pár pillanatra leáll a küzdelem, s ugyanez tapasztalható egy-egy kivégzés végrehajtásánál, igaz ott ez már nem annyira tűnik fel. Mindezek persze természetes velejárói a nem cartridge alapú rendszereknek, tehát a játéknak mindeképp ott a helye a mindenkorai legjobb PC-s bunyós anyagok közt.

Végül a helyhiány miatt elmaradt értékelői következik - írásban: mind a grafika, mind a zene közelít a maximálishoz (mondjuk 9,5), a kezelhetőség is meg-

# MORTAL KOMBAT 3

járja (9), az összehatást kerek 90%-osra taksálom. 8 mega memória és egy közepes 486DX kell a felhőtlen élvezethez.

menziós kapukat a föld felé, visszahódítsa királynőjét és végül kiterjeszthesse hatalmát a Földre. Áttörve a Föld felé a portált, Kahn lassanként beolvastotta a Földet a Külvilág Biroalmába, begyűjtve magának az összes emberi lelket. Maradtak azonban, akiknek nem sikerült elrabolni a lelkét, ezek a harcok lettek kiválasztva, hogy képviseljék a Földet egy új Mortal Kombat versenyen.

## A LEGJOBB VÁLTOZAT

A PC-sek most aztán igazán büszkék lehetnek gépjükre, hiszen a Midway a MK3-mal egy fantasztikus PC-s konverzióval jött ki. Maga a Mortal sorozat szülőatyja, Ed Boon



nak sebességével sincs semmi gond. A hangeffektek és a digitalizált szövegek csodálatosan tisztán szólnak meg szinte az összes fellelhető hangkártyán keresztül, a zenék pedig még ennél is szebben hangzanak, hiszen végre kihasználva a CD-ROM-ot közvetlenül a CD-ről szólnak. Természetesen ennél a verzióval is előcsalható az összes szafos kivégzés, tehát mindenki!

gyelmébe ajánlom a már (95/9, 95/11 számunkban) megjelent összes kombinációt.

## PC SPECIALITÁSOK

A PC-s verzióban még a választható opciók is bővültek: a hagyományos versenyen kívül indulhatunk ugyanis TOURNAMENT módban is. Ez annyit jelent, hogy mindkét játékos akár kilenc harcost választhat, s



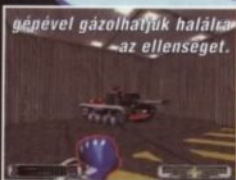
**Stryker megkívánja Sonyát, csak épp nem a hagyományos értelemben.**



**Jaxnek Nightwolf biztosította a talpalódvát.**



Elsősorva a tankot, saját



gépével gázolhatjuk halálra az ellenséget.

A Doom első és második részén felbuzdulva rengeteg cég fogott hasonló stílusú játék fejlesztésébe, így a PC-s tábor mára oda jutott, hogy számára komoly túlkínálat van ezen a téren. Valószínűleg sok olvasó úgy gondolja, nem is kéne már foglalkoznunk a különböző kisebb-nagyobb sikerű klónokkal, ám úgy véljük, hogy egyrészt az igazi megszállottaknak sosem elég ebből a stíusból, másrészt az igényesebbeknek meg kell mutatnunk, hogy ez az anyag jó, az meg kevésbé.

### A VILÁG SORSA ISMÉT RAJTUNK MÜLIK

Az **Origintól** már megszokhattuk, hogy csak első osztályú minőséggel szolgálnak, s szerencsére nincs



Mielőtt kieresztjük ezeket a fenevadakat, hatásos legyvert készítsünk elő.

ez másképp a legújabb, **CyberMage** című művekkel sem. Hogy magától a cégtől idézzek: a komputeres szórakoztatás interaktivitása segítségével a játékok egy akciódús futurisztikus képregénysorozat superhősei közé invitálja a játékost. A **Darklight Awakening** alcímű eposzukban tehát mi is egy ilyen szuperhőssé válhatunk, akinek el kell



Egy rendőrségi járgányba is beszáll-pörkölhetünk oda.



hatunk, amivel aztán a kollégáknak

sajátítania a földöntúli **Darklight** drágakő nyújtotta varázserőt, hogy megsemmisítse gonosz ellenfele seregeit, majd magát, a sötét **NeCromol** is, a **Darklight** jelenlegi legnagyobb mesterét. A **Föld Anya** hasznos tanácsai segítségével csak mi vagyunk képesek megvédeni a planétát a rátamadó hordáktól, s jobb lesz ha sietünk, ugyanis a világnak már nincs sok reménye...

**A Doom 2 után nehéz labdába rúgni, ám az EOA-nak és az Originnek ez is sikerült.**



6. évfolyam/12. szám

# CYBERMAGE

## TÖBB MINT EGY TUCATTERMÉK

Mindaddig kevés olyan játék volt, amit a **Doommal** egy lapon lehetett említeni, ám úgy érzem a **CyberMage** ezek közé tartozik. Hogy ezt miről gondolom? Nos, kezdődik az installálásnál, ami roppant egyszerű, lévén hogy a játék közvetlenül a CD-ről játszható. A 3D-s grafika fantasztikusan gyors, amit a profibb processzorral, no meg 16 Mbyte RAM-mal rendelkezők akár **SVGA**-ban is csodálhatnak. Az **RPG** berkeiben járatosabbak számára bizonyára a játék alapsztorijának kiöltője, **D.W. Bradley** neve is ismerősen hangzhat, tehát már ez is egy biztosíték, hogy nem lesz unalmas percekben részünk. A játékban ennek köszönhetően az ilyen anyagoktól szokatlanul több az interakció, több például a dialógus, beszélgethetünk néhány szereplővel, de már csak az ellenséges katonák is különböző üzeneteket kiáltanak nekünk, mint "Dobd el a fegyvert!", vagy "Most meghalsz te mocsok!". Ezen kívül újdonság, hogy találhatunk járműveket is a pályákon, amikbe emberünkkel becsatlakozhatunk. S be is kell szállnunk, ugyanis egy tank ellen például nem sok esélyünk van pusztá kézzel, a későbbiekben pedig a lehegő rendőrségi járgánnyal, olyan helyekre kell repülünk, ahova gyalogosan nem igen juthatunk el. A fegyverekkel való egyszerű és könnyű célzést teljesen mintha a **Doomból** kölcsönözték volna, de hát ez nem csoda, hiszen annál tökéletesebbet nem nagyon lehet kitalálni. Maga a fegyverarzenál pedig még felül is múlja a **Doomot**. A kardtól és bárdtól kezdve harcolhatunk majd gránátokkal, löfegyverekkel, rakétákkal, lézerpuskákkal, de a leghatásosabb fegyverek a különböző varázslatok lesznek. Ezen kívül persze ebből a játékból sem hiányoznak a már hagyományosnak mondható különböző védőruhák, kulcsok, kódkártyák, stb...

### AJÁNLÁS

A változatos helyszínek szépen, részletesen vannak kidolgozva, megfordulhatunk majd

középkori várakban, ahol csuhás papok próbálnak harc-képtelenné tenni bennünket, később pedig még egy modern bárba is eljutunk, ahol lenge öltözötű hölgyek között folytathatjuk az öldöklést. A programozók tehát mindent megtekinttek, hogy játékok a régi kedvenc helyébe lépjen, de az **Origin** még ennél is többet akart nyújtani, ezért kedvcsináló gyanánt a kedves vásárló a játékon kívül még a **CyberMage** képregénysorozat első számát is megkapja.

## 576 ÉRTÉKELŐ

grafika	hang/zene	kezelhetőség	kihívás
PITE KORREKT KEMÉRY			

**összhatás 91%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: 8MB HD: 4MB VIDEO: VGA CPU: 486DX CO: 1 ZENE: SB SRPRO GUS ROLAND ADLIB	

# N

# A

Profi programozók által **korrektül megírt, nagyon szép** megjelenésű program a **Navy Strike**. A készítők repülési ismeretei azonban helyenként **bizonytalanságról árulkodik**. A programban nem szereplő repülőgépek (F-117, F-14, F-15) képeinek vissza-visszatérő szerepeltetése, a **helytelenül felfestett felségjelek** és a szok-

# S T R

Az egyébként szép F22 műszerfalba nem illik bele a csúnyácska műhorizont.



melyen belül a billentyűzet kombináció táblázata, a hát-lapon pedig a három repülhető géptípus műszerfalának ismertetője található. A HUD mindhárom gépen egyforma, de a többi műszer rendeltetése sem fog gondot okozni a szimulátor kedvelőknek. A meghibásodás jelző tabló fényei sajnos csak tájékoztató jellegűek, a gyári melléklet sem tesz rólok említést külön...

A második, a **technikai füzet**, mely az installálási utasításokat, a program ikonjainak, a küldetésekhez javadalmazott fegyverzetet, valamint a menü pontok ismertetőjét tartalmazza.

A harmadik füzet a **felhasználói melléklet**. Itt a bevezetőben már találhatóunk némi utalást a programozók elképzeléseiről, a program kerettörténetéről, de be kell hogy valljam, számomra ez némileg zavaros, és nem igazán meggyőző. A stratégiai részben három helyszínt közül választhatunk, ahol - az ENSZ béke fenntartóiként - Libia partjai, az Öböl-, és a Kínai tenger térségében tevékenykedhetünk. A mesebeli hármas, a repülhető gépek listáján is visszaköszön: "F/A-18E", "F22N", és az "AX" nevű lopakodó szörnyoszlozt, melyet ha létezne is ilyen

Nekem a program **stratégiai része** tetszik a legjobban!



ványtól eltérő fegyverzet is igazolja ezt a megállapítást. Akinek "minden gép egyforma", nem csoda, ha nem tudja, "mitől döglök a légy"! A küldetések átlagos hangulatától függetlenül, sokakat fog elkápráztatni a kiváló külalak.

