

PC-AMIGA-C64-SEGA-NINTENDO-SONY-300

576,-Ft

# 576

Számástechnikai magazin

# KByte

VII. évfolyam, 7-8. szám, 1996. július-augusztus összevont szám

- LONG BOW
- PINOCCHIO
- CYBERIA 2
- NORMALITY
- RETURN FIRE
- GENDER WARS

3 POSZTERÜNKÖN  
A KOMPUTERGRAFIKA  
LEGJAVÁ!

## TESTKÖZELBEN AZ ULTRA 64

Testet öltött az epedve várt gépcsoda!

# VÉRT VAGY ÉLETET!

TOMBOLA HORROR: SPACEHULK,  
RESIDENT EVIL, QUAKE.



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

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

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

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

## MD KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad ... 1999.-

## SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad ... 1799.-

## GAME GEAR KÍNÁLAT:

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

## SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD ..... 6999.-

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

## GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GB alapgép játék nélkül ... 1199.-

## MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép+2 játék+1control pad ... 1099.-

## SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD ..... 6999.-

## KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER 1499.-  
 GAME BOY lölhető elem 1999.-  
 MD ACTION REPLAY V2.0 9999.-  
 MD JOY - ARCADE JOYSTICK 7999.-  
 MD JOY - ACTION PAD (6 gombos) 2499.-  
 MD JOY - SG6 (6 gombos) 3499.-  
 MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos) 2999.-  
 MS JOY - CONTROL PAD 1999.-  
 NES ACTION REPLAY 5999.-  
 PSX ARCADE STICK 9999.-  
 PSX CONTROL PAD 5999.-  
 PSX CONTROL PAD - P100 5999.-  
 PSX CONTROL PAD - STATION MASTER 5999.-  
 PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel 1999.-  
 PSX KORMÁNY - WHEEL 19999.-  
 PSX memória kártya 6999.-  
 PSX összekötő kábel 3999.-  
 SATURN CONTROL PAD - ECLIPSE PAD 5999.-



ACTION PAD



CONTROL PAD



STATION MASTER

SATURN CONTROL PAD - HYPER PAD 5999.-  
 SATURN JOY ECLIPSE STICK 9999.-  
 SATURN JOY - SIDEWINDER 9999.-  
 SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel 1999.-  
 SATURN NTSC adapter 7999.-  
 SATURN PISZTOLY - ENFORCER 9999.-  
 SEGA Master System - Game Gear KONVERTER 3999.-  
 SEGA MEGA CD ADAPTER 7999.-  
 SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER 3999.-  
 SNES ACTION REPLAY V2.0 9999.-  
 SNES CONTROL PAD 3499.-  
 SNES JOY - ACTION PAD 2999.-  
 SNES JOY - SPRINT PAD 2999.-  
 SNES SCART KÁBEL 1999.-  
 SUPER GAME BOY 9999.-



ECLIPSE PAD



ENFORCER



SPRINT PAD

## SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL 999.-  
 AMIGA MOUSE 3999.-  
 CD32 JOYPAD 3999.-  
 COMMODORE FOOT PEDAL (pedál) 2999.-  
 COMMODORE JOY - ACTION CONTROL Pad 2999.-  
 COMMODORE JOY - Competition PRO 5000 2999.-  
 COMMODORE JOY - CRUISER TURBO 2999.-  
 COMMODORE JOY - QJ II TURBO 1999.-  
 DISK BOX - 30 db CD lemezek 2999.-  
 PC JOY - COMPETITION PRO 3999.-  
 PC JOY - EAGLE CONTROL PAD 2999.-  
 PC JOY - EDGE II 2999.-  
 PC JOY - FX 2000 2999.-



AMIGA MOUSE



ACTION CONTROL PAD



CRUISER TURBO



DISK BOX

PC JOY - HAWK+ 2999.-  
 PC JOY - NAVIGATOR STICK 6999.-  
 PC JOY - PC100 CONTROL PAD 3999.-  
 PC JOY - POWER PAD 3999.-  
 PC JOY - SPRINT PAD 4999.-  
 PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS 29999.-  
 PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2 34999.-  
 PC JOY - THRUSTMASTER RCS 29999.-  
 PC JOY - THRUSTMASTER TQS 29999.-  
 PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION 7999.-  
 PC JOY - TORNADO 3999.-  
 PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD 6999.-



NAVIGATOR STICK



SPRINT PAD



TORNADO

# STREET FIGHTER II™

## K U L C S T A R T Ó K

Korlátozott számban még kapható a nyolc alapfigura, darabonként mindössze **199 Ft.-ért!**



## SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)	EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999.-
PC GAMES	EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999.-
PC FORMAT	GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999.-
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	TOTAL (NINTENDO)	999.-
EDGE	TOTAL PLAYSTATION (PSX)	HÍVJ!
KONZOL:	SEGA SATURN	
3DO MAGAZINE (3DO) + CD	OFFICIAL (SATURN) + CD	1999.-
C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	PSX OFFICIAL (PSX) + CD	1999.-

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



# AZ 576 KBYTE VISSZAMENŐLEG IS MEGVÁSÁROLHATÓ!!!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-
91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-
92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-	92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-	94/10 218,-	94/11 218,-
94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-	95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-	96/2 318,-	96/3 318,-	96/4 318,-	96/5 318,-	96/6 318,-	<p>Aktív árán rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglevő 7 szám pedig 1100 Ft-ért. Ha rögzítőn postautómatóval befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megrendzés rovataiba írd be: "REGI SZÁMOK!" Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok a Compage KB-nél rendelhetők meg.</p>	

# VEGYÉL RÉSZT A TÖRTÉNELEM BŐL!



PINOCCHIO/SNES	8
S. FIGHTER ALPHA/SAT	9
QUAKE SHAREWARE/PC	10-11
NEED 4 SPEED/HORDE/PSX	12
SAMPRAS TENNIS 96/MD	16
SPUDI/PC	17
GUARDIAN HEROES/SAT	22-23
KICK OFF 96/PC	24
ECCO THE DOLPHIN/PC	25
CUTTHROAT ISLAND ÉS	
TOY STORY/MD+SNES	30
RETURN FIRE/PC	38-39
SUPER MARIO RPG/SNES	40
CRUSADER 2/PC	41
INDIANA J. DESKTOP ADV./PC	44
EURO 96/PC	48
SPACE HULK 2/PC	52-53
SILENT HUNTER/PC	54-55
VIEWPOINT ÉS	
FADE TO BLACK/PSX	56
SUPER MARIO 64 ÉS	
PILOTWINGS 64/U64	60-61
TOTAL FOOTBALL/AMIGA	62

NORMALITY/PC	18-21
CYBERIA 2/PC	35-37
AH-64D LONGBOW/PC	42-43
GENDER WARS/PC	49-51

HÍREK	4-6
CINKELT LAPOK	26-29
NOVELLA: EGYESÍTÉS	45-47
COMIX CORNER	57
CSEVEGŐ	58-59
RESIDENT EVIL ELŐZETES/PSX	63

AH-64D LONGBOW/PC	42-43
CRUSADER 2/PC	41
CUTTHROAT ISLAND/SNES	30
CYBERIA 2/PC	35-37
ECCO THE DOLPHIN/PC	25
EURO 96/PC	48
FADE TO BLACK/PSX	56
GENDER WARS/PC	49-51
GUARDIAN HEROES/SATURN	22-23
HORDE/PSX	12
INDIANA JONES DESKTOP ADV./PC	44
KICK OFF 96/PC	24
NEED 4 SPEED/PSX	12
NORMALITY/PC	18-21
PILOTWINGS 64/U64	61
PINOCCHIO/SNES	8
QUAKE SHAREWARE/PC	10-11
RESIDENT EVIL/PSX	62
RETURN FIRE/PC	38-39
SAMPRAS TENNIS 96/MD	16
SILENT THUNDER/PC	54-55
SPACE HULK 2/PC	52-53
SPUDI/PC	17
STREET FIGHTER ALPHA/SATURN	9
SUPER MARIO 64/U64	60-61
SUPER MARIO RPG/SNES	40
TOTAL FOOTBALL/AMIGA	62
TOY STORY/SNES	30
VIEWPOINT/PSX	56

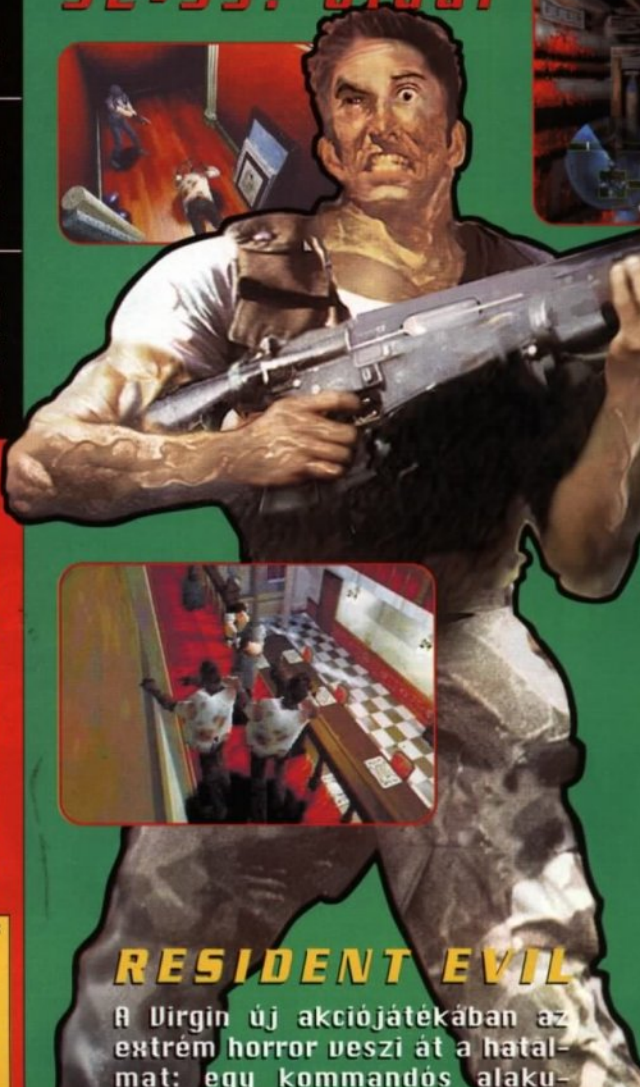
# tartalom

VII. ÉVFOLYAM, 7-8. SZÁM

## SPACE HULK

A 3D-s akciójátékok legújabb generációjának magvait hordozza magában a játék. A belőle áradó életszerűség és borzalom minden vetélytársat lepípál.

**52-53. oldal**



## ULTRA 64

Megérkezett szerkesztőségünkbe a japán csoda. Most, hogy már testközelből is megismertük, kissé kritikusabbak vagyunk vele szemben.

**60-61. oldal**

## RESIDENT EVIL

A Virgin új akciójátékában az extrém horror veszi át a hatalmat: egy kommandós alakulat rövid határidővel zombiirtást vállal.