## HASZNOS FÜZETEK

A programhoz három füzetet mellékelnek. Az első, **egy összehajtogatott kemény lap.**

# BILLENTYŰZETKI ÖSSZEFOGLALÁS

**ESC:** műszerfal nézet;  
**Alt+Esc:** távolodó kamera  
**F1:** nagyítás; **Alt+F1:** kicsinyítés; **Shift+F1:** bázis nézet  
**F2:** kamera mozgatás fel; **Alt+F2:** mozgatás le;  
**Shift+F2:** utolsó rakéta nézet  
**F3:** kamera forgatás körbe (jobbra); **Alt+F3:** vissza; **Shift+F3:** kísérőgéppel együtt  
**F4:** "üldöző" kamera  
**F5-F9:** külső kamera nézetek  
**F10:** kilépés a konfigurációs menübe  
**A:** auto pilot; **Ctrl+A:** ugrás a másik gép műszerfalára  
**B:** féklap; **Ctrl+B:** pilóta társ; **Shift+B:** pilóta társ nézet  
**C:** "esemény ellenőrző" nézet  
**D:** HUD ki-be; **Alt+D:** autótörlés; **Ctrl+D:** kézi

felbontás; **Shift+D:** külső megjelenítő  
**E:** üzemanyag tank átkapcsoló (pl. amikor kiürül, és leáll a hajtómű!)  
**F:** fékszárny; **Alt+F:** következő fix nézet  
**G:** futómű  
**H:** leszálló (ILS) HUD üzemmód  
**I:** Maverick célkereszt előre;  
**Shift+I:** M. ck. növelése  
**J:** M. ck. balra  
**K:** M. ck. jobbra  
**L:** célpont befogás;  
**Alt+L:** következő célpont befogás; **Ctrl+L:** befogás törles  
**M:** Maverick célkereszt hátra  
**N:** bombatér ajtó nyit-csuk  
**P:** szünet  
**Ctrl+Q:** katapult  
**S:** hang ki-hajtómű-be  
**T:** automata tüzelés  
**U:** több funkció megjelenítő (MFD) üzemmód

**W:** kerékfék  
**Alt+X:** kilépés a repülésből a taktikai képernyőre  
**Y:** radar üzemmód;  
**Alt+Y:** radar üzemmód vissza és MFD kamera;  
**Ctrl+Y:** MFD kamera zoom - radar felbontás 5-100x; **Shift+Y:** radar azimuth  
**Z:** rakéta követő nézet  
**1:** kormány érzékenység növelő; **Alt+1:** repülési nézet 11; **Shift+1:** rep. nézet 1  
**2:** korm. érz. csökkentő;  
**Alt+2:** rep.n. 12; **Shift+2:** rep.nézet 2  
**3:** Chaff (radar csali);  
**Alt+3:** rep.n. 13; **Shift+3:** rep.n. 3  
**4:** Flare (infra csali);  
**Alt+4:** rep.n. 14; **Shift+4:** rep.n. 4  
**5:** belső nézet hátra;  
**Alt+5:** rep.n. 15; **Shift+5:** rep.n. 5

**6:** belső nézet balra;  
**Alt+6:** rep.n. 16; **Shift+6:** rep.n. 6  
**7:** belső nézet előre;  
**Alt+7:** rep.n. 17; **Shift+7:** rep.n. 7  
**8:** belső nézet jobbra;  
**Alt+8:** rep.n. 18; **Shift+8:** rep.n. 8  
**9:** belső nézet hátra;  
**Alt+9:** rep.n. 19; **Shift+9:** rep.n. 9  
**0:** beentről kifelé; **Alt+0:** rep.n. 20; **Shift+0:** rep.n. 0  
**[:** belső nézet fel (előre nézetben pl. csak a HUD)  
**]:** belső nézet le (vissza)  
**-:** hajtómű fordulatszám >teljesítmény le  
**+:** hajtómű fordulatszám >teljesítmény fel  
**Backspace:** "fejforgató" nézet  
**Space:** tűzgomb  
**Insert:** lábormány balra  
**Home:** lábormány középre

**Delete:** lábormány jobbra  
**Page Up:** A2A fegyver választó  
**Page Down:** A2G fegyver váltó  
**Cursor Up:** magassági kormány előre (gép orra le); **Shift+C.Up:** kabin előre  
**Cursor Down:** m.-i korm. hasra (gép orra fel); **Shift+C. Down:** kabin hátra  
**Cursor Left:** csűrő kormány balra; **Shift+C. Left:** kabin balra  
**Cursor Right:** csűrő kormány jobbra; **Shift+C.Right:** kabin jobbra  
**Return:** külső nézet  
**Tab:** idő gyorsító; **Shift+Tab:** fokozott gyorsítás  
**<:** minimum hajtómű fordulaton  
**>:** maximális hajtómű fordulaton  
**/:** utánégető fokozatok  
**::** előző fordulópont; **Shift++:** külső információs vonal  
**@:** következő waypoint



# V

# Y

# I K E

Nekünk kell meghatározni mit, mikor, emelünk a levegőbe, és mikor hívunk vissza. A gépek egyes felszállások közötti felkészítése különböző időt igényel, ezért az erők elosztásánál, a tartalékok képzsénél, **vérbeli stratégaként** illik

gép (a B2-hez hasonló csupaszárny, de tandemben ülő pilótákkal), biztos vagyok benne, hogy soha sem használják repülőgép-hordozó fedélzetéről...

### LOMHA ÉS KUSZA AKCIÓK

A Főmenü "Alert 5" pontjában az F/A-18E, vagy az F22 gép műszerfala mögül élhetjük végig egy "riadó felszállást" követő kalamajka legizgalmasabb perceit. Sajnos a problémám éppen az **izgalom hiányával kezdődik!** Bár a billentyűzet érzékenysége állítható ("1" és "2" gombokkal), a legérzékenyebb fokozatban is lusta a gép magassági kormányza (és most nem a grafika szaggatásáról van szó!).

A **csűrőkre sem a fűgeség jellemző**, de ismervé például az F-18 műrepülő képességeit, csúcsos, hogy egy buktenec végrehajtása 28-40 másodpercet vegyen igénybe. Nálunk már csak az ellenség a lomhább, még a legnehezebb fokozatban is bambán fordulózgatnak, támadásuk értetlen, és főleg fantáziátlan próbálkozások. Szinte sajnálatlaltal tölt el, amikor leszedem őket, nem okoz örömet a "zöldfülű ászok elleni harc" és diadal. Ettől függetlenül a kezdők, és kevésbé gyakorlott digitások lehet, hogy éppen ezt fogják benne szeretni a legjobban.

A "Training" menüpontban szereplő feladatokat és hangulatuk annyira összerosmódiak az előbb ismertetett



### Leszállás az anyahajó fedélzetére.



ponttal, hogy szinte képtelenség a kettő között különbséget tenni. Jellemző, hogy miután rövid úton végeztünk **könnyű préda**ként felkínált áldozatainkkal, és végig unatkozunk egy hosszú hazavezető utat, következik a **legizgalmasabb rész, a leszállás**. A légi csatákhoz képest itt sokkal közelebb jön hozzánk a realisztika, már-már sajnálja az ember, hogy nem lehet külön, csak a leszállásokat gyakorolni! A HUD leszálló üzemmódra (H) kapcsolásával együtt nyílik a fékező horog (**hook**). A fékszárny (**flaps**) kiengedése után a gép elindul felfelé (több a felhajtó erő). Nyomjuk lefelé a gép orrát (eredetileg leszállni szeretnénk volna), erre a sebességmérő is beporog. Megkezdődik a gázkar és féklap (**air brakes**) intenzív használata. Beindult a nagyüzem, egyre inkább érezzük

magunkat egy repülőgép fedélzetén. A pöttyönyi fedélzet elkezd száguldanival felénk, eszünkbe jut, hogy ideje lenne a futókat "kietetni". Ha túl nagy sebességnél engedjük ki, a kerekek kijönnek ugyan, de a tablón egy sereg piros lámpa azonnal virítani kezd. ("Basszus kulcs" - töröljük meg gyöngyöző homlokunk...) Közben a gép állás- szöge folyamatosan növekszik, emeli az orrát, de süllyedünk a két főtutóra, mint a nagyok. Süllyed, de gyakran mélyebbre mint a hajó fedélzete, és hiába nyomjuk neki a kakaót, csak nem emelkedik. Kétségbeesetten kapunk az utolsó megoldáshoz, utánégető fokozat fel, egészen a maxi-

mumig. Ha megúsztuk, kezdhethetjük nyomni visszafelé, hiszen a cél mégiscsak a fedélzeten történő landolás volt...

A képek között láthatok olyat, ahol a futóim éppen a leszállópályát végig érintik, de a horog leelő a fedélzet alá. Utólag nem derül ki, mi is történt valójában, (gyanitom, hogy a horog leszakadt) de ennek a pompás "dobbantásnak" az lett a vége, hogy mint egy motorcsónak után, úgy fodrozódott gépem után a víz. Mivel nem fogtak meg a kötelek, végig robotgattam a kifutón, és "fűrődtem" egy nagyot.

A "Commander" menüpont alatt található a **program stratégiai része**, ami a leszállás mellett a legérdekesebb. A lényege röviden, hogy innen levelezni lehet egy kisebb légi hadháború a kezdettől, a győzelemig.

gondolkodunk, és cselekedünk. Ha már begöztöltünk a taktikai térkép előtti "körömrágástól", hipp-hopp ott teremhetünk a harcoló gépek valamelyikén.