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
 ISSN 0865-8226  
 Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/7-8-66-22)  
 Felelős vezető: Grasselty István  
 Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán  
 Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi  
 Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.  
 Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.  
 Levélcím: 1389 Budapest, Pt.: 132.  
 Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt. és alternatív terjesztők  
 Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),  
 1200 P-terület, 01-192



## PINOCCHIO

A Disney név már nemcsak a rajzfilmek szerelmeseinek cseng ismerősen. Főleg most, hogy újabb hősüket ültették át a filmvászonról SNES-re.

**8. oldal**



## NORMALITY

Mi történik, ha egy hétköznapi srác futgörszik az utcán? Minden a feje tetejére áll, és gözerővel beindul a teljesen normális örület.

**18 - 21. oldal**

## AKTUÁLIS

Újra itt a nyár, kint a napsugár - ahogy azt a Hungária, a nyolcvanas évek leghíresebb szocreál rock and roll bandája nyomtatta. S ha itt a nyár, akkor itt a pihi ideje is, nomeg az otthon ülőknek vagy a Balaton mellett strandolóknak a szokásos kánikulai összevont számunk. Ha átfutjátok a tartalomjegyzéket, észrevehetitek, hogy jónéhány nagy durranás jött ki az utóbbi időben, hogy aztán az abszolút pangás vegye át a stafétatobot játékkfronton legalább egy-másfél hónapig. Ilyenkor minden cég szabadságolja programozóit, hogy azok ne csak az Internet meteorológia szolgáltatótól és játékintrókból ismerjék a napfényt, hanem egy kicsit saját bőrükön tapasztalják a rákeltő hatását. Szóval nagy durranásokról volt szó... Hát igen, futótüzként

terjed a Quake shareware változata, megjelent a Gender Wars, ami a gyakorlott Syndicate nyüzök szívét is megdobog-

tatja, kijött a piacra a Space Hulk '96-os változata, aminek alcíme leginkább Vérlovagok a Vértüdőben lehetne. Aztán van szerencsénk idehaza - ismételten - elsőként bemutatni a Nintendo híres-hírhedt Ultra 64-ét, amiről végre lerántjuk a leplet, s megmutatjuk, mire is képes ez az erőmű. Posztereinkre az idei év eddigi legszebb computer-generálta képeit nyomtattuk - egyszerre hármat is. Reméljük sokan választják szobájuk falának díszítőjeként ezen műveket.

És még mielőtt továbblapoznátok: hadd kívánjak a szerkesztőség valamennyi tagja nevében mindegyikötöknek nagyon kellemes nyarat, szórakozással eltöltött szünidőt, lazítást, hogy aztán ismét újult erővel vágjatok neki az újabb számunknak, amely előre láthatólag szeptember közepén kerül a standokra. Szegasztok!



## SALES CURVE

A cég erre az évre tervezi ébredését a hosszú ideig tartó Csapkerósika-álmából. Ezen csodás első mintapéldája a közel-múltban megjelent Gender Wars volt. Ez az egy szuperprodukciónak azonban kevés lenne manapság az üdvösséghez, ezért még három dobogós helyezésre esélyes játékok is tartogatnak tarsolyukban. Az első jelöltjük a **CARMAGEDDON** névre keresztelt autós akciójáték, amelyben a legfőbb szabály az, hogy nincsenek szabályok. A menetekben kivégzett autók után a végső elszámolás során tetemes prémiumot kapunk, ezért érdemes lesz őket a



falnak paszírozunk, vagy fegyvereink egyikével röpítjük a tornánk. Nemcsak lövegcsövek állnak majd rendelkezésünkre, hiszen akad a választható verdák között olyan is, amelyik a felújítási pengeelés szorongat hordoz, bár továbbra is hatékonyabbnak tűnik az a csodagép, amelyik tűzcsővel van felszerelve. Az ellenfelek intelligenciája nemcsak a védekező és támadó manőverekre van kielévezve, hanem megjegyzi azt is, hogy az előző körben ki vágta őket taccsra: ezután minden erjükkel azon lesznek, hogy azt a tagot kifnyifjantsák. A fejlesztők a rombolás és az életveszélyes manőverek



életszerűsége fordították a legnagyobb gondot: nincs két egyforma borulás, buk-fencezés, farolás, csendőrkanyar, satöbbi. Az 5. egymástól homlokegyenest különböző stílusú versenypályán egyszerre 25 típusú autó verseng az előbbrejutásért. A legelső körben a 99-ik helyezést bírtokoljuk, majd fokozatosan nyerve a versenyeket egyre előbbre juthatunk a ranglétrán, s ezzel párhuzamosan jobbnál jobb extrákat vehetünk megnyert pénzükről a menetek közötti depóban, de persze ellenfeleink is egyre szembetűnőbbek lesznek. Legnagyobb ötlet a játékban az autópálya lesz, ami abból áll, hogy jól meggyapvalva valamely ellenfelünket az elsőlől a pályán túlra, mire mi átszállhatunk annak kisse megviselt, ám gyakorta sokkal jobban felszerelt és ezerszer többet érő verdájába. Érdemes lesz tehát kívánni az októbert (PC CD-ROM).

Második reményeségük az **HS**, melynek inkább alapötlete igazán figyelemre méltó, valószínűleg azonban csak egy sima Doom klónról van szó. XXI. századi gladiátor alakítunk benne, akinek célja, hogy megszerze a legtöbb ölését (köhli) kijáró Shield Fighter Lord címet. 20 különböző arénában, melyek mindegyike jellegzetes csapdaparendszerrel rendelkezik, több, mint



60 féle intelligens ellenfél gyűrűjében kell hadakoznunk a túlélésért, persze nem pusztá kézzel, hanem jelentős fegyver-áruházi igénybevételével. A szintek akkor vannak teljesítve, ha minden ellenfelünket leterítettük - nem menekülhet senki élve



a küzdőtérrel. Nagy vonalakban ennyi a lényeg, nemeg még a megjelenés dátuma: '96 október/november (PC CD-ROM).

Ezévi terveik utolsó gyümölcse a **Legendás** 1991-es Spectrum játék, a **SWIV** felújított változata lesz, amely neve mögött a 3D kiegészítést kapta. Az anno kiróbbanó sikerű játék új változata is sokat sejtet: 30-nál is több, light-sourced és texture-mapped technikával generált pályán, melyek mindegyike minimum 600 négyzetkilométeres terepet foglal magába, mindenféle ellenféllel összekerülünk majd, akiket az eredeti változatból már megismerhettünk. Választhatunk, hogy egy tőgyig felszerelt helikopter kabinjába, vagy egy négykerék meghajtású bugy-ba vetjük magunkat és onnan irtjuk az ellent. 4 tereptípus váltakozik majd a játékokban (jégmező, őserdő, hegyvidék, holdbéli táj), s gyakorta előfordulhatnak olyan színpadok jelenetek, amikor egyszerre 100 repülő/mozgó objektum is a képernyőn található. A fejlesztők a járművek mozgató-



sára komoly hangsúlyt fektettek, például a zökkenők, ugratók, találatok, aknára futások majd a jármű ezekre való reagálása a realitás határát súrolják. Ha hiszünk az újságírók részére kiadott sajtóanyagban, akkor hanghatások tekintetében

is a **Legenda** nyomdokain halad a játék. Minderre tél folyamán derül fény (PC CD-ROM).



## PSYGNOSIS

Az egy évben egy kiadó által kiadott játékok rekordját kívánja megdönteni a **Psygnosis**. Egyszerre vagy húsz fejlesztést szponzorál, melyek közül az alábbi 6 a legutóbbi. Az első érdekesség a **ZOMBIEVILLE**, amely egy point and click technikájú akció/kalandjáték lesz. A **Washington Daily News**-nál menő újságíróként robotolva fülest kapunk, hogy egy amerikai katonai bázis közelében lévő



falucskában rejtélyes halálesetek történnek. Mivel a terület atomkísérletek helyszíne volt, ezért valami skandalumot sejtünk a dolgok mögött és azonnal ráharcunk a témára. Ezután kezdődik meg a rémálmainkkal felérő kalandorunk, hiszen arrafelé az élőknek látszó is a vele-



jég rothadt. Rejtélyek felderítése, puzzle-elemek összeillesztése, ok-okozati összefüggések felgöngyölítése lesz a feladatunk a több száz renderelt háttér előtt, a megszámlálhatatlan sok élő halott között bolyongva. Első ránézésre biztatóan néz ki. Megjelenése őszre várható (PC CD-ROM).

A cég egyik legtehetségesebb fejlesztőgárdája lendült ismét mozgásba, ugyanis rohamléptekkel készül minden idők egyik legeredetibb játéknak második része, az **ECSTATIC 2**. Az elhíresült ellipszoid technikát használva új stílus született, amihez a több ezer kameálásból felvett helyszínek és karakterek csak a hab voltak a tortán. Az új rész tartalma még igencsak képlekeny állapotban van, de az már biztos, hogy a goblinok, vámpírok és szellemek birodalmában, egy megátkozott kastélyban, egy kihalt város-





ban és annak tőszomszédságában elterülő temetőben folyik majd a cselekmény. Egy mindenre elszánt varázsló a lelkünkre éhes, s ennek megszerzéséért minden földi szolgálóját beveti. A helyszínek változatosak (kastély, katakomba, falu, erdő, kert, temető), az ellenfelek és saját karakterünk mozgásnak animációja elsoran-



gú, a zene szörbörzsolóan feszült, a grafika meg SVGA. A várható megjelenés 1997 eleje (PC CD-ROM).

A kortárs filmművészet komolyabb rajongói mindent elkövettek azért, hogy megnézhessék Marc Caro **THE CITY OF LOST CHILDREN**, azaz az Elveszett gyerekek városa című francia ős-cyberpunk alkotását. A legeredetibb modern Twist Oliver adaptációnak kikiáltott film számítógéppel animációs betétei komoly szakmai díjakat nyertek, és maga a sztori is óriási sikert kasszírozott. Nem csoda, hogy a Psygnosis



ráharapott a témára és francia fejlesztőkkel karöltve hamarosan kinyitja a számítógépes változatot. A játékban, csakúgy, mint a filmben egy 10 éves forma kislányé, Miette-é a főszerep, aki az irodalomtörténet egyik legmocskosabb, legbüzősebb és emberi gyarlósággal legmegfertőzöttebb városban örökre eltűnő utcagyerekek után kezd kutatni. A játék leginkább az Alone in the Dark sorozatra



emlékeztet a meghökkenítő és folyamatosan változó kameraállásaival, a karakterek jellegével, de kiegészül az utóbbi idők legnagyobb sikerű találmányával, a motion capture, azaz emberi mozgást valóságosan szimuláló technikával. Több, mint 20 szereplő, 100-nál is több renderelt helyszín, nagyfelbontású grafika, a filmmel közel azonos sztori és helyszínek, meghökkenítő hangeffektek, digitalizált beszéd - mindez idén ősszel várható (PC CD-ROM).