Sajnos az addigi izgalmak itt azonnal véget is érnek, visszacsöppenünk a "nyugi fiúk mi ügyis jobbakk vagyunk a világon mindenkinél" hangulatba. **KÁR! Nagyon nagy kár ezért a programért!**

**576 ÉRTÉKELŐ**

**NAVY STRIKE** KIADJA: EMPIRE

grafika	<div style="background-color: red; width: 100%; height: 10px;"></div>
hang/zene	<div style="background-color: red; width: 100%; height: 10px;"></div>
kezelhetőség	<div style="background-color: red; width: 100%; height: 10px;"></div>
kihívás	<div style="background-color: red; width: 100%; height: 10px;"></div>
PITE	KORREKT
KEMÉNY	

66%

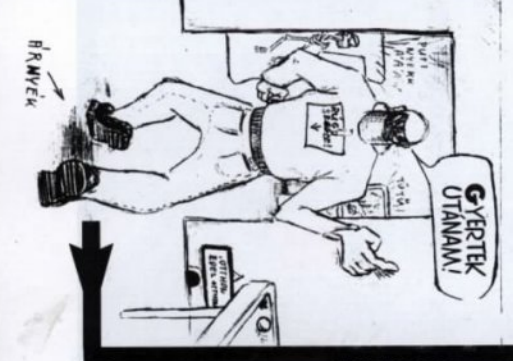
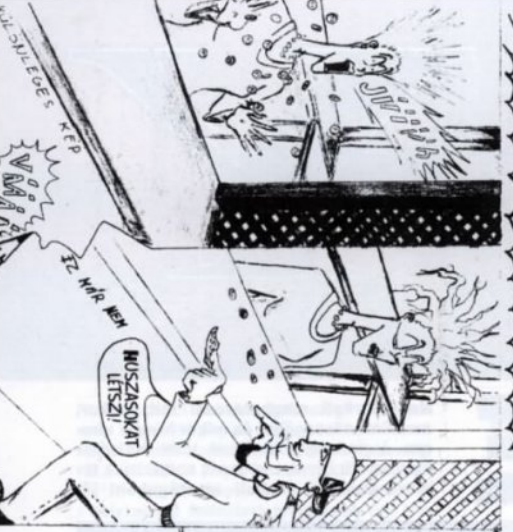
ÖSSZHTÁS

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200
		CD32

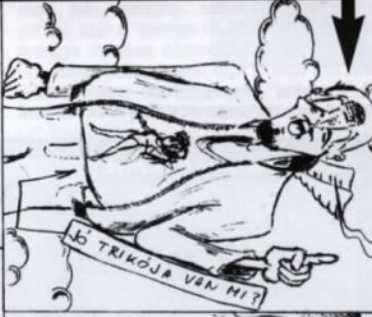
PC: RAM: 4MB HD: 13MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX4  
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



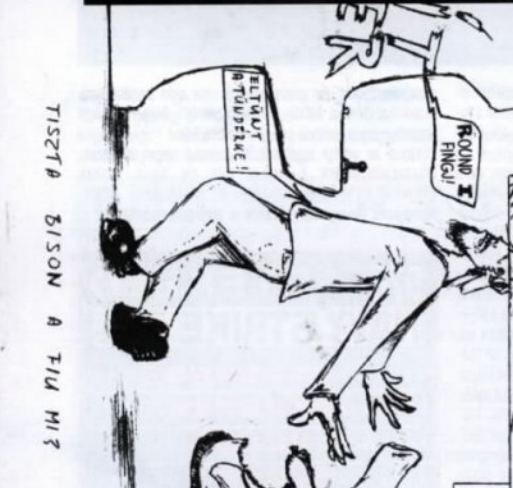
**MEGJÖTTEM!!!!**



MA A STRIT PILTER BUVOS JÁTEKOT FOGOM MEGMUTATNI NEKTEK.



FÖGÖLŐ A HOSZASOKAT LEHŐLŐG AMNEI TÖRÉST HOGY MASOK NE FÉRJENK A GÉPHÉZ, HA BRÖRÖRÖRÖK AZ ÖSSZESEI.



TISZTA BISON A TUD MI?

TUDÁTOK MIÉRT PONT IDE SZERRETEK ANNYIRA JÁRNI?\*



DORJÁTOK BE A HUSZASOKAT A GÉPEN ALUL TALÁLHATÓ NYILASBAI



VÁLASZÁTOK KI AZT A SZEREPŐT AKIVEL LENNI SZERÉNFETEK! ÉN BISONIT VÁLASZ-TOM.



A francia illetőségű Infogramestől már eddig is megszokhattuk, hogy **mindig eredeti ötlettel állnak elő** - gondoljunk csak az Alone in the Dark sorozatra - s nincs ez másképp most sem. Time Gate trilógiájuk első részében a Knight's Chase-ben a régmúltba, a Templomos Lovagok idejébe kalauzolja a játékost.

## Chapter 1

# KNIGHT'S CHASE

### HOGY KIK IS VOLTAK AZOK A TEMPLOMOSOK?

Amikor a kereszties hadjáratok során 1099-ben sikerült Jeruzsálemet meghódítani, nagy szükség volt rá, hogy az út Krisztus sírjához nyitva álljon az összes európai keresztény számára. Harcos szerzetesek utaztak a Szent-földre, hogy védelmet biztosítsanak a keresztény zarándokoknak, főhadiszállásukat pedig Salamon Templomában rendezték be, innen tehát a nevük: Templomosok. **Az 1119-ben alakult rendbe olyan nemes ifjak léptek be, akik életüket és javaikat Isten dicsőségére, a Szent Sír védelmére ajánlották fel.** 1128-ban sokan közülük visszatértek Franciaországba. Az ezt követő csaknem két évszázadban sok olyan nemes öltötte magára a rend piros kereszties fehér palástját, akiknek Európaszerte jelentős



rikai joghallgató, William Tibbs már éppen kétségeik között gyötrődik, amikor **hálószobájában hirtelen rátör egy páncélos lovag**, akit ugyan sikerül ártalmatlanná tennie, ám a szellem nyomán ott marad egy bűvös tükör, amin keresztül a régmúltból egy idegen, azaz Wolfram a "vörös róka" közli, hogy menyasszonyát elrabolta, s a Múzeum egy titkos szobájában tartja fogva. Következő nap William a Múzeumba siet, s rájön, hogy a Múzeum egykor, a 14. században a Templomosok franciaországi központja volt. Hamarosan még egy fontosabb titokra döbben rá: **ő valójában a Templomosok egyik tagjának a reinkarnációja.** Hősünk a Múzeumban csapdába esik, s egy feneketlen kútba hajítják... Mint egy meseben, William keresztülhalad az idő

kapuin, s rajtuk keresztül kénytelen a sötét középkorba, 1329-be látogatni. Ott ráadásul a király cseppet sem barátságos börtönében találja magát...

### A JÁTÉK

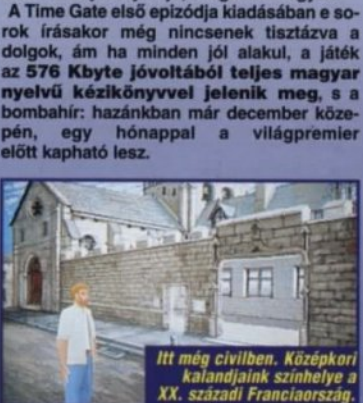
A Time Gate mögött ugyanaz a fejlesztői gárda áll, amelyik a híres "Alone in the Dark" sorozat készítésében vett részt, így a stílus már bizonyára sokaknak ismerős:



Teljes harci díszben: velünk szemben egy karvalyorrú teremtmény.

3-dimenziós figurákkal gyönyörűen megrajzolt háttérrel kalandozhatunk. A trilógia első része szinte teljes mértékben a 14. században zajlik, s hogy valóban ott érezzük magunkat, a készítő **hosszasan tanulmányozták a korabeli helyszíneket, az építészetet és a viseletet.** Az alkotók több mint 300, részletesen megrajzolt háttérterveztek a játékhoz, melyek tökéletesítésében grafikusok, komputer grafikusok és egyéb szakértők is részt vettek. **A játékban szereplő karakterek kidolgozására is nagy gondot fordítottak:** egy-egy szereplőhöz először egy egyszerű vázát készítettek, majd az így nyert figurát a texture mapped grafika segítségével felöltöztették, rajta az árnyékhatásokat pedig a helyszínek megvilágítása szerint változtatták. Külsőre

tehát minden eddigi Alone in the Darkot felül fog múlni az anyag, már csak az kell, hogy a cselekmény is ilyen jó, s izgalmas legyen. A Time Gate első epizódja kiadásában e sorok írásakor még nincsenek tisztázva a dolgok, ám ha minden jól alakul, a játék az 576 Kbyte jóvoltából teljes magyar nyelvű kézikönyvvel jelenik meg, s a bombahír: hazánkban már december közepén, egy hónappal a világpremier előtt kapható lesz.



Itt még civilben. Középkori kalandjaink színhelye a XX. századi Franciaország.

"Szia Zolee! Mikor a papírt elővettem, tudtam, hogy levelet fogok írni, csak azt nem, hogy nektek. Őszintén szólva nem is tudom, hogy kezdjem el. OK. Ez nem lesz vidám levél, de azt hiszem nem is baj, hisz annyi baromságot irnak nektek, héha ilyen - kevésbé happy - levél is jól jön. Nem f\*som tovább a szót, belefogok:

1. A leglényegesebbel kezdem: ne sértődjétek meg, ne húzzátok fel az orrotokat, de azt hiszem a tényleg gyönyörű külső, érdekes, tartalmas cikkek ellenére csökken a népszerűségi indexetek. Most persze azt mondjátok: Honnan veszi ez, hogy romlunk? Tökéletesen igazatok van. Viszont tudom, hogy én mit érzek. Néhány barátom és ismerősöm is hasonlóan gondolkodik, mint én. Mikor megindult a nagy számítógépezés Magyarországon, még elég kicsi voltam. Nem tudtam sokáig a számítógépes lapokról, a számítógépekről. Később - mikor már PC-vel is foglalkoztatok - megvettem az 576-ot. Azt hittem ez az egyetlen ilyen lap, de kiderült, hogy van még egy hasonló, régebbi. Megtudtam, hogy annak idején mekkora rivalizálás volt a két lap között. Összehasonlítottam az 576-ot a másik lappal (tudom, hogy nincs sok értelme, de megtettem). Más volt a stílus, a hangvétel és a küllem. És ez nagyon jó volt. Sajnos egy idő elteltével több számítógépes lap is megjelent (jók, rosszak). Mindegyik ugyanolyan külsejű volt, titeket utánozott. Ezt persze ti sem hagyátok. Egyre több szín, új ötlet került be. Ez eddig a pontig egészséges, amíg nem lesztek túlságosan hasonlóak a többiekhez. Tudom, hogy haladni kell a korrallal, de vannak érveim amellett, hogy egyszerűsödjétek:

- a régi számok, igaz hogy kevésbé voltak színesek, de a fekete-fehér oldalak, egyszerű rajzok igazán otthonos hangulatot keltenek mindenkiben. Közelebb állt hozzánk, egyszerű, nem túl vastag fiatalokhoz (és idősekhez), úgy éreztük velünk vagytok.  
- a jelenlegi külső és hangvétel a XXI. századot idézi. Ez kicsit távol áll tőlünk (nem a XXI. század, hanem a technika). Nincs pénz gépcsodákra, eredeti játékokra. A külső teljesen az elérhetetlen ségeteket érezteti.  
- Régen sokan kértetek titeket praktikus ötletek bevezetésére. Hiba volt! Addig fajult a dolog,

hogy egyre kevesebb a baráti szöveg, egyre több a kép, értékelő, egyszerű leírás. Mi lesz a régi jó baráti hangnemen?

- Legyetek bátrak! Ne féljétek mások lenni, mint a többi lap. Ahogy a Computer Karácsonyon összehasonlítottam őket veletek és amit barátaim tapasztalataiból tudok, biztosra veszem, sőt 100%-osan tudom, hogy emberileg sokkal-sokkal jobbak, többek vagytok, mint ők.

- Az egyszerű külső hozzásegít ahhoz, hogy egy átlagos gyerek úgy érezze: mikor ezt a lapot olvassa, el tud bújni egy kis kuckóban, a lapot pedig nemcsak a leírásokért, hanem a szórakozásért veszi. Jobb, ha tudod, hogy vén hülye fasz létezem én is így érzek, ha régebbi ('92-es, '93-as) számokat lapozgatok. És még így éreznek sokan, akik jóval idősebbek, mint én. Tudom, hogy egy fecske nem csinál tavaszt, és azt is, hogy a levél - legalábbis az 1. pont - nem kerül be a Csevegőbe. Aprópó Csevegő!

2. Mindig azzal jöttök, hogy nem lehet 2 oldalas Csevegőt csinálni helyhiány miatt. Szerintem kevesen irnak nektek. Pedig nagyon fontos a sok-sok szöveg a jó hangulathoz. Tudod mit? Mi lenne, ha "felbújtanék" pár srácot, hogy írjon? Bővitenéd a Csevegőt? Vagy azért ilyen kicsi, hogy jusson hely még egy reklámnak (OK, pénz kell...), vagy egy kurta leírásnak? +1 oldal lenne! Vagy 1/2. Sokat dobna a lap olvasótáborának számán, higgyétek el! Jót akarok, tudom, hogy segítené. Ha nem hiszitek, próbáljátok ki! Utána kérdezzétek meg az embereket (1-2 hónap múlva), hogy hogy tetszik.

...

3. Itt a vége, ezt a pontot nem is kellett volna megnyitnom. Még irok. Fogadjátok meg a tanácsaim. Szeretem ezt a lapot és titeket is. Sok sikert, magas példányszámot, örömben, humorban, jó egészségben teli újságit kíván: Balczér "B2" Balázs"

*Csaszi Bénégyzet! Örültem őszinte levelednek és remélem az alábbiakban el tudlak tántortantani attól, hogy ne adj isten elhagyj bennünket - az olyan értékes embereket, mint Te vagy mindenképpen meg szeretnénk tartani. Érttem és mégsem érttem problémádat. Érttem, hogy kicsit irigykedve és ezáltal enyhé rossz érzéssel olvasol az olyan csodákról, amelyek a Te gépeden nem fog elindulni/nem tudsz megszerezni/nem is fog megjelenni. Sajnos egy túlzottan*

*felpörgetett világban élünk és nekünk, mint vezető lapnak mindig is "úttörőnek" kell lennünk, a legfrissebb újdonságokról kell beszámolnunk, hogy megőrizzük imidzsünket és másságunkat a többi laphoz viszonyítva. A színességgel és vibrálással nem hivalkodást akarunk kifejezni, hanem a képi, grafikai és verbális (azaz szóbeli) szabadságérzetet kívánjuk fokozni és azt sulykoljuk olvasóinkba, hogy ők is "szárnyaljanak", mikor bennünket olvasnak. Te ezt kuckóba bújásnak nevezed, de valójában ugyanarról beszélünk. Nem értem azonban, hogy mit értesz a "ne féljétek mások lenni" alatt. Szerintem minden magyarországi orgánumból fényképekre vagyunk minden tekintetben. Mások vagyunk. Vannak akik hülyüléssel töltönek meg több tucat oldalt, mi inkább az információkra utazunk amolyan félkomoly formában - a hülyeskedésre ott van (az az itt van) a Csevegő. Még hozzá DUPLA ADAG. Ennek ellenére szólj a haverjaidnak, ontsák magukból a leveleket! Ha jó témák vetnek fel, oltári baromságokat irnak, vagy egyszerűen csak jó a stílusok, ígérem, jövőre rendszeresen a két oldalas Csevegőt. Egyébként én is néha hülye bránernek érzem magam és előveszem a régi 576-okat, a C64-est, Load "Creatures", 8,1... Jó a régi időkre visszaemlékezni, de nekünk előre is kell néznünk, mert útvessztőkkel, akadályokkal és szakadékokkal teli világ a mai.*

**MINDIG KELL EGY BARÁT...**

"Kedves Zolee! Most azért irok... Na alighogy belekezdtem, máris összehordtam egy liter hülyeséget! Szóval nem tudom miért irok. Talán az az ok, hogy nincs nekem itt barátom egy se, hát akkor meg kivel osszam meg ezt a nagyon jó valamit, avagy az 576-ot?! Gondolom, hogy elegend van már a levelekből a fotókból meg társkeresőkből meg apróhíradetésekből meg stb., de egyszerűen muszáj volt már valakinek kipakolni az érzéseimet. Gyakran töprengtem azon, hogy neked vajon életstílusod-e ez a banális humor, vagy van ben-

ABSC

ned egy érző ember is. Eme "kutatásom" számára valóságos gyöngyszemeket rejtettek a 95/1. szám levelei: Gusz-T bátyó és Krusovszki Kátee sorai segítségével végre tudatosult bennem, hogy bizony Zoli (hagyjuk a két E-t) bátyó megért engem. És én most nem azért irok, hogy ki nyomtasd és kikeretezd és a Hónap dumájába tedd, hanem mert barátokra van szükségem, akivel LEVELEZHETEK. Tudod, nekem soha nem adatott meg az az öröm, hogy egy kedves barát levelet küld nekem, pedig azt hiszem, semminek sem örültem volna jobban a világon. És nem is titkolom: az 576-beli csapat volt nekem mindig is a barátok csapata, nem is akart és nem is fogadtott el senki más. Nem dumálhattam meg senkivel, hogy milyen marha jó poénokat durrant el ez a Martin, meg hogy nem semmi tesztelő a Gazsi gyerek, meg ugyanúgy azt sem, hogy milyen egy speciális lény a Zolee. És csak nőtt bennem a szomorúság, de a háttérben állandóan ott voltatok TI. Kedvesek, megértőek, olyanok akik megértettek mindenkit. Mindig kíváncsi voltam, hogy mindkét olyan-e a teamből, mint amilyennek mutatja magát, vagy hogy milyen zenét hallgat Zolee vagy Martin, stb. Hát és most ugyabár elérkeztünk a végkifejlethez. Vajon megszánssz-e? Segítesz-e rajtam? Találsz-e majd munka közben elég időt arra, hogy írj nekem. Múltónak találsz-e majd a barátságodra? Mert szükségem van egy barátokra. Irj! Ja, és SZERETLEK BENNETEKET! Aláírás: Andrej!

Kedves Andrej! Kivételt tettem leveleddel, nem szokásom ennyire csonkítatlanul leköszölni irásokat, de annyira meghatók voltak soraidd, hogy mindenki okulására leközlöm. Így karácsony táján talán magasabbra csapnak az emberi érzések hullámai és nemcsak engem, hanem olvasóinkat is meghatják ezek a sorok. Egy háború sújtotta ország csöppnyi magyarlakta falujából érkezett e segélykérés. Kérem azokat az olvasókat, akik szívesen leveleznének Andrejjel, írjanak; címe a szer-

kesztőségben. *En már irtam és egész napra jó lett a közérzetem.*

### VAKABLAKOK

"Szasz Zolee! Tessék engem sajnálni! A gimiben egy ilyen Windows-B. (csúnya szó) hülyegyerek mellett ülök és naponta hallgathatom a baromságait, hogy a WIN az ilyen + olyan király, meg tök jó. Egyszer, úgymond kísérletképpen felinstalláltam a Win 95-öt; a drága program úgy hazavágta a wincsimet, hogy csutkán le kellett formatálni. Köszí Májkkroszofit, köszi Bili Gétsz! Aláírás: Andro"

"Hi Zolee! (...) Mi van akkor, ha a szerencsétlen haverom apja megvette a Windows 95-öt és azt írja ki, hogy 'Error in EXE file'? Aláírás: Deak Richard"  
**Andro és Ricsi! Egy életem egy halálom, a két kérdésre válaszul: szivacs! Bővebben lásd még: Hónap dumája.**

### ÜZENŐFÜZET

Frednek (alias Molnár Ferencnek) Budapestre azt üzenem, hogy egy általa rajzolt képregényért (mondjuk valami szamtechesztori jól jönne) cserébe küldök képregényfigura kártyákat. Meg még azt is izenem, hogy jövőre nem fogjuk 874 KByte-ra változtatni az új-ság nevét, hogy a nyári összevont számot 874 pénzért adhassuk. Nem, nem. A név az marad. Viszont az ötlet másik fele megfontolandó...