Mi történik, ha a Haldit kiveszi a szabadágát? Sokminden. Túl sokminden. Ez az alapprobléma szövi át a Terry Pratchett



novellára alapuló **DISCWORLD 2**-t, amely többnek ígérkezik, mint az első rész átgörzése: egy egészen új mondanak van kialakulásban. Az örült nem kifejezés a játék jellemzésére: agyament, bizarr, lökött. Képzeld el a Haldit, mint befutott rockszótár, vagy Rincewindet, a kétbalkezes varázslót, mint ítélkező Kaszást. Az első részhez képest még egy kicsit több



animáció (20 000 szabadkézi rajz felhasználásával), még több szereplő (több mint 50 rajzmeister segítségével megalkotva), még időtlenebb hangok (persze a jól ismert Eric "Monty Python" Idle hangjával kiegészülve) jellemzik az újabb epizódot. Ezt a produkciót is őszre ígéri (PC CD-ROM).

Egy évvel az első rész megjelenése után, idén karácsonyra datálják a **WIPEOUT 2897** (illetve az USA-ban **WIPEOUT XL**)



piacra dobását, amelytől ugyanazt várják, mint az elődjétől: legalább negyedmillió darabos forgalmat. Ezt arra alapozzák, hogy még inkább felturbózták a már eddig is ámulatba ejtő sebességet, bepaszszoloznak majd a játékba néhány extra fegyvert (amiknek egyelőre csak becenevük ismert: Plasma Bolt, E-Pak, Thunder Bomb), a pályákat az utolsó csavarig át-



tervezik és olyan vizuális speckokkal látják el, mint tők sötét alagutak, felettünk elhúzó kültéri metrószereplvények, meg ilyenek, új versenysztyályokat alakítanak ki, fokozzák az árkad-érzést az új típusú pit-stapokkal és check-pointokkal, illetve annyira felporogtatják a grafikáért felelős rutinokat, hogy az észvesztő száguldás közben egyszerre akár 15 hajó mozgását is szimulálni tudja majd egy képernyőn a játék (PC CD-ROM).

A cég bemutatójának legvégére hagytam egy olyan játékot, amelyről mégők is beismérik, hogy nem lesz mérőföldő a maga nemében, de baromi élvezetes szórakozást kínál majd. A **TENKA** névre keresztelt játék valójában egy saját perspektívából zajló 3D-s shoot 'em up, és nem is lenne benne semmi említésre méltó, hiszen láttunk már ilyet tonnaszám, ha csak



az nem, hogy 5-féle óriási kiterjedésű területen játszódik, szinte minden ellenfelelünk más és más (robotok, mutánsok és emberek száza), szakít a bitmapes grafikával, a szereplők polygonos megoldással készültek, kivehető minden arcvonásuk az erre a stílusra oly jellemző pixel-hegyek elmaradnak. Új harci elemek jelennek meg az elődökhöz képest (félrehajlás, guggolás, lesés, bukfenec), amire szükség is lesz a változatos ellenfelek és terepek miatt. Dióhéjban a sztori: genetikai kísérletek felkutatására kapunk megbízást, amelyeket minden bizonnyal New York egyik legnagyobb és legszigorúbban őrzött toronyházában végeznek. Tapasztalt szoldosként ez nem lehet akadály - gondoljuk -, de már az első biztonsági őr látványától földbe gyökerezik a lábunk... Pedig a laboratóriumtól és a "késztérmekek" raktáraitól még fényévekre vagyunk. Piacra dobását jövő év elejére tervezik (PC CD-ROM).





## GAMETEK

A csavaros agyúaknak és az okkult tudományokban jártos játékosoknak szánja a cég **SOUL HUNT** című misztérium/akciójátékát. A történet szerint egy évszázadok óta porosodó, a túlvil-



lággal közvetlen kapcsolatban álló szerzetes által írt ima- és varázskönyv kerül elő egy antikvárium pökhálás polcáról, amelyre egy antropológus csap le, hogy tudományos munkásságát ezzel a művel is gyarapítsa. Amint azonban kísérletezni kezd a könyv instrukciói alapján, segítségével együtt megbanózza őket a túlvilág szelleme és rituális tevékenységűkhöz alanyokat kezdenek keresni. Egy utcai zsidóvárosban találkozik a segéd velünk és barátunkkal, s érdekesítő elbeszéléssel törbe csal mindkettőnk. Egy antik kastélyban térünk magunkhoz, barátunknak hűlt helye, magunkra maradtunk... Innen indul a sztori, amely több szálon fut, állandóan áthatja a horror és misztikum, a rejtelmek és feladványok sora vár megoldásra. A különböző helyszínek között közlekedve is erőpróbákat kell kiállnunk, köztük túlvilági kreatúrákkal elleni autós üldözést. A helyszínekre érkezve teljes látó-, és közlekedési szabadságot kapunk, 360 fokban vizsgálódhatunk, közelíthetünk a fotorealistikus környezetben. A zenei aláfestés a hely szellemének megfelelően változik, de leginkább háttörzsongató dallamokra számítsunk. Az egyedi megvalósítású misztériumjáték összettel kerül a boltokba (PC CD-ROM).

Helyszíne miatt még néhány hírmorzsa + pik-túrát elhínek a Gametek határdjáról: kész a Baldies mintájára (hogy az meg hova lett, senki nem tudja) egy hasonlóan jópofa játék, az **ATTACK OF THE MUTANT PENGUINS**, amelyben ártatlan pingvinek teregetése lesz a feladat,



akiket mutáns társaik támadtak meg. Aprólékos grafika, hatalmas poénok, cucci animációk és még eredetibb hangeffektek jellemzik a télre datált játékot (PC CD-ROM).

A kalandjáték megszállottaknak szánják **ALIEN INCIDENT** című korongjukat, amelyben egy kísérletező kedvű tudós rosszul elsült próbálkozása során egy idegen naprendszerből származó űrhajó és lakói a Földre teleporthálódnak, akik joggal dühösek a kényszerű kitérő miatt. Ezért elrabolják a tudóst, aminek mi, az öreg prof unokái a szemtanúi vagyunk. Ránk hárul a feladat, hogy helyreállítsuk az idegen lények lelkivilágát és visszanyerjük szórakozott nagypáncz szabadságát. A játék felettébb humoros



hangvételű, egyszerű point and click irányítású, többszáz bejárható helyszínt tartalmaz, számos rejtélyt kell majd felfednünk - egyszóval nem fogunk unatkozni. A megjelenést öszre jelezték (PC CD-ROM).

Végül, de nem utolsó sorban a **SURFACE TENSION** című akciójátékot tudom még ajánlani, amely egy űr-akciójátéknak készül. A Fraktálgenerált bolygófelszínek fölött óriási csete-



patékra számíthatunk a világmindenség összes rosszakarójával, akik a legkülönbözőbb fegyver-arszenálokot vetik be páncélozott űrhajónk ellen: űrsiklókat, légvédelmi rakétákat, atomtöltettel felszerelt lövegeket. A villámgyors akciót látványos robbanások, gyors animáció és dörgő hangeffektek kísérik. Egy pergő akciójáték, semmi több. De annak kiváló. A nyár végén várható a megjelenése (PC CD-ROM).

## 21ST CENTURY ENTERTAINMENT



Erről a névről már több, mint 5 éve kizárólag egy dolog ugrik be az embernek: flipper. Volt/van ugyan néhány fejlesztésük, de azok nem tudtak átjutni az ismeretlenség homályán. Legfrissebb "kétkarú rablójuk" az **ABSOLUTE PINBALL** névre hallgat. Ismeretlen, de lelkes fejlesztőgárda áll mögötte, akik talán új színt hoztak a stílusba. A négy táblából álló összerakításban megtaláljuk a filmgyártás hollywoodi fellegvárát (The Dream Factory), a baseball szuperasztárjait (Balls & Bats), az elsüllyedt antik világot (Aquatic Adventure) és a Párizs-Dakar Rally helyszíneit (Desert Run). A táblák a jól bevált 2D-s technikával készültek, hanghatások és melódiaiak közvetlenül a CD-ről pörögnek, s adott persze a többgolyós multiball lehetőség is. Bevallom, már várom a megjelenést, mivel idővel kiéhezik az ember egy kiadós flipperezésre - még akkor is, ha nem Silicon Graphics gépeken készített Flancos térbeli táblákon gurulnak a golyók. Megjelenése augusztusra várható (PC CD-ROM).

## LAPZÁRTAKOR ÉRKEZETT

Most kaptam a hírt, hogy Magyarországon először és kizárólag az 576 Kbyte bolt-hálózatban lesz kapható a Duke Nukem 3D-hez az USA-ban kiadott 300 (!) új pályát tartalmazó ezüstkorong, a **NUKE IT**.



A CD-n a következők találhatóak: az eredetinel kétszer-háromszor nagyobb kiterjedésű, több mint 250 szörnyrel dugig tömött pályák, 50 darab kizárólag deathmatch céljára fejlesztett pálya, új hanghatások és számtalan extra szörny. A sikerére jellemző, hogy az USA-ban a csak megjelenés napján 120,000 darabot adtak el belőle. Ezt mindenképpen meg kell szeretnetek!

## RENDHAGYÓ REJTÜENY

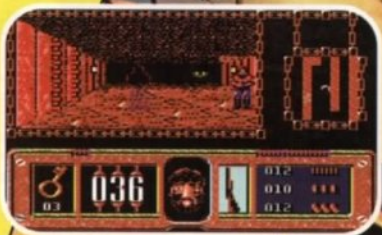
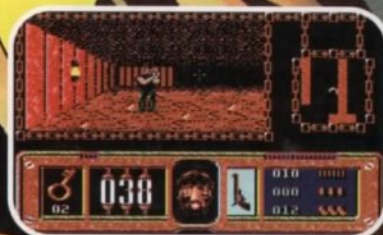
Szokatlan helyen jelentkező rejtélyünkkel, aminek a belső oldalakon való túlzás-feloldás megelőzése a célja. Na, de először a múlt havi rejtélynek megfelejtése: akármilyen meglepő, de az Urban Strike volt egyedül az a játék, amit EREDETILEG nem a Gremlin adott ki. Ugyan a Desert Strike is esélyes volt, hiszen a konzol változatot az EOA forgalmazta, de az már csak másolat volt, az eredeti változat a Gremlin gondozásában látott napvilágot. Nyertesünk: **Pálinkás Márta, budapesti olvasónk**. És hogy tényleg rendhagyó legyen a rejtélyünk, ezért nem mindennapi feladványt eszeltünk ki. Itt a nyár, mindenkinek annyira ideje van, mint a tenger, úgyhogy bognarászatok egy kicsit. A feladat: ki tud több olyan nyomtatásban vagy foton megjelent összefüggő számsort ki-uválni és beküldeni, amelyben az "576" szerepel. Ez lehet egy év-, ház-, irányító-, telefon-, vagy rendszám, bármi, az egyedüli kikötés, hogy az 576 Kbyte magazin-ból nem ollózhattok. Hirdetési újságokból, történelemkönyvekből, telefonkönyvből, egyszóval bárholon kivághatjátok az 576 számsort, sőt saját készítésű fényképeket is elfogadunk (esetleg valakinek pont 576-ra vágódik a rendszáma, vagy ilyesmi). A díj sem utolsó: 3 darab videokazettát sorsolunk ki, amelyen a Sziv TV-ben folyó 576 műsor első 6 adása szerepell. Elő az olló!