Astronaut kollega (tudjátok, a Murphy-törvényes) egy morphot szeretne a beküldött fényképe alapján. Ezúton üzenem mindenkinek, hogy semmi pénzért nem csúfitjuk el senki profázmányát. És randa képeket sem tudunk széppé varázsolni. Viszont az új törvénykönyvből a Wizard's paszszust megosztom veletek: Kedvenc géped mindig akkor romlik el, amikor te akarsz vele játszani. Kiegészítése: persze már bedobtad a tokenjeidet.

Szemók Zsoltnak Albert-irsára egy terebélyes "Nyaszgem!"-et küldenek.

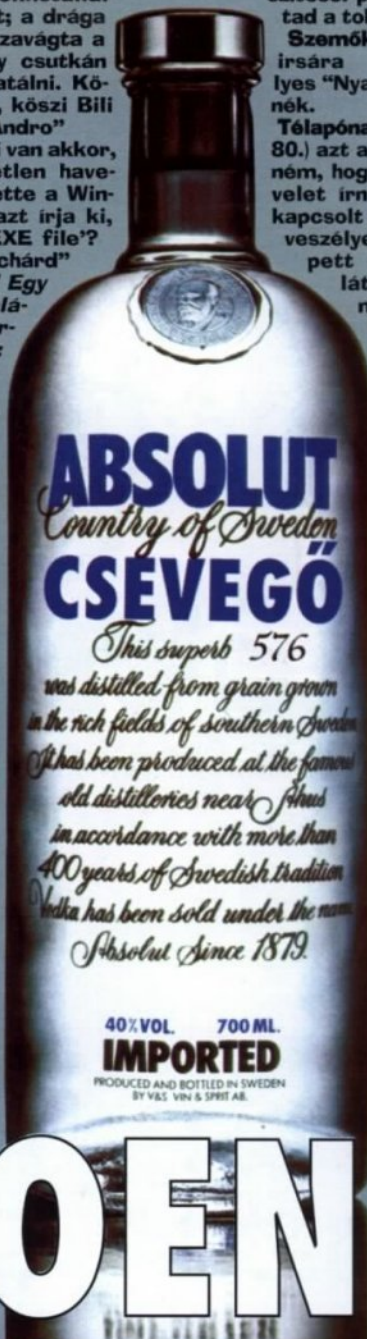
Télapónak (Bp, Dráva utca 80.) azt a megjegyzést tenném, hogy fürdőkádban levelet írni/olvasni még ki-kapcsolt állapotban is életveszélyes és tilos. A kitépelt lapon egyébként látszott, hogy kémiafüzetből származik, mert tele volt gyanús oldalak és nedvek pacáival.

Scobby Doo (Budapest): Tessék, benne vagy. Futottak még (azaz majdnem bekerült levelek): Koltai Balázs (Szeged), Madzel Gábor (Füzessgyarmat), Szentmihályi Ádám (Budapest), Gusz-T bátyó (???), Nagy Gergely (Kaposvár)

Edward Carnby (Balatonberény), Rattle Shakin Daddy (Budapest) Dangbird Multimedia Studio (Budapest).

Végezetül a már jól ismert újévi jókívánság: P(programgazdag)ÜEK! Találkozunk '96-ban, a negyedik hét szük estendőben. Talán jövőre már látjuk majd az alagút végét. Bár én már előre félek a látványtól...

Zolee



# ABSOLUT POÉN

A sok komoly sportjáték között üdítőleg hat néha egy-egy humorosabb is. Egy ilyen program különösen nagy sikerre számíthat, ha a feldolgozott sportág igazán divatos mostanság, nevezetesen a kosárlabda.

Az pedig már természetes, hogy a "szerepeltett" játékosok szintén a manapság divatos nevek, azaz az amerikai profi kosárlabdálga, az NBA leghíresebb alakjai. Szintén okos húzásnak bizonyulhat, ha a hazai pályákon nyaranta oly kedvelt streetball-stílus elemei is keverednek a játékba, amely által egyrészt érdekesebb lehet a játékmenet, másrészt a kevesebb számú játékos miatt egyszerűbb is. Ha mindezen elemeket helyes arányban keverjük össze, egy igen élvezetes, néhol meglepő humorú, de mindenképp lebilincselő játékot kapunk eredményül, melynek címe NBA JAM 95 (abból is a TOURNAMENT EDITION).

#### STREETBALL ÉS NBA MIX

Mint az a konzolok világában jártas olvasóknak nyilván feltűnt, a cím ismerős. Valóban, szinte az összes létező játékgépen megjelent a program, nem kis sikert aratva. A játék alapkonceptiója a PC-s folytatásban is változatlan maradt, tehát a szereplők itt is az NBA leghíresebb játékosai közül kerülnek ki. Minden csapatot három játékos képvisel, akik közül azonban a kiválasztásnál csak a két legjobbat látjuk, a harmadikat csak a negyedek közötti szünetben cserélhetjük be. A játék csak ennyiben hasonlít (találról) a streetballhoz, ugyanis a pontozás a hivatalos szabályok szerint folyik, tehát a mezőnykosár kettő, a hárompontos pedig



Az égő tűzlabda nem gyerek kezébe való.

valóban három pontot ér, szemben az utcai változattal egy és két pontot érő akcióival. Büntető dobások nincsenek, falt, lépéshiba, visszájátás, kétindulás szintén nincs. A játék csak két eset-

zálásához. Ennek segítségével emberünk sokkal dinamikusabban játszik, védekezése erőszakosabb lesz, passzjai sokkal erőteljesebbek és pontosabbak, tehát nehezebben ellophatóak lesznek, mozgása felgyorsul, távoli dobásai nagyobb százalékkal sikerülnek, közeleli ziccerei pedig hihetetlen zsákolásokká változnak. És ezek a zsákolások azok, amelyek igazán egyénivé teszik a játékot. A grafikusok



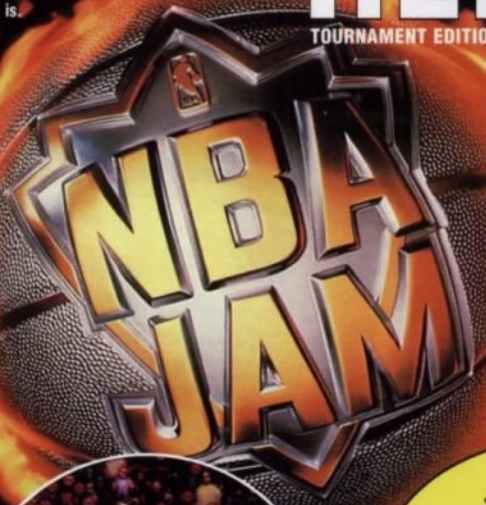
Ebből palánktörés lesz - méghozzá fejjel!

ugyanis látszólag teljesen szabad kezet kaptak eme mozdulatok megtervezésekor, ezért jöhettek létre olyan "move"-ok, amelyeknél a center a képernyőről kiemelkedve, majd zuhanórepülésben visszatérve, esetleg 238457 fokal, levegőben végrehajtott forduló után, vagy épp egy pompás szálló végén húzza be a labdát. Mindez még semmi, de ha egy játékosunk háromszor egymás után úgy tud pontot szerezni, hogy közben az ellenfél nem eredményes, akkor emberünk teljesen beindul, sokkal pontosabban dob kosárra a hárompontos mindkét oldaláról, és ami sokkal látványosabb, olyan erővel zsákol, hogy menet közben kigyullad a labda, és a sikeres produkció után a hálóból csak elszenesedett csomók maradnak. A játék közben pedig folyamatosan apró ikonok jelennek meg a pályán, amelyeken állva hirtelen feljavul a dobószázalékunk, védekezésünk, vagy feltöltődik a TURBO értékünk.

Azoknak, akik nem ismerték az eredeti, konzolokon megjelent NBA JAM-et, az új változat bizonyosan sok meglepetést és örömet fog jelenteni. Aki azonban már azzal is hónapokat játszott, szinte semmi újdonságot nem fog benne találni, a bajnokságon kívül. A grafika maradt a már megismert karikatúra-jellegű, a hangok sem változtak, a játékmenet pedig egy az egyben azonos az elődével.

# T.E.

TOURNAMENT EDITION



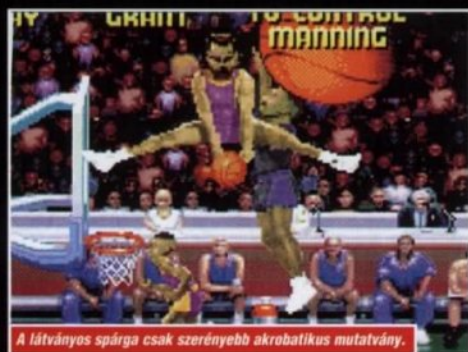
A védő elég érdekes pozícióban próbált meg praktkrolni...



ben szakad meg: a támadóidó lejárt és "goaltending" esetében, tehát ha a védő még akkor szedi le a labdát lepattanó gyanánt, amikor az még a dobás leszálólágában van.

#### SLAM!

A játékosokat billentyűzetről vagy joystickkal irányíthatjuk, amiből könnyen kiszámítható, hogy szerencsés esetben mind a négy játékos irányítását saját magunk láthatjuk el, barátaink segítségével. Joystick esetében azonban nem túl felhőtlen a helyzet, mivel az irányításhoz három nyomógomb kell - egy a passzokhoz és szerelésekhez, egy a dobásokhoz és felugrásokhoz, egy pedig a TURBO aktívi-



A látványos spárpa csak szerényebb akrobatikus mutatvány.