# MI TUDJUK

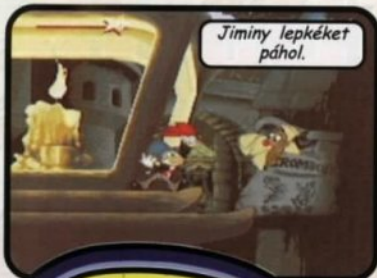
MITŐL DÖGLIK A NÉP!

kergemarha-kortól,  
szalmonellától,  
ebola vírustól,  
láncfűrészről,  
meg ettől:



**Kiadja az 576 KByte Commodore 64-re lemezen.  
Megjelenik augusztus 1-én.**





Jiminy lepkéket páhol.

**INTERAKTÍV RAJZFILM**

A játék összesen 9 pályából áll, mindegyik a rajzfilm egy-egy részletét eleveníti fel. A pályák előtt mindig egy képekonyvban olvashatjuk röviden az előzményeket, mint például hogy a történet kezdetekor hogyan kelti életre a tündér Gepetto mester fabábúját:



Lehet, hogy Gepettoék olimpiai csúcsot javítanak?

A hetedik pálya tipikus példája a Disney kifogyhatatlan ötleteinek: az óriás cet elől menekülő halak között, a megriadt halakba kapaszkodva kell minél tovább kitartanunk, és távolmaradnunk a cet szájától. Végül azonban mégis bekerülünk a hal gyomrába, ahol először is némi bélgázt kell termelnünk, azaz tüzet kell okoznunk a lámpás széttörésével, majd eljutni Gepettóhoz, a tutajhoz. A Cet végül kiböfenti hőseinket, s innen már csak a menekülés, azaz az evezés, és a sziklák kerülgetése a dolgunk. A történet végén ne felejtjük el Gepettót kisegíteni a tengerből, ugyanis ezzel teljesítjük majd a tündér utolsó követelményét.

**GARANTÁLT DISNEY MINŐSÉGI**

A Pinocchio hozzá az Aladdinnal megkezdett igen magas színvonalat: a háttér-

# Pinocchio

A Disney Interactive jóvoltából mára már teljesen megszokhattuk, hogy a Disney hősök immár nem csak a mozikban vagy a TV műsorokban kelnek életre, hanem csúcs minőségű videójátékokban is. Mickey Egér, Aladdin, Simba, és Woody után ezúttal Pinocchio irányítását vehetjük át, már ha rendelkezünk egy Super Nintendoval.

Pinocchio csak úgy válhat igazi emberre, ha bebizonyítja becsületességét, bátorságát és önzetlenségét. A játékban tehát ezeknek a szimbólumait kell összeszednünk. Ezek közül a legelső kitétel a legegyszerűbb, Pinocchióknak mindössze szót kell fogadnia Gepettónak, és el kell férnie az iskolába. Az első szint csupán ennyi, itt még



Már egy platformjátékból sem hiányozhat a hullámvasútozás.

A játék - talán már felesleges is mondanom - egy platformjáték, mely a Disney rajzfilm eseményeit követi nagyvonalakban. Fel tűnik tehát az összes főszereplő, Gepetto mester, a Tündér és Giminy, nevezetesen a történet sötét figurái is: Stromboli, a bábszínház, vagy az óriás cet, ami elnyeli Gepetto mestert. Az irányítás még a legkisebbeknek sem okoz gondot: csupán ugrálni, rugni és védekezni tudunk.

Elkapták Pinocchio grabancát.



Pinocchio teljesítette az első feladatát.

a z jól ismert, hősünk rossz társaságba keveredik, s így jut el a bábszínházba. Ez lesz a harmadik szint, előtte azonban

egy rövid pálya erejéig átvehetjük Jiminy irányítását is, akivel ki kell irtanunk egy lámpás körül a repkedő lepkéket. A bábszínházban egy más típusú pálya következik: utánoznunk kell a többi bábót. Ez mondjuk nem lesz nehéz, hiszen mindössze öt mozdulatot fognak kombinálni. Ezek után egy kis vursli következik, a platformjátékokban immár szokásos hullámvasútas megoldással. A feladat nagyon hasonló a Donkey Kongban látottakhoz: lehajolni a keresztgerendánál, a szakadékoknál átugrani a másik kocsikba, valamint a csengőkkel átállítani a váltókat. Ezek után jön még egy barlangos pálya néhány jópofa szellemmel megtűzdelve, majd következnek a tenger alatti részek.

grafika csodálatos, a parallax scrollok együtt nyugodtan mondhatjuk, bármelyik rajzfilmben is megállná a helyét. Az animációk szintén rajzfilm minőségűek: ropant kifejezőek, meglátszik, hogy a Disney profi gárdája készítette őket. A látvány tehát maximális, ám a remek grafika mellett a zenék és a hangeffektek is pompásak. A játéknak csupán egyetlen hibája van: mint az már pályák ismertetéséből is ki-tűnhet, elég rövid és könnyen teljesíthető.

**pinocchio** Kiadja: Disney Interactive  
SUPER NINTENDO  
**94%**





Immár öt éve hogy a legendás verekedős játék, a **Street Fighter 2** 1991-ben megjelent, s mindeddig úgy tűnt, hogy a **Capcom** sosem akarja abbahagyni a különböző továbbfejlesztett verziók gyártását. Volt már SF2: Champion Edition, aztán SF2 Turbo: Hyper Fighting, Super SF2, s végül Super SF2 Turbo. Az átlagember számára fel-



Sagat megízleli Sodom villáit.

foghatatlan, hogy adhat ki pénzt valaki ugyanazért a játéknak öt alkalommal, ám a játék rajongóinak a legkisebb változtatás is megért minden pénzt. Jöhetnek-mehetnek a legújabb generációs 3D-s csodák, a hagyományos 2D-s Street Fighternek, még mindig megvan a népes rajongótábor.

## VISSZA A MÚLTBA

A **Capcom** végre úgy döntött, hogy továbblép a kettes részen, pontosabban nem is ez a helyes kifejezés, ugyanis inkább visszamentek az időben, a legelső **Street Fighter** és a második rész közti időbe, egy másik küzdelemhez: a **Street Fighter Alpha**hoz.

Mielőtt még rátérnénk a játékra, egy dolgot szeretnénk tisztázni, mivel lehet, hogy már négyszer hal-

lattatok, vagy olvastatok egy bizonyos SF Zeróról. Nos, ugyanarról a játékról van szó, ugyanis míg Japánban Zero, addig Európában Alpha címmel jelent meg a játék.

A SF Alphában a **Capcom** a legnépszerűbb hőseit vonultatta fel, a megszokott szereplők közül csak **Chun Li**, **Ken**, és **Ryu** választható ebben a részben. Mellettként feltűnik még **Adon** és **Birdie** az első részből, ketten, **Guy** és **Sodom** pedig a **Final Fight**-ből kerültek ide. Fura módon lehetünk **Charlie**-val is, aki ugyebár **Guile** harcostársa volt, s akinek elméletileg itt most meg kéne hálnia, hiszen **Guile** miatta lép a küzdők közé a SF2-ben. Van még egy vadonat új szereplő is, **Rose**, aki hatásos varázslataival meglehetősen erős karakter, s persze itt vannak a főgonoszok is: **Sagat**, és a nélkülözhetetlen **M. Bison**.



Birdie megadja a kegyelendő-fést Harlienak.



Rose varázslatai roppant hatásosak.

# STREET FIGHTER ALPHA

## WARRIORS' DREAMS

**Playstation:** Tartsuk benyomva az L2-t, és adjuk be a BAL, BAL, LE, LE, BAL, BAL, LE, LE, NÉGYZET+HÁROMSZÖG kombinációt.

**Akuma:**

**Saturn:** Tartsuk benyomva mindkét felső gombot, majd adjuk be a BAL, BAL, BAL, LE, LE, LE, A+B kombinációt.

**PlayStation:** Tartsuk benyomva az L2-t, és adjuk be a BAL, BAL, BAL, LE, LE, LE, NÉGYZET+HÁROMSZÖG kombinációt.

**Dan:**

**Saturn:** Tartsuk benyomva mindkét felső gombot, majd adjuk be az Y, X, A, B, Y kombinációt.

**Playstation:** Tartsuk benyomva az



Chun-Li hazája az egyik leglátványosabb helyszín.

## A KONZOL VERZIÓK

A játék **Playstation**ön és **Saturn**on is nagyon primőr lett, grafikailag a konverziók megegyeznek a játéktermi változattal, a szereplők itt is gyönyörűen vannak megrajzolva és animálva, igaz egy kicsit kisebbek lettek. Gyakorlatilag a speckóktól kezdve a kombókig minden megtalálható az otthoni változatokban is: majdnem 100%-os átírátról beszélhetünk. Hogy ez mennyire így van, mi sem bizonyítja jobban, mint hogy az összes rejtett szereplő itt is előhívható, úgy-úgy mint az arcade gépnél. Lássuk akkor a kódokat:

## REJTETT SZEREPLŐK KIVÁLASZTÁSA

Mindegyik kódnál a ?-re, azaz a véletlen karakterválasztásra kell rállni!

**M. Bison:**

**Saturn:** Tartsuk benyomva mindkét felső gombot, majd adjuk be a BAL, BAL, LE, LE, BAL, LE, LE, A+B kombinációt.

sf alpha

Kiadja:  
Capcom

SEGA SATURN / PLAYSTATION

93%



Amiről több hónapja rém-álmodtunk, amire gondolva felállt a libaszőr a hátunkon, amit már olyan epedve vártunk, mint első randinkon a francia nyelvleckét, szóval az id Software szenzációs Doom utódja, a Quake vég-re-valahára kilépett az árnyékvilágból. Igaz, hogy az Internetről még csak az egy szintet magába foglaló shareware változatot lehet leszállítani, de már eb-

**PALOTAFORRADALOM**

A régen jól bevált bitmapos megjelenítés az utolsókat rúgja. Jól tudták ezt az id programozói is, amikor hozzáálltak a játék fejlesztéséhez. A legutolsó bitig mindent átprogramoztak, újragondolták a mozgatási-, grafikai-, intelligencia- és hálózatot kezelő rutinokat és csak az alapötletet hagyták változatlanul: kill'em all! A bitmapokat texturák és poligonok váltották fel, a 3D-s megjelenítésért felelős kódot teljesen átgyúrták, helyet kapott a játékban

Ez a csillagszórás azt jelzi, hogy jól célloztunk: pont a szemek közé trafáltunk.



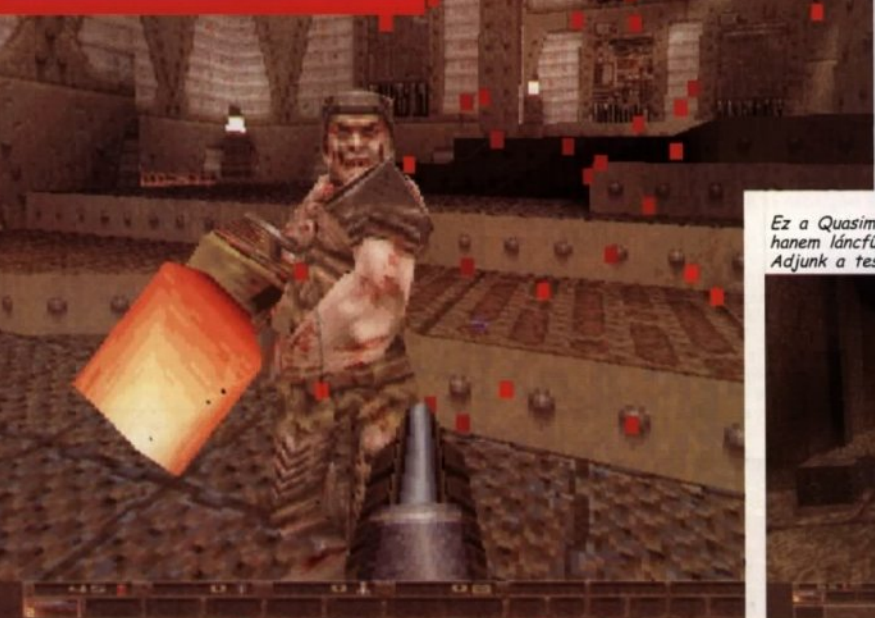
ből is beigazolódnak a kiadó szerénykedő megállapításai: "többnek szánják, mint a Doom egy felturbózott változatát". Ha valaki játszik egy fertályórát vele, arra sem fog elmékezdni, hogy fiú-e vagy lány, nem hogy a Doom szó ezután valaha eszébe jutna. Új etalon született.

a fel/lenézés, az ugrás, és a tárgyak megjelenítése is új színezetet kapott. Ha körbejárunk egy szétlőtt tetetet, egy löszeresládát, vagy felülről kiléssük egy leendő áldozatunk mozgását, akkor szembeötöl a változás: nem mindig ugyanazt a felét fordítja felénk, mint az elődökben, hanem frankón körbevizsgálhatjuk őket.



Megváltozott a pályák végképernyője is: a legutolsó helyszín háttere folyamatosan mozog, miközben kiíródik az eredményünk.

A torkollattűz közelségéből és a 15 egységnyi energiánkból kitalálható, hogy a következő pillanatban eljön értünk a Kaszás.



**A SHAREWARE VÁLTOZAT**



A fény/árnyék hatások is lazák: a lövedékek fénynyaláb kíséretében húznak el a falak mellett, a robbanások bevilágítják az egész teret, a sarkokban megbúvó fáklyák fénye imbolyog a falakon. A poligonos technika számlájára írható az a forradalmi fejlődés is, ami a közeli tárgyak, de legfőképp

a pofánkba rohanó ellenfelek megjelenítése során tapasztalható. Eitüntek a pixel-hegyek, az arcvonások közvetlen közelről is precízek, kifejezőek. Sőt, ha egy ellenséges tag (például hálózatban bekapcsolódott haverunk) felvagy lenéz, a figura láthatóan mozgatja a fejét!

**MEGFELELŐ ESZKÖZ A MEGFELELŐ FELADATRA**

Mindenki kedvenc foglalatosságával, a mérszárlással sincs gond. Ellenfeleinkből fröccsen a vér, amikor egy komolyabb találat éri őket, meg is rognak egy pillanatra, sőt arcuk is eltorzul a fájdalomtól. Fegyverből áll rendelkezésünkre, szám szerint 8 féle. A már közked-

Ez a Quasimodo nemcsak Uzival, hanem láncfűrészszel is hadakozik. Adjunk a testének, amíg nem késő!







No, ezzel a genyával sem találkoznék szívesen egy sötét kapualján.



Egyszerűbb, ha innen fentről nyiffantjuk ki ezt a dögöt.



Ezt a screenshotot csak a perspektívák bemutatása céljából készítettem. A baltát is csak a biztonság kedvéért vettem elő.

velté vált szimpla és duplacsövű shotgun, rakétavetőn és egy gránátvetőn kívül (melynek töltete földet érve pattog egy kicsit, majd 2-3 másodperc múlva cafatokra szaggat min-

gyorsan és biztosan dolgozó húsdarálótól, a plafonból észrevehetetlenül kikandikáló pengeéles karóktól, meg ilyesféle inkvizíciós kínzóeszköztől.

gennyláda, és a pálya legutolsó szörnye, egy óriási termetű, lávát köpködő, 50 életerő pontot seböz pokolfajzat keseríti majd meg életüket. Jó muri lesz, azt garantálom.

SU...MARVELOCITY: a futás sebességét állíthatjuk itt be

SU...GRAVITY: ha repülni akarunk, itt módosíthatjuk a gravitáció nagyságát.

# KILL

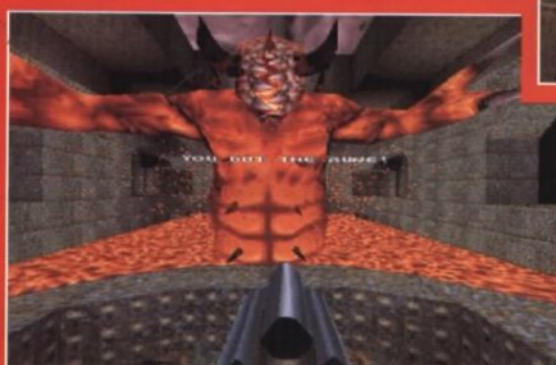
denkit) egy brutális szögbelővő gép, illetve annak egy kicsit felturbózott hatású prototípusa, végül az úgynevezett lightning gun illetve a chain lightning gun nevű szuperfegyver is választható. Érzésem szerint több helyen lehet ezekhez munióit találni, mint az elődökben az megszokott volt sőt, a lelőtt ellenfelek földre ejtett hátzsidkjában is található utánpótlást.

Persze aprítandó szörnyekben sem lesz hiány. A shareware válto-

*Szegény vér-lovag, most szó szerint bejött a csöbe. Egy pillanat múlva szétloccsan az agya.*



Ne hagyjuk, hogy ez a pokolfajzat felzabáljon bennünket. Dieeee, you bastard!



A shareware változat végszörnye ez a lávaagyú, pajortestű, ördögfejű gennyláda. Egy tapasztalt Doom-fanatikusnak nem lehet akadály.

A megoldandó rejtélyek és az áthágandó nehezégek (legalábbis a tesztelt első epizód alapján) elég könnyűek, egymásból következnek a megoldáshoz vezető lépések. Néhányszor persze megrétfál bennünket a játék, onnan is kapunk a hátunkba vagy a fejünkre, ahonnan abszolút nem számítanánk. És ezek a meglepetések nem csak szörnyektől származnak, hanem láthatatlan uregekből tüzelő behatolásgátló szerkezetektől,

zatban leggyakrabban a Monster Knight fedőnevé középkori páncélos lovag, a Monster Ogre névre keresztelt láncfűrész kreatúra, egy szívósn ránk akasztkodó repülő lény, egy vértől tocsogó pófajú, háromujjú, villámokat izzadó

## QUAKE CONSOLE - AZ MEG MI A SZÖSZ?

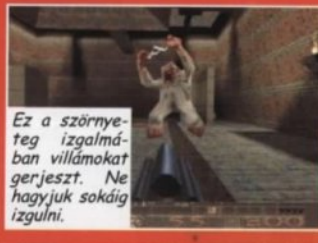
Az egyik legegységibb újítás a Quake Console nevé, a játék közben is aktiválható, a játéktérre fentről legördülő panel, amellyel a legkülönbözőbb utasításokat adhatunk a játék irányítására vonatkozóan. A villogó kurzor után kell beírni a kívánt utasítást, amelyet kilépés nélkül végrehajt a program. Néhány a leghasznosabbak közül:

UID...DESCRIBEMODES: a gépünk konfigurációján bekapcsolható felbontásmodozatok

UID...MODE K: a fenti listából kiválasztott mód bekapcsolása (ha már ismerjük a felbontáshoz kapcsolódó számot, az első parancsot nem kötelező kiadni, csak a számot beírni.)

STATUS: a játék pillanatnyi állása (megtalált titkos pályák, legyilkolt ellenfelek, eltelt idő, stb)

GOD: Isten-mód bekapcsolása. No comment.



Ez a szörnyeteg izgalmában villámokat gerjeszt. Ne hagyjuk sokáig izgulni.

## DEATHMATCH

A játék egyik legutóbbi opciója. Ezer-szer jobb, mint bármelyik eddig megjelent elődjében volt. Miután beállítottuk a ruhánk színét, illetve megadtuk nevünket, kezdetét veszi az öldöklő hajszja. Ellenfeleink szédítő

*Ezt a csapatát csak úgy lehet észrevenni, ha feléznünk. Ha gyanútlanul továbbmennénk, a gyönyomna ez a fémkúp.*



iramban húznak el az orrunk előtt, minden mozdulatukat (fel/lenézés, fegyvercsere) szemmel tudjuk követni, majd a megfelelő pillanatban átlophatjuk a páncélzatukat. Sebészkor fröcsög a üerük, hátrahokolnak, arcuk eltorzul és vérben forgó szemekkel keresik a lovedék feladóját. Ekkor még egyet beléjük eresztve láthatjuk, amint felrepülnek a levegőbe, még egy utolsó górcsövet ráng a testük, majd élettelenül lötyyennek a földre. Nagyobb hatóerejű lovedékekkel szét is marcangolhatjuk a testüket, gyakori, hogy egy eltorzult fej gurul a lábunk elé. Ennyi marad belőlük. Persze ugyan-ez igaz ránk is, lehet hogy a következő pillanatban a mi fejünk hull a porba. Yesss, ez jó mulatság, férfi munka lesz. Hírek szerint a teljes játék a nyár végén már napvilágot lát, de én már akkor is boldog lennék, ha karácsonyra a fa alá tehetném...

KILL: onyilkosság, csak végső esetre  
GAMMA: világosítás/sötétítés - gyakran elkél egy kis mesterséges megvilágítás

RECORD: demo rögzítése, ami később visszajátszható



# THE NEED FOR SPEED

Minden idők legrealistikusabb autóversenye, a Need for Speed végre bejutott a 32-bites gépek utolsó bástyáira is: a Saturnra. A játék a maga idején 300-n páratlanok számított, amit nem is lehet csodálni, hiszen két évvel később, még ma is megállja a helyét az azóta a Daytona USA-vel, vagy a Sega Rally-vel megérsődött mazyánban.