**576 ÉRTÉKELŐ** KIALDIA: **NBA JAM T.E. ACCLAIM**

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

**ÖSSZTARTÁS** **79%**

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

# Ascendancy

Egy átlagos galaxisban mintegy 300 milliárd csillag van. S e csillagok körül felbecsülhetetlen számú bolygó utazik téren és időn keresztül. Ezek közül 20 milliárd bolygón van meg az esély az élet kialakulására. De valójában hányon alakul ki tényleg értelmes élet? Hány faj készülődik arra, hogy elhagyja bolygóját, s a többi leigázva meghódítsa az univerzumot? És mi történik, ha ezek a fajok találkoznak?

## ÚJ JÁTÉK

A kezdeteknél a legfontosabb fajunk kiválasztása. 21 lehetőség közül választhatunk (jobbaldalt a fel le nyilakkal), s mivel minden fajnak más jellemzői, más speciális tulajdonságai vannak (ezek leírását a kép közepén látjuk), így ez a döntés eleve meghatározza a játék menetét, a

Jobboldalt az alsó három gomborral a térkép megjelenítését változtathatjuk (forgatás, nagyítás és bizonyos információk kikapcsolása). Felül az eltelt napok száma jelenik meg. Ez alatt két, az idő múlását befolyásoló gombot találunk. Közülük a baloldali egy nappal ugraszta előre a játékot, míg a jobbaldali megnyomásával folyamatosan telik az idő mindaddig, amíg valamilyen esemény be nem következik.

## CSILLAGRENDSZER

A galaxis egy csillagára rábökve a képen a csillagrendszer makettje jelenik meg a csillaggal, bolygóival, a csillagokat összekötő útvonalak kapuival és az itt állomásozó hajókkal. Ezen a képernyőn irányíthatjuk hajóinkat és vívhatjuk meg a csatákat.

A rendszerben az objektumok térben helyezkednek el. A kép áttekintését nagyban segíti, hogy alul egy vízszintes négyzet-rács látszik, s minden objektumot egy függőleges (a rács felettieknél sárga, alatta pedig piros) vonal köt össze ezzel a lappal. Ha a jobb gombbal bármire rákattintunk, az az objektum kerül a kép középpont-

jába. A képen jobb felül a rendszer nevét és ha van, a rendszert uraló nép jelét, alul pedig a térkép kezelését segítő gombokat találjuk.

Amikor a rendszerben egy időben több faj is jelen van, az idő a stratégiát játékokban megszokott módon, fordulónként telik. Az egyes körökben minden jelen lévő hajóval és bolygóval tehetünk valamit, s utána természetesen a többi faj következik. Hajóink irányításához a rendszer neve alatti három gombot is használhatjuk. Az elsővel passzolhatunk, ha

Ascendancy - a szótár szerint befolyást, fölényt jelent. Ezt kell elérnünk a játékban.



semmi jobb lépés nem jut eszünkbe. A második folytatja az előző körben megkezdett mozgást. A harmadik pedig automata irányításra kapcsol. Ekkor hajóink megtámadnak minden, a rendszerbe lépő idegent, illetve folytatják mozgásukat, ha nincs ellenség a közelben. A sőr alatti két gombbal a rendszerben lévő saját és idegen objektumok listáját kapjuk.

A parancs kiadásához először jelöljük ki a hajót. Ekkor jobboldalt a hajó képe, alatta pedig alkatrészeinek listája látszik. Ezen a rajzon függőleges oszlopban két korong jelzik a védőpajzs erejét. A másik oszlop az aznap elhasználható energiát jelzi. Ha ez elfogy, a követke-



A kutatáshoz ez a könyv és pápaszem nélkülözhetetlen.

győzelemhez szükséges stratégiát. A kép alján adhatjuk meg a játék nehézségét. A csillagok száma a játék vérték hosszát határozza meg. A résztvevő fajok természetesen a legyőzendő ellenfeleket jelentik. Az atmoszféra pedig a többi faj agresszivitását (peaceful - békés, neutral - semleges és hostile - ellenséges) határozza meg. Alul az utolsó ablakban a fajunkat azonosító szint választhatjuk ki.

## GALAXIS

Erről a képernyőről érhető el a játék minden része. A kép nagyobbik felét a csillagtérkép foglalja el. A már felfedezett csillagok körül négy színes pont jelenik meg, ha pedig valamelyik rendszerben már van valamelyik fajnak kolóniája, a csillagot a faj színével rajzolt karika veszi körül. A fajok őshazáját színes emblémák, az űrhajókat pedig kis háromszögek jelzik. A csillagokat összekötő vonalakat a hajózási utakat jelölik.



Ez egy hétköznapi bolygó. Igazán jól semmit sem lehet rajta csinálni.

ző napig hajónk üzemképtelen. A hajó alatti négy gombbal az alkotórészek között választhatunk (fegyverek, pajzsok, speciális eszközök és passzív részek). **A hajó mozgatásához a célkeresztrel kell az irányt kijelölnünk** (az első gombnyomás a négyzetláncra jelöli ki a pontot, a második pedig a rács fölötti magasságot adja meg.). Ha egy égitestre akarunk leszállni vagy egy másik csillag felé indulunk, egyszerűen rá kell kattintanunk a megfelelő objektumra. Hajónk csak olyan bolygó körül tud pályára állni, amely körül nem kering ellenséges hajó vagy védőpajzs. Amikor hajónk

gos területet, a piros az ipar, a kék a kutatás, a zöld pedig a lakosok gyarapodását segítő építmények számára kedvező (ezék általában megduplázzák a megfelelő épület termelését), a feketére pedig csak a többi épületet összekötő folyosót tehetjük. Új épületet csak egy régi közvetlen szomszédságába tehetünk, míg a kép bal szélén, az űrben található további 10 üres helyre a hajóépítő csarnokokat, az űrhajókat és a bolygót védő műholdakat telepíthetjük. Építkezéshez bökjünk rá valamelyik négyzetre, majd válasszuk a lehetséges épületek kö-

**A hölgy (mert minden bizonnyal az) és népe elég barátságos.**



## KUTATÁS

A játék kezdetén elég szűkösek ismereteink, így mindössze 5 különböző dolgot tudunk építeni. A galaktikus uralom megszerzéséhez viszont talán a legfontosabb, hogy minél erősebb fegyvereket és jobb védőpajzsokat, minél gyorsabb hajókat tudjunk készíteni. **Ehhez a felfedezéseken keresztül vezet az út.** Kutatóinknak minden, a játékban később megjelenő találmányt fel kell fedeznünk (kivéve azokat, melyeket egy barátságos fajjal cserberélve szerzünk meg). Míg az ipar és a népszerűség fejlődéséhez szükséges pontokból minden bolygót csak a sajátját használhatja fel, a tudósok egyesítik az összes bolygó laborjainak termelését és egy helyen fedeznek fel mindent.

**A kutatás képernyőjén kis karikák jeleznek minden felfedezésre váró ismeretet.** Ha egy újításhoz valamilyen más ismeretre is szükség van, e két karikát egy vonal köti össze (a karikák térben jelennek meg, s a jobb oldali gombokkal forgathatjuk, mozgathatjuk az egész ábrát). Ha egy karika fölé visszük az egeret, a jobb szélén megjelenik a felfede-

**Ilyen harcias ellenfeleknél kár a tárgyalásra időt pazarolni.**



elindul egy másik csillag felé, legközelebb akkor tudunk neki parancsot adni, amikor megérkezik a másik rendszerbe.

**Támadáshoz** (akár hajó, akár bolygó esetén) **először a fogyerék listájából válasszunk, majd vigyük a keresztet a célpontra.** Ha a cél hatótávolságon belül van, fehér, ha kívül, kék vonal jelenik meg. Egy védőpajzsot kiválasztásával tudunk aktivizálni és energiatakarékosság miatt kikapcsolni. A passzív részek automatikusan látják el feladatukat, ezeket nem tudjuk befoliasolni.

## BOLYGÓ

Egy űralmunk alatt álló bolygó képéhez (vagy a galaxis térképén a Planets gombot megnyomva és a megjelenő listából egy égitestet kiválasztva vagy a csillagrendszerben a megfelelő bolygóra kétszer rákattintva jutunk.

**A bolygók képe négyzetláncsal apró területekre van osztva, s ezeken jelennek meg a már elkészült épületek. Az űres négyzetek színe jelzi, hogy azon a területen milyen típusú épület fog a legjobban működni.** A fehér teljesen álla-

zott. Az éppen folyó építkezést és az ebből hátralevő időt a jobb felső sarokban látjuk. (Építkezést úgy is kezdhetünk, ha erre a gombra böjkve választunk az lehetőségek között, majd a térképen kijelöljük a munka helyét).

**A kép tetején az első három rajz a kutatás, az ipar és a gyarapodás adatait mutatja.** Ha bármelyikre rábökünk, megtudjuk, hogy a bolygón egy nap alatt hány egységet termelnek ebből a dologból. Az így termelt egységeket a tudományban új dolgok felfedezésére, az iparban építkezésre, a népszerűsége pedig új lakók megjelenésére használhatjuk fel. **A sor negyedik rajzán a népesség adatait látjuk.** Az üres karikák a bolygó maximális lakószámát, a dolgozó alakok pedig az elfoglalt egyedeket jelölik (minden épület üzemeltetése egy lakost igényel). Ha a sorban van nem elfoglalt ember is, építhetjük a következő épületet, hiszen lesz aki gondját viseli. A maximális lakószámot néhány speciális épülettel, például egy Outposttal tudjuk növelni. A település képes önmagát is irányítani. Ehhez a bolygó képernyőjén az M gombot kell megnyomnunk.