Ha esetleg akadna olyan - bár aligha hiszem -, aki még nem hallott volna erről a

játékról, annak röviden a lényeg: 8 olyan sportkocsiba ülhetünk be, amelyenkről közönséges hafandók csak álmodni mernek, s ezekkel három közúti, és három versenypályán állhatunk rajthoz. Az ellenfelünk lehet az idő, vagy egy illetve több versenytárs. Ezeket kívül indulhatunk még bajnokságon is, ilyenkor az összes pályát teljesíteniük kell, s ha netán az első helyen végzünk, egy bónuszpálya lesz

a jutalmunk.

A játék talán legnagyobb vonzerejét a közúti pályák jelentik, azokon ugyanis a head-to-head versenyeknél a civil forgalommal is számolnunk kell, nem szólvá a zsarukról, akik kíméletlenül üldözbe veszik a gyorshajókat. A saturnos verzióban az utóbbiak különösképpen kullancsmódjára tudnak ránk akaszkodni.

A játék Saturn-verziója tulajdonképpen teljesen megegyezik a Playstation változattal, ugyanazok az opciók állnak a rendelkezésünkre, tehát megvan a kétjátékos osztott képernyős üzemmód is. Grafikailag azonban úgy tűnik sikerült felülmúlni a Playstation-t: a táj még szebb, a scenery update pedig szinte tökéletes. A kocsik ugyanolyan pofásak, mint a 3D0 változatban, bár sajnos gyakori hibajelenség a poligonok "átvillódzása", azaz például a kanyarodó első kerék "átlukad" a kaszni oldalán.

Élethűség tekintetében a játék szerencsére majdnem azonos a mindmáig szerintem a legjobb - 3D0 változatban a kocsik tehetetlen-

A Lamborghini-vel könnyedén otthagghatjuk a többieket.



A highlights-nál ilyen kameraradlásokból nézhetjük vissza az eseményeket.

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy király, és annak egy ügyefogyott szolgálója. Történt egyszer, hogy a királyi lakomán a pulykasült cigányútra ment, s az uralkodót nem más, mint az ügyefogyott szolgálója mentette meg egy jólirányított hűbavágással. A szolgáló attól a naptól kezdve immár nem volt többé szolgáló, a Sir Chauncey megszólítás jött ki neki a király összes alattvalójától. Igen ám, de a lovagi rang nem csak molyokkal járt: Chauncey nyomában szerzett magának egy halálos ellenséget, Kronus Maelori, a gonosz kancellárt, akinek a királlyal együtt

immár a hűséges szolgáló is az útjában állt. Mindemellett ráadásul hősünk frissen kapott birtokain rendszeresen gyilkos hordák garázdálkodtak.

A PC-sék, és a 3D0 tulajdonosok számára már bizonyára ismerős volt ez a történet. Nos, immár a saturnosok is élvezhetik ezt a sztorit, méghozzá nem is akárhogyan, saturnos viszonylatban ritka jó minőségű

FMV felvételek pörög le a fentiekben elregejt történet. Miután Chauncey megérkezik a birtokára, már láthatjuk is, mi lesz a dolgunk: egy izometrikus nézetből játszható stratégia-akció játékról van szó.

A feladatunk, hogy az eleinte meglehetősen szűkre szabott költségvetésünkkel fejlesszük a településeinket, azaz fátak ültessünk, teheneket vegyünk, kerítéseket emeljünk,

ségi ereje abszolút jól érezhető, és fantasztikusan jól néz ki, hogy ezúttal az ellenfeleink féklámpái is világítanak. Sajnos azonban az ugratások nagyon el lettek túlozva, néha úgy repkednek a kocsik, mintha szárnyuk lenne, és a borulások sem a legvalóságosabbak, nem is szólvá a gyatra füst effektusról.

Összsképileg tehát a Need for Speed még mindig 3D0-n az ász, de az ezüstérmét mindenképp a Saturn verzió érdemli meg.

need for speed Kiadja: EOA

SEGA SATURN

94%

# THE HORDE



Valami itt nincs rendben: a katonáim csak állnak, a szörny meg felfalja a teheneimet.

Az egyik birtokunkon mikulások gazdálkodnak.



ehető dolgott felfalnak. Ekkor jövőnk mi, azaz az akció-rész: Chauncey-vel, pontosabban a kardjával minden szörnyet, ami átjutott a védelmünkön kíméletlenül le kell kaszálnunk.

Ha jól végezzük a dolgunkat, a kancellár bármennyi adót is vet ki, a falvaink felvirágoznak, hősünk jutalma pedig újabb birtokok lesznek - s talán mondanom sem kell újabb fasztagató hordákkal...

horde Kiadja: Crystal Dynamics

SEGA SATURN

86%





Az első magyarul beszélő kalandjáték

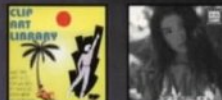
**Full Throttle, Sun & Mix, Bay of Pentacles** stílusában készült szellemes, mozgató grafikai és hangulatos játék. Az excentrikus Professor-találmányait, a dinamikus replikátor-t a süté Dikk Pályát és gonosz embőrojt teszik magukévá. Emiatt hiszünk, Bad Tracker problémáit megkezdésére, mert vissza kell szereznie a gépet.



Hamarosan megjelenik!



Több ezer CD-ROM közül válogathat boltjainkban. Minden témakörben megtalálhatja az érdeklődésének megfelelő CD-t. A legújabb játékok, shareware, erotikus, nyelvtanító, felhasználói, clipart, gyerek programok nagy választékban.



**AUTOMEX CD CENTER**  
 1077 Bp. Wesselényi u. 21.  
 Tel.: 268-0885  
 Fax: 267-8546

**ASTORIA ÜZLETHÁZ**  
 1072 Bp. Rákóczi út 4-6.  
 Tel.: 351-5015  
 Fax: 351-5016

E-mail: automex@mail.datanet.hu

**Klubtagsági rendszer**

Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klubtagság előnyeit. Legyen Ön is klubtagunk! Rendkívüli akciók csak klubtagoknak



Az 1995-os év szezonja óta a GRAND PRIX 2 szimuláció megjelenése. Ennek kapcsán a Forma 1 Ostermann Kft. jövőtől 3 tribünjegyvet sorsolunk ki olvasóink között, s ez még nem minden! Az eredeti GRAND PRIX 2 program vásárlói között további tribünjegyeket, a 16. életévüket betöltötték között egy V.I.P. jegyet és egy különleges szolgálati jegyet sorsolunk ki. Ez utóbbit nem lehet megvásárolni, kizárólag a Forma 1 bennfentesek juttathat hozzá, illetve a GRAND PRIX 2 vásárlói közül egy jelentős nyertes. Az újság olvasói "kifutások" tesztjaitában vehetnek részt, melyek a Hungaroringről (versenyzőkről, pályákról, csapatokról), illetve a Forma 1 szabályairól szólnak. A júniusi és július-szeptemberi számokban egy-egy tesztlap jelent meg, melyeket megválaszolva és a lap alján található szelvényt kitöltve, kérésedök nélkül egyszerre kell beküldeni a következő címre:

576 Khyte, 1389 Budapest, P. 132.  
 A borítékra írjátok rá: **FORMA 1.**

**A részvétel feltétele, hogy minként tesztlapot (júliusi és az ehavi újságban lévő) nomeg a lap aljánál található és áttalakat kitöltött szelvényt beküldjétek.**

Az újságban létszó és a programot megvásárló játékosok közül a végző győztemért a 30-30 legjobbnak a Pozsonyi úti boltunkban körmérközések mérheti fel tudását a kormánykérek mögött íve a GRAND PRIX 2 Hungaroring futamán. Tehát ne csak az ész, hanem az izom is fontos, vezess a megszerezett tudással!

**2. FUTAM  
 Forma 1 szabályok**

- Melyik évfői lehet újra tankolni a versenyek és edzések alatt?  
 a/ 1993. b/ 1994. c/ 1995.
- Hogy változott időn az edzésekkel kapcsolatos időbeosztás?  
 a/ csak pénteken van időmérő edzés  
 b/ csak szombaton van időmérő edzés  
 c/ szombaton van a két időmérő edzés (de, du)
- Mit nevezünk 107%-os szabálynak?  
 a/ pole pozícióért elért versenyző edzés idejénél 7%-kal rosszabb időt elért versenyzők nem indulhatnak a versenyen  
 b/ az esetleges új rajtki miatt megnekedett versenytáv nem haladhatja meg az eredetileg kiírt táv 107%-át  
 c/ a leállított edzések befejezési időpontja nem lehet az eredeti időpont 107%-nál később
- Mi a Warm up?  
 a/ gumi melegítő kőpény  
 b/ a motor üzemméleg hőmérsékletre való bejáratása  
 c/ verseny előtti bemelegítő edzés
- Hány versenyző kap pontokat a futamokon?  
 a/ 6 b/ 8 c/ 10
- Mit nevezünk Safety Carnak?  
 a/ különleges mentő autó  
 b/ biztonsági kocsi  
 c/ szervizautó
- Hány futamból állt a Forma 1 VB 1995-ben?  
 a/ 15 b/ 16 c/ 17
- Maximum hány autó rajtolhat el a versenyen?  
 a/ 26 b/ 25 c/ 24
- Maximum hány autó vehet részt az időmérő edzésen?  
 a/ 26 b/ 30 c/ 34
- Mikor történik a versenyzők és a versenyautók átvétele?  
 a/ az első edzésnap reggelén 8 óráig  
 b/ az első edzésnapot megelőző napon 10 óráig  
 c/ az első verseny előtt 1 héttappal
- Mekkora sebességgel lehet a boxutcában haladni?  
 a/ edzésen 60 km/h, versenyen nincs korlátozás  
 b/ edzésen 40 km/h, versenyen 80 km/h  
 c/ edzésen és versenyen egyaránt 80 km/h
- Mikor kell a versenyautók hűtő vizet jótíthényét bekapcsolni?  
 a/ minden esetben, amikor a látszó viszonyok nem megfelelőek  
 b/ abban az esetben, ha eső miatt új rajtot rendeltek el  
 c/ abban az esetben, ha a versenygépkecsin mintázott gumi van
- A verseny kezdetén követően melyik versenyautók súlyát mérik meg?  
 a/ az első három helyezett autót  
 b/ valamennyi autót, amely a célvonalon áthalad  
 c/ sportfogóval által kijelölt kocsikat
- Hány darab slick gumit használhat fel egy versenyző?  
 a/ edzésen összesen 28 db, versenyen nincs korlátozás  
 b/ edzésen 12 db, a versenyen további 8 db  
 c/ edzésen és a versenyen együttesen 28 db