**másik feltétel, hogy legfeljebb annyi hajónk lehet, ahány csillagrendszer felett uralkodunk** (ehhez a számhoz az őshaza hozzáad még egyet). Az építkezés megkezdéséhez válasszunk a bolygó mellett egy még üres négyzetet és a listában jelöljük ki a hajót (Ship). Ekkor a szerelőcsarnok jelenik meg középen a hajóval, jobb szélén pedig a felszerelhető eszközökkel. A hajó fölött a megépítéshez szükséges időt látjuk, ami egyre nagyobb lesz, ahogy egyre több és jobb felszereléssel látjuk el a járművet. Ez alatt az egyes részek erejét jelképező színes mintás csíkok jelennek meg (például a fegyverzetet narancs robbanás, a védőpajzsot kék köröng jelzi).

A tervezésnél először a jobb felső sarokban a legnagyobb gombbal adjuk meg a hajó méretét. Ezután a többi gombbal egy alkatrész típust választunk, és a megjelenő listából a szükséges alkatrészeket a hajó körül lévő üres négyzetekre kell tennünk. A már elhelyezett részeket a jobb egérgombbal távolíthatjuk el.

Ahhoz, hogy a hajó elinduljon, szüksége van motornak (Engine) és energiaterelésre (Generator). Ezen túl rendelkezésünkre állnak (ha jól dolgoztak tudósaink) fegyverek, védőpajzsok, radarok és néhány speciális eszköz, mint a csillagközi utazást segítő meghajtó (Star lane drive), a telepes és megszálló csapatok leszállóegysége. A leszállóegységeket sajnos csak egyszer lehet felhasználni. A sérült hajókat kijavítani, felsze-

relésüket megváltoztatni és új telepes csapatokat készíteni csak a később felfedezhető dokkokban tudunk. **Fontos, hogy minden bolygó egyszerre csak egy épületet vagy egy hajót tud építeni.** Ha munka közben egy új feladatot adunk, a paranccsal az előző munkát félbeszakítjuk.

## MÁS FAJOK

**A Species gombot megnyomva egy új képernyőhöz jutunk, ahol más fajokkal vehetjük fel a kapcsolatot.** Itt az eddig felfedezett fajokkal való kapcsolat típusát (együttműködés, béke, háború) a fajok jele körül kis grafikák jelzik. Bármelyikre rábökve a faj vezetőjével vehetjük fel a kapcsolatot. Itt diplomáciai alkukat köthetünk, illetve a barátságos népekkel felfedezéseket cserélhetünk.

**A játék elején érdemes minél több rendszerben és bolygón megvetnünk lábunkat, s addig terjeszkedni, amíg ez nem jár háborúval.** Ezután csendesen és békében erősödünk meg, s fordítunk minél többet a tudomány fejlesztésére. Ha egy építményből felfedeztünk egy hatekonyabbat, a régieket cseréljük le amit tudjuk (az Abandon-nal lehet egy épületet, illetve egy hajót lerombolni).

**Most pedig nincs más hátra, kezdjük el az építkezést, kutatást, fedeztük fel a galaxist és szerezzük meg a világalalmat. A képlet egyszerű. Egy Civilizationon, Reunionon és Alien Legacy-n felnőtt játékosnak még csak nem is nehéz. S ez tulajdonképpen a játék legnagyobb hibája. Amit csináltak azt tökéletesen végezték, a játék szép, könnyen kezelhető (oktatóprogram, SHIFT + egérgombra mindenről segítség), de a valóban fantáziadús felfedezéseken túl sok újat nem találtam benne. Ennek ellenére a játék izgalmas és ha elég sok ellenfelünk van, még komoly bonyodalmaikba is kerülhetünk.**

zés leírása, a szükséges idő és a későbbiekben segítségével megépíthető dolgok listája. A kutatás a karikára kattintással indul meg. A kutatást szintén átkapcsolhatjuk az M gombbal automatikus módba.

## HAJÓÉPÍTÉS

**Új hajó összeszerelését csak akkor kezdhetjük meg, ha a bolygó körül már kering egy hajóépítő űzem (Shipyard). A**

Ezzel nem szívesen találkozónék éjszaka.



576 KB ÉRTÉKELŐ  
ASCENDANCY KADIA VIRGIN

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás  PITE  KORREKT  KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS **75%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 15MB VIDEO: SVGA CPU: 486/33  
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

# PÉLDÁTLAN!

AZ 576 KBYTE BEMUTATJA AZ

# EF 2000

SZIMULÁTORT MAGYAR GÉPKÖNYVVEL!

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

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



Várható megjelenés december eleje.

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

**MINDENK ELŐTT - 576 KBYTE**

# 576 CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLTATÁS

folytatás az első oldalról

PRINCE OF PERSIA	3900
RISTAR	5900
ROAD RUNNER	3900
SHINOBI 2	4900
SMURFS (HUPIKÉK TÖRPÉK)	5900
SONIC CHAOS	3900
SONIC DRAFT RACE	7500
SONIC SPINBALL	4900
SONIC TRIPLE TROUBLE	6900
SPEEDY GONZALEZ	7500
STARGATE	5900
USHRA MONSTER TRUCKS	5900
WIZARD PINBALL	8900

## MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

CALIFORNIA GAMES 2	3900
CHAMPIONSHIP HOCKEY	5900
COOL SPOT	4900
DONALD DUCK BOX SET	5900
DONALD DUCK LUCKY DIME	4900
ECCO	5900
GOLDEN AXE WARRIOR	3900
IMPOSSIBLE MISSION	3900
INCREDIBLE HULK	4900
MICRO MACHINES	5900
MORTAL KOMBAT	5900
NEW ZEALAND STORY	3900
SEGA CHESS	3900
SMURFS/HUPIKÉK TÖRPÉKÉK	5900
SONIC SPINBALL	5900
STREETS OF RAGE 2	4900
TERMINATOR 2	3900

## MEGA CD PROGRAMOK

HEART OF ALIEN-	
ANOTHER WORLD2	9900
PRINCE OF PERSIA	9900
RACING ACES	7900
ROAD AVENGER	6900
ROBO ALESTE	7900
SPIRERMAN	7900
THUNDER STRIKE	7900
TIME GAL	6900

## IBM PC 3.5 PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	6999
1942 PACIFIC AIR WAR	6999
ALIEN BREED TOWER ASS.	4999
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES	4999
ARCADE POOL	2999
ARCHER MACLEAN S POOL	2999
ARMOUR GEDDON	1999
ARNIE 2	1499
BATTLE ISLE DATA	3999
BIG RED ADVENTURE	3999
BLACK HAWK	6999
BREAKTHRU	3999
BUDOKAN	2999
CAR AND DRIVER	2999
CHUCK YEAGER FLIGHT TR.	2999
COLONIZATION	6999
COMANCHE	7999
CRUISE FOR A CORPSE	2499
CYBER SHARK	3999
DARKER	6999
DAWN PATROL	6999
DEFENDER OF EMPIRE	3999
DELTA V	6999
DESCENT	6999
DISCWORLD	7999
DOOM 2	6999
DREAMWEB	6999
DUNE	2999
DUNGEON MASTER II	8999
EARTH SIEGE	6999
ECSTATICA	6999
EL FISH	3999
ELITE II	5999
EPIC	2999
EYE OF THE BEHOLDER 3	6999
F14 FLEET DEFENDER	6999
F14 FLEET DEFENDER SCEN.	3999
F29 RETALIATOR	2999
FATAL RACING	HIVJ
FLASHBACK	3999
FLIGHT SIM.TOOLKIT	2999
FREE DC	4499
GRAND PRIX UNLIMITED	2999
GUILTY	5999
HAND OF FATE -	
KYRANDIA 2	5999
HEROES OF THE 357TH	2999
HEXX	4999
HIRED GUNS	4999
HOKUM KA50	5999
HOOK	2999
INDIANAPOLIS 500	2999
INFERNO	7999

INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999
JAGGED ALLIANCE	8999
JUNGLE BOOK	5999
JUNGLE STRIKE	5999
JURASSIC PARK	2999
LEGEND OF KYRANDIA	2999
LIXI ATTACK CHOPPER	3999
LITTL DIVIL	3999
LOMBARD RAC FALLY	1999
LOW BOW	2999
LURE OF TEMPTRES	2499
MAGIC WORLDS	2999
MARIO ANDRETTI	
RACING CHAMPIONSHIP	2999
MASTERS OF MAGIC	5999
METAL MARINES	7999
MICHAEL JORDAN	
IN FLIGHT	2999
MIDWINTER	1999
MIDWINTER II	2499
MIG 29	2999
MORTAL KOMBAT 2	3999
NASCAR TRACK PACK	2999
NHL HOCKEY	6999
NOMAD	3999
OBITUS	1999
OPERATION STEALTH	1999
PACIFIC STRIKE	6999
PANZER GENERAL	9999
PEPPER S ADVENTURE	5999
PINBALL DREAMS 2-DATA	3999
PIZZA TYCOON	7999
POPULOUS + PROMISSIED L.	2999
POPULOUS 2	2999
POWERMONGER	2999
PRINCE OF PERSIA 2	6999
PRO TENNIS	1999
PROJECT X	3999
PUSH OVER	2999
PYROTECHNICA	5999
QUARANTINE	6999
RAMPART	2999
REACH FOR THE SKIES	2999
REALMS	2999
RETRIBUTION	5999
RETURN OF THE PHANTOM	5999
REX NEBUL AR	3999
RINGWORLD	3999
ROBOCOP 3	2999
SEAL TEAM	2999
SHADOW CASTER	2999
SHADOW LANDS	5999
SHUTTLE	4999
SIMPSONS	1999
SLIPSTREAM 5000	7999
SPACE FEDERATION	5999
SPECTRE VR	8999
SPEED RACER	3999
STAR CONTROLL II	4999
STARLORD	5999
STEEL THUNDER	2999
STRIKFLIGHT	2999
SUMMER CHALLENGE	2999
SUPERKARTS	6999
SUPER SPACE INVADERS	1999
SYSTEM SHOCK	6999
TERMINATOR 2	1999
TEST DRIVE 2	2999
TEST DRIVE 3	2999
THE CYCLES	2999
TIB GAMES	6999
TIB FIGHTER	2999
TRANSPORT TYCOON	7999
WORLD EDIT	3999
UFO 2 X-COM	7999
TERROR FROM D.	7999
ULTIMA VI	2999
ULTIMA UNDERWORLD	2999
ULTIMATE BODY BLOWS	4999
UNIVERSE	3999
WARCRAFT	7999
WARRIORS	2999
WING COMMANDER	7999
WING COMMANDER 2	3999
WING COMMANDER	2999
ACADEMY	2999
WING COMMANDER	2999
SEC. MISS.	2999
WORMS	HIVJ
ZEPPELIN	6999

## IBM PC 5.25 PROGRAMOK

KGB	3999
LES MANLEY LOST IN LA	1999 999
SPACE 1889	2499 1999

## JÁTEK GYŰJTEMÉNYEK

THE GREATTEST	4999
-DUNE	
-LURE OF THE TEMPTRESS	
-SHUTTLE	

## IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	7999
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	7999
3D LEMMINGS	5999
3D PINBALL	HIVJ
ACROSS THE RHINE	9999
ACTUA SOCCER	HIVJ
ALIEN BREED TOWER ASS.	5999
ALONE IN THE DARK 3	7999
APACHE LONGBOW	HIVJ
ARCHER FIST	7999
ASCENDANCY	HIVJ
ATTACK STACK	HIVJ
COLLECTION	7999
BENEATH A STEEL SKY	6999
BIG RED ADVENTURE	3999
BLOODNET	6999
BLOODWING	9999
BRICKS,BLOCKS & CLOCKS	5999
BUREAU 13	6999
BUZZ ALDRIN RACE	3999
CADILLAC DINOSAURS	HIVJ
CAESAR II	HIVJ
CAMPAIGN	5999
CENTRAL ONTELLIGENCE	4999
CHAOS CONTROL	7999
CHESSMASTER 3000	3999
COLONIZATION	7999
COMBAT CLASSICS 3	6999
COMMANDER BLOOD	7999
CREATURE SHOCK	9999
CRUISE FOR A CORPSE	2999
CRUSADER NO REMORSE	10999
CYBERIA	9999
D GENERATION	1999
DARK FORCES	9999
DARKER	9999
DAY OF THE TENTACLE	7999
DAWN PATROL	6999
DESCENT	7999
DESERT STRIKE	4999
DESTRUCTION DERBY	9999
DID S VIRTUAL WORLDS	4999
DIGITAL LOVE	3999
DISCOVERIES OF THE DEEP	6999
DISCWORLD	6999
DOOM 2	8999
DRAGON LORE	8999
DRAGONSPHERE	6999
DREAMWEB	6999
DUNGEON MASTER II	9999
DUST	HIVJ
EARTH SIEGE	8999
ECSTATICA	8999
EP2000 (MAGYAR LEIRÁSSAL)	9999
ELDER SCROLLS ARENA	9999
ELITE II	6999
EXTRACTORS	6999
F15 III	6999
F15 + 50 GAMES	3999
F117 A	2999
FADE TO BLACK	9999
FATAL RACING	9999 7999
FIFA	7999
FIFA 96	7999
FLASHBACK	6999
FOOTBAL GLORY	2999
FREDDY PHARKAS	4999
FULL THROTTLE	6999
FX FIGHTER	9999
GRAT NAVAL BATTLES 2	6999
GREMLIN COMPILATION	4999
GUILTY	4999
GUNSHIP + 50 GAMES	3999
GUNSHIP 2000-SCENARIO	4999
HARPOON	1999
HARRIER JUMP JET	3999
HEXEN	HIVJ
HI OCTANE	11999
HIDDEN WORLDS -	4999
-M.CARPET DATA	
INCA	4999
INFERNO	6999
INHERIT OF THE EARTH	7999
INTERACTIVE COLLECTION	9999
IRON ASSAULT	7999
ISHAR	2999
ISHAR 2	2999
ISHAR 3	4999
JAGGED ALLIANCE	7999
JORDAN IN FLIGHT	2999
JUNGLE BOOK	8999
JUNGLE STRIKE	6999
JURASSIC PARK	5999
KASPAROV / BRIDGE II	2999
KINGS TABLE	6999
KINGS QUEST 6	4999
KINGS QUEST 7	8999
KNIGHTS OF SKY	3999
+ 50 GAMES	3999
KYRANDIA 3	7999
LABYRINTH OF TIME	6999
LAST DINASTY	9999 6999
LAURA BOW 2	4999
LEMMINGS 3	5999
LOADSTAR	9999
LODRUNNER	6999
LOST EDEN	7999
LOST IN TIME	4999
MI TANK PLAT.+ 50 GAMES	3999

MACHIAVELLI THE PRINCE	8999
MAGIC CARPET	9999
MAGIC CARPET 2	9999
MANIAC SPORTS	6999
MARINE FIGHTERS	5999
MASTER PIECE	
COLLECTION	9999
MECHWARRIOR 2	9999
MEGA RACE	4999
MICROCOSM	8999
MICROPROSE GOLF ÉS F-1	4999
MISSION CRITICAL	HIVJ
MORTAL KOMBAT 3	9999
MYST	8999
NASCAR	8999
NASCAR TRACK PACK	4999
NEED FOR SPEED	HIVJ
NETWORKS AIV	9999
NHL HOCKEY	7999
NHL HOCKEY 96	9999
NOCTROPOLIS	8999
NOMAD	6999
NOVASTORM	8999
ONE IN A MILLION SEX	4999
OVERLORD	2999
PANZER GENERAL	9999
PEPPER SADV IN TIME	5999
PHANTASMAGORIA	9999
PTT FALL	HIVJ
PIZZA TYCOON	7999
PLAYER MANGER 2	7999
POWER DRIVE	6999
PRIMAL RAGE	9999
PRISONER OF ICE	9999
PRIVATEER	2999
PYROTECHNICA	6999
RAILROAD TYC.+ 50 GAMES	3999
REBEL ASSAULT	3999
RETRIBUTION	5999
RISE OF ROBOTS	7999
SCREAMER	HIVJ
SEAL TEAM	2999
SHADOW CASTER	7999
SHADOW CASTER	2999
SIL VERLOAD	9999
SIM CITY	2999
SIM ISLE	9999
SIM TOWER	9999
SIM TOWN	9999
SLIPSTREAM 5000	7999
SPACE HULK	2999
SPACE HULK	6999
SPACE QUEST 6	9999 7999
SPECIAL FORCES	
+ 50 GAMES	3999
SPECTRE VR	9999
SPELLCASTING PARTY PAK	7999
STAR CRUSADER	9999
STARLORD	6999
STAR TREK 25TH	
ANNIVERSARY	2999
STAR TREK	
THE NEXT GENERATION	9999
STONE KEEP	HIVJ
STRIKE COMMANDER	HIVJ
SU 27 FLANKER	HIVJ
SUBWAR 2050	
AND SCENARIO	7999
SUMMER GAMES SEX	4999
SUPER KARTS	9999
SUPER STREET FIGHTER 2	
TURBO	8999
SUPER TETRIS + 50 GAMES	3999
SUPERSKI PRO	6999
SYSTEM SHOCK	HIVJ
TASK FORCE 1942	3999
TEMPATION COLLECTION	8999
-7TH GUEST	
-HAND OF FATE	
-INDY CAR RACING	
-LANDS OF LORE	
TERMINAL VELOCITY	8999
THE HORDE	6999
TORNADO + FALCON 3.0	5999
TRANSPORT TYCOON	6999
UFO	6999
UFO + MASTERS OF ORION	6999
ULTIMA I-VI	6999
ULTIMA VIII-SAPS	9999
ULTIMA UNDERWORLD 1-2	2999
US NAVY FIGHTERS GOLD	11999
UNIVERSE	4999
US NAVY FIGHTERS	5999
VIRTUAL POOL	9999
VODOO LONGUE	7999
VOEUR	6999
WARCRAFT	8999
WARLORDS II DELUXE	HIVJ
WARRIORS	7999
WARPLANES VOL.1	7999
WING COMMANDER IV	
(MAGYAR LEIRÁSSAL)	9999
WINGS OF GLORY	8999
WOLFPAK	6999
WORLD ATLAS V4	8999
WORMS	7999
WRATH OF GODS	6999
XANTH	6999
X WING COLLECTORS CD	9999
ZEPPELIN	6999
ZORRO	6999

AZ ÚJDONSÁGOKTAL (LÁSD: „HIVJ” KATEGÓRIA) TÁRCSÁZD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOTI MIVEL LISTÁNK DECEMBER 1-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTEK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETKÉRT KÉRJÜNK!

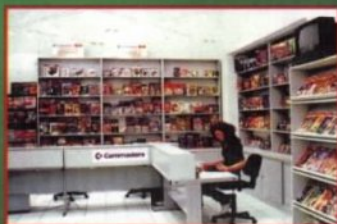
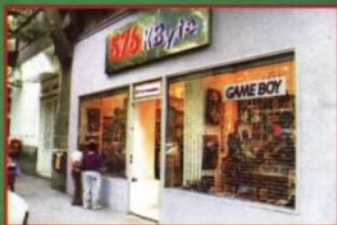
# 576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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

7621 PÉCS,  
KIRÁLY UTCA 24.  
TEL.: (72)-313-863

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



## TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,  
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,  
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,  
Kossuth u. 38.

DEBRECEN  
Hatvan u. 70.

SZEGED,  
Vadász u. 5.

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