- Hogyan ellenőrzik az előírt gumiszámot?  
 a/ a verseny előtt kiosztják a versenyzőknek az összes engedélyezett gumi mennyiséget  
 b/ a verseny előtt megfestik az engedélyezett számú gumit, és a boxból való kihajtásnál valamennyi autót ellenőrzik, hogy festett gumi van-e rajta  
 c/ nincs különösebb ellenőrzés
- Milyen jelzőlámpa jelre hajthatnak ki a boxutcából a versenyzők?  
 a/ nincs jelzőlámpa a boxutca kijáratánál  
 b/ edzés alatt zöld fény, versenyen bármikor, ha nem piros  
 c/ edzésen villogó sárga, versenyen zöldre
- Kik tartózkodhatnak a verseny alatt a boxutcaiban?  
 a/ csak a hivatalos jelzéssel ellátott sportbírók és a csapatok szerelői  
 b/ a hivatalos jelzéssel ellátott sportbírók, a csapatok szerelői és az újságírók  
 c/ a hivatalos jelzéssel ellátott személyek és a csapatok szerelői, amennyiben versenyautóik a boxban tartózkodnak
- Milyen zászló jelzéssel állítják le a versenyt?  
 a/ piros b/ sárga c/ kockás
- Mit jelent a sárga-piros csíkos sportbírói jelzőzászló?  
 a/ verseny leállítás előtti vészjelzés a bírói poszt után  
 b/ kötelező lassítani a poszt után, előlmi tilos  
 c/ a versenypálya csúszós felületű a bírói poszt után
- Mekkora a távolság a rajthelyek között?  
 a/ 7 m b/ 16 m c/ 8 m
- A verseny előtt hány perccel hajthatnak a boxból a versenypályára a versenyzők?  
 a/ 5 perccel a rajt előtt  
 b/ 10 perccel a rajt előtt  
 c/ 30 perccel a rajt előtt
- Lehet-e a verseny alatt betöltszal újra indítani egy leállt versenyautó motorját?  
 a/ nem b/ igen c/ csak a sportbírók által
- Mit jelent a bírói posztokon bemutatott "SC" tábla?  
 a/ a korábban elforrasztásoltot pálya újra szabad  
 b/ biztonsági kocsi a pályán  
 c/ a tábla mellé bemutatott számmal jelzik, hogy hány másodperc van még hátra a versenyből, vagy az edzésből
- Mely versenyzők kerülnek egy versenyen értékelésre?  
 a/ azok, akik az előírt táv 75%-át teljesítették  
 b/ azok, akik az előírt táv 90%-át teljesítették  
 c/ azok, akik az előírt táv 100%-át teljesítették
- Hogyan állítják meg az egyes F1 versenyek körszámlát?  
 a/ olyan körszám, amellyel a versenytáv 300 km-hez a legközelebb van  
 b/ olyan körszám, amellyel a versenytáv 305 km-hez a legközelebb van  
 c/ olyan körszám, amellyel a versenytáv 330 km-hez a legközelebb van
- Ki dönt a verseny közbeni szabálytalanságokról?  
 a/ versenyigazgató b/ FIA biztonsági ellenőr c/ sportfogó
- Ez edzések alatt hogy jelölik ki a mérlegelésre szánt járműveket?  
 a/ minden harmadik beérkező versenyautót  
 b/ a versenyigazgató által kiválasztott rajtszámú versenyautót  
 c/ véletlenszerűen
- Lehet-e a rajtrácson tankolni és gumit cserélni?  
 a/ igen, az 5 perccel tábla bemutatásig  
 b/ nem, csak a boxban  
 c/ igen, a 3 perccel tábla bemutatásig

- Mi a formációs kör?  
 a/ a versenyzők ünnepélyes bemutatására szolgáló promenáé  
 b/ verseny leállítás előtt kiírt kör  
 c/ közvetlen a verseny rajtkit megelőző melegítő kör
- Hogy ellenőrzik a korai rajtot?  
 a/ minden kocsi rajthelyénél álló bíró jelentése alapján  
 b/ videokamerával  
 c/ az útburkolatba épített elektronikus érzékelőkkel

**3. FUTAM  
 Versenyzők, csapatok, versenypályák**

- Kiit neveznek "Repülő Sárk"-nak?  
 a/ Jim Clark b/ Jackie Stewart c/ James Hunt
- Ki volt az a versenyző, aki halála után lett világbajnok az addig megszerzett pontjával? (Posztumusz világbajnok)  
 a/ Graham Hill b/ Gilles Villeneuve c/ Jochen Rindt
- Ki volt a legfiatalabb VB győztes?  
 a/ M. Andretti b/ E. Fittipaldi c/ M. Schumacher
- Mekkora összeget kapott M. Schumacher a Ferraritól, hogy átigazol?  
 a/ 35 millió \$ b/ 40 millió \$ c/ 45 millió \$
- Melyik évben indult először M. Schumacher a F1-ben?  
 a/ 1990 b/ 1991
- Kiit neveznek Commendatore-nak?  
 a/ Enzo Ferrari b/ Giuseppe Farina c/ Juan Manuel Fangio
- Mikor alakult a Ferrari istálló?  
 a/ 1928 b/ 1929 c/ 1930
- Melyik évben készített el a Ferrari az első versenyautóját?  
 a/ 1947 b/ 1948 c/ 1949
- Mióta van Forma 1 Világbajnokság?  
 a/ 1950 b/ 1952 c/ 1958
- Mióta beszélünk Konstruktőrök Világbajnokságáról?  
 a/ 1956 b/ 1958 c/ 1960
- Melyik az a csapat, amely a kezdetek óta jelen van a Forma 1-ben?  
 a/ Mc Laren b/ Ferrari c/ Lotus
- Hol és mikor történt Niki Lauda balesete?  
 a/ 1976. Nürburgring b/ 1977. Hockenheim c/ 1976. Jarama
- Melyik csapat érte el a legtöbb VB győzelmet?  
 a/ Mc Laren b/ Ferrari c/ Lotus
- Melyik a leghosszabb versenypálya?  
 a/ Spa b/ Hockenheim c/ Monza
- Melyik a legrövidebb versenypálya?  
 a/ Imola b/ Monaco c/ Adelaide
- Ki volt az első Forma 1 világbajnok?  
 a/ J.-Manuel Fangio b/ Alberto Ascari c/ Giuseppe Farina
- Ki volt legutóbbi Forma 1 világbajnok?  
 a/ J.-Manuel Fangio b/ Alberto Ascari c/ Giuseppe Farina
- Ki volt a legfiatalabb futamgyőztes?  
 a/ H.-Harald Frenzen b/ Bruce McLaren c/ Emerson Fittipaldi
- Hány pole pozíciót szerzett Ayrton Senna a Forma 1-ben?  
 a/ 60 b/ 80 c/ 65
- Ki szerezte a legtöbb Forma 1-es futamgyőzelmet?  
 a/ J.-Manuel Fangio b/ Alain Prost c/ Ayrton Senna

1. FUTAM: KI MIT TUD A HUNGARORINGRŐL																				2. FUTAM: FORMA 1 SZABÁLYOK																				3. FUTAM: VERSENYZŐK, CSAPATOK, VERSENPÁLYÁK																				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
A																																																												
B																																																												

FORMA 576 REJTVÉNY



# TROLL KÉPREGÉNYTÁR

1067 Budapest, Teréz krt. 13.  
A Pepita City üzletházban,  
50 méterre az Oktogontól!  
Telefon: 322-6026  
Csomagküldő szolgálat is!

MELYIK STÍLUST CSÍPED?  
MINDEGYIKBEN OTTHON VAGYUNK!  
CYBERPUNK, EROTIC, SUPERHEROES,  
MANGA, BRUTAL, SCI-FI...

**AZ ANIME  
LEGJAVÁ!  
LEGENDÁS ÉS  
LEGFRISSEBB  
VIDEÓK!**



**TRANS-AM**  
elektronika  
Számítástechnika és Multimédia

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

*Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!*

**HANGKÁRTYÁK:**

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

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max  
Gravis Ultra Sound

Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE  
Média Magic 16 SCSI

**HANGFALAK:**

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

**CD DRIVE-OK:**

- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű
- Külső és belső
- AT buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: \* SONY



- \* PANASONIC
- \* TOSHIBA
- \* NEC
- \* PIONEER
- \* MITSUMI
- \* SANYO

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

**CD ÍRÁS 990,- + ÁFA (anyagár nélkül)**

4x-es IDE CD-drive	7.200,-
Sony 4x-es SCSI CD-drive	18.000,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.800,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	6.400,-
28800 MWAVE faxmodem + 16 bites hangkártya + üzentrögzítő	21.600,-
4 MB/32 bites RAM modul	4.400,-
8 MB/32 bites RAM modul	7.800,-
16 MB/32 bites RAM modul	15.200,-
A/133 AMD DX4/133 MHz processzor	6.240,-
GRAVIS ULTRASOUND OEM!!!	10.400,-
Video Streamer (1db 180 perces videokazettára longplay-ben 3000 MB adatot tárol!)	13.600,-

*Hátfeloldali teljes árléptékű, hívja a FaxBankot! Tel:180-8611 Kód: 1471 #Tome üzenetében  
Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 133-ig, 24 órási teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!  
Teljeskörű szervizszolgálatot várjuk minden kedves vásárlónktól!*

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

**Ready  
COMPUTERS**

Kérd részletes  
árlistánkat  
üzletünkben!

Bp. V. ker. Vadász u. 36.  
Tel: \*131-0518/3 vonal, 11-66-96.  
Fax: 111-8671  
H-P: 9.30-18.00 SZ: 9.00-13.00

**KOMPLETT KONFIGURÁCIÓ**

<b>DX4-100</b>	<b>92.500 Ft + ÁFA</b>
4 MB RAM, 14" LR NI MONITOR, 840 MB HDD	
1MB PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony ház	
<b>PENTIUM 100</b>	<b>119.500 Ft + ÁFA</b>
8 MB RAM, 14" LR NI MONITOR, 1.3 GB HDD	
1 MB PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony ház	

486 DX4 133 SIS alaplap	9.856 Ft
586 75-200 Intel Triton	13.752 Ft
850 MB Seagate HDD	22.000 Ft
1.3 GBB Seagate HDD	24.912 Ft
4 MB 36bit SIMM	4.184 Ft
AMD 5x86 133 CPU	6.160 Ft
Sony 6x CDU-111 CD ROM	9.352 Ft
SB 16 OEM Creative	10.824 Ft
SB AWE 32 FULL OEM	20.352 Ft
Gravis UltraSound P&P	22.584 Ft

Áraink az áfát nem tartalmazzák.

**AZ 576 KBYTE SAJÁT  
JÁTÉKPROJEKTJÉIHEZ KERES  
PC-N NAGY TAPASZTALATOKKAL  
RENDELKEZŐ**

**BIZTOS KEZŰ GRAFIKUST  
GYAKORLOTT ANIMÁTORÁT ÉS  
PROFI PROGRAMOZÓT.**

A REFERENCIAMUNKÁKAT  
AZ ÚJSÁG CÍMÉRE VÁRJUK!

## MI NYÍLT LAPOKKAL JÁTSZUNK!

Örömmel üdvözlünk előfizetőink népes táborában, mint új illetve mint régi hűségös olvasóink!  
Akkciónak nem csak az újság árából takarítás meg komoly összeget, hanem

**KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKAL**

kényelmesebb és sokkal előnyösebb teszed vásárlásodat boltjainkban.  
Jó választásokat számok bizonyítják:

**ELŐFIZETÉSI DÍJ:**

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

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

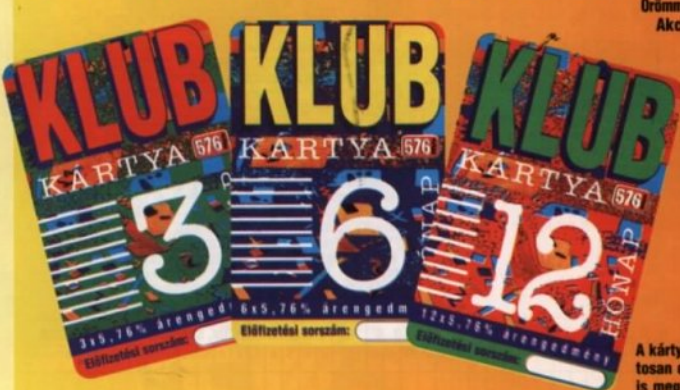
3, 6, illetve 12 alkalommal

**5.76 %**

árengedménnyel vásárolhatsz, de nem csak a boltokban, hanem a

**Csomagküldő Szolgálatunk-tól is!**

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





# PIKTOGRAMOK BY OLVASÓK



## TOPLISTA

Az elmúlt 6 hónap  
összesített adatai alapján

### C64

- 1 NEWCOMER
- 2 LONG LIFE
- 3 BBURAGO RALLY
- 4 STREET ROD
- 5 LEMMINGS

### AMIGA

- 1 SETTLERS
- 2 SENSI SOCCER
- 3 PINBALL FANTASIES
- 4 WORMS
- 5 BUBBA & STICKS

### PC

- 1 MORTAL KOMBAT 3
- 2 NEED FOR SPEED
- 3 WARCRAFT 2
- 4 DOOM 2
- 5 EF 2000

### KONZOL

- 1 MORTAL KOMBAT 3
- 2 KILLER INSTINCT
- 3 EARTHWORM JIM
- 4 DONKEY KONG C. 2
- 5 FIFA 96

Köszönjük olvasóinknak a beküldött alkotásokat. A lap hasábjain megjelenő képek készítői 576 ajándécsomagot kapnak. Csak így tovább!

## TALÁLKOZZUNK A TÉVÉKÉPERNYŐK ELŐTT IS!

Az 576 KByte új műsorral jelentkezik minden második szombaton 10.30-tól a Szív TV-en!

A fergeteges műsort az élő legenda, Martin szerkeszti és vezeti!

Ha nem tudod fogni a Szív TV adását, ne csüggedj,

a műsorok videokazettán is hamarosan hozzáférhetők lesznek!

### A D Á S R E N D

5. adás  
ismétlés  
6. adás  
ismétlés  
7. adás

július 27.  
augusztus 03.  
augusztus 10.  
augusztus 17.  
augusztus 24.

ismétlés  
8. adás  
ismétlés  
9. adás  
ismétlés

augusztus 31.  
szeptember 07.  
szeptember 14.  
szeptember 21.  
szeptember 28.





A világhírű, többszörös wimbledoni bajnokot, Pete Samprast, aki csak 1993-ban több mint 1000 ászl adogatott, minden bizonnyal nem kell bemutatnom. Nos, a róla elnevezett új MegaDrive játékban nem kisebb a cél, mint hogy őt legyőzzük. Először is nézzük, mik a leglényegesebb változások a játék '94-es kiadásához képest.

Összesen négyféle pályán mérhetik össze tudásukat: füvesen, salakoson, betonon, és fedett műanyag pályán. A pályák parallax scrollozásúak, tehát a térbeli hatás, és ezzel összefüggésben a játszhatóság - a hardveri lehetőségekhez képest - maximális. Kétféle kameranézet is rendelkezésünkre áll, ha tehát zavar, hogy szemből játszunk, játék közben megfordíthatjuk a nézetet.

nyeshetünk, lecsaphatunk, átélhetjük, és még vetődhetünk is. Aki már a valóságban is teniszezett, az tudja, hogy ebben a sportban az ütéstechnikán túl az egyik leglényegesebb momentum a megfelelő helyezkedés, hiszen csak akkor lehet jól megütni egy labdát, ha a megfelelő időben, a megfelelő szögben találjuk el. Nos, ezt még egy teniszprogramban sem találtam

nak valók, csakúgy mint a verekedős játékok speckói, gombkombinációkból tevődnek össze. (Ezek természetesen megtalálhatók a kézikönyvben.) Az általunk bevitt mozdulatokon kívül ráadásul a játékosaink örülnek, ha mondjuk egy keményebb csatát nyertek meg, bénáskodás esetén pedig a temperamentumosabbak nem állják az ütőjüket hajlgálni.

**A PÖRÖLYKALAPÁCS ÚJRA BEINDUL!**

**SAMPRAS TENNIS 96**

Ezúttal Petetel együtt nyolc játékos közül választhatunk, amik nem csak a fizikáskájukban különböznek, hanem mindegyik teljesen egyedi mozgással, technikával, tudással rendelkezik. Egy páros meccs erejéig ezek közül a Codemasters féle plusz két joypert segítségével most is akár négyet emberi irányításra tehetünk. Játshatunk különálló meccset, rendezhetünk házi versenyt maximum 8 résztvevővel,

Ezen kívül, csakúgy mint az előbbben, itt is kilassíthatjuk az utolsó jelenetet, vagy statisztikákat tanulmányozhatunk.

**MAXIMÁLIS KEZELHETŐSÉG**

Ami igazán magával ragadja az embert, az az egyszerű irányítás, valamint, hogy gyakorlatilag az összes fellelhető ütéstípusát végrehajthatjuk:

Feszült várakozás a szervára.

ennyire élethűnek mint itt. Más programokban például egyszerűen átmét a labda a játékosokon, itt azonban ha rosszul helyezkedünk, szépen elrúgjuk vagy elfelejtjük a labdát. Ugyanígy a páros játéknál is el lehet követni azt a szarvashibát, hogy a túlságosan a hálióhoz helyezkedett társunk hátába szerválunk. A szerválás egyébként szintén teilitálát: a labdát (a B-vel) abszolút mi helyezük, tehát például Pete 130 mérföldes adogatásait nem is olyan könnyű a vonalon belülre ütni.

**Az irányítás roppant egyszerű:** az A gombbal emelhetünk, a B gombbal üthetünk, és a C gombbal vetődhetünk. No de akkor hol van az a rengeteg ütéstípus, amiről beszéltem? Nos, azok már a profibbák-



A labdaszedő fiú öröme: out.

**A STADION HANGULATA**

A játék fantasztikus atmoszférája nem kis mértékben a 100%-osan eredeti hanghatásoknak köszönhető. Ha a bíró hangját egy kicsit visszhangosították volna, esküszöm, hogy a játék morajait nem lehetne megkülönböztetni egy igazi közvetítéstől. A hosszabb menetek végén a közönség egyszerűen hördül fel, az adogató játékos idegtépő labdapattogatása alatt pedig bekiabálások szakítják félbe a csendet. A bíró nem csak az eredményeket mondja be, hanem rendre utasítja a közönséget, és akkor még nem is szoltam olyan dolgokról, hogy mindegyik játékos az ütőkor különböző képen nyög, ordibál, stb...

Imádom ezeket a női mini teniszrucikat.



és indulhatunk a bajnokságon kétféle nehézségi szinten. Jó ötlet volt, hogy a nyert meccsek után állásokodokat kapunk, így vesztes esetén nem kell mindent elölről kezdenünk. Játékosaink



**sampras tennis 96** Kiadja: Codemasters  
 SEGA MEGADRIVE  
**91%**





Az **Alternative Software** neve nem éppen a magas kvalitású játékokról lett ismert. Érthető tehát, hogy nem minden előítélet nélkül vettem kézbe legújabb művüket, a Spud-t.

### A 360 FOKOS KALANDJÁTÉK

A játékról körülbelül az volt az első benyomásom, mintha két évvel később



Blitzent a CD-lejátszóval ébresszük fel.

jelent volna meg, mint kellett volna. A dobozon olvasható "extrák" ugyanis - mint például a beszélő szereplők, és a több mint 16 zene - nagyjából akkoriban számítottak különlegességek.

Egy kalandjátékról van szó, ami 100%-ig 3D-s, pre-renderelt (azaz előre letárolt) pályákon játszódik. A dobozon is olvasható 360 fok csupán annyit takar, hogy egy-egy szobában 360 fokban, teljesen körbe tudunk fordulni. Ez valóban újdonságnak szá-

Az orángutánoktól a banánt kéne valahogy elvinnünk.



mít, bár 3D0-n a digitálizált SnowJobban már láthattunk hasonlót, ott azonban ráadásul le-fel is lehet nézni.

### ESTI MESE

A játék története elég gyermeketeg. Egy közönséges sihedert, Spudot fogjuk irányítani, aki a játék elején egy szép téli estén épp a nagypapjához szeret látogatni. A házba belépve azonban nagy felfordulás fogadja: mint értesül róla, a nagyfater és a különleges varázslatos játékgyártó gépét a gonosz **Doctor Chillblane** elrabolta. Az ördögi Chillblane mutáns játékokat akar gyár-

A munkapadon szerelhetjük össze a játékeinkat.



Dr Chillblane igazán jókedvű fickó.



### GYEREK- JÁTÉK

Grafikailag a játék nem mondható csúnyának: a házban, egy trópusi szigeten, s végül a Déli Sarkon több

mint 200 3D-s helyszínt kell bejárunk. Igaz a helyszínek és a szereplők nem túl élethű kidolgozásúak, az embernek az az érzése, mintha valami bábfilm középsébe cseppenne. A grafika és a történet mellett valószínűleg a játékmenet is csak az ifjabb korosztály szívét dobogtatja meg, ugyanis a feladatok roppant egyszerűek, gyakorlott kalandoroknak abszolút nem jelentenek kihívást. Hogy egy példával is szemléltessem: a

# SPUD

**KALANDJÁTÉK CSAK  
8 ÉVEN ALULIAKNAK!**

történet elején össze kell szedni a nagypapa színhúzó rénszörvénysait, ehhez ki kell húzni az egyiknek a komputerét, míg a másiknak a zuhanyvizét kell elzárni, stb... Minő csak egy-két tárgyat fogunk egyszerre találni, amiket ráadásul általában a közelükben kell használnunk.

Igazi újdonság azonban, hogy az **inventory**-nk is 3D-s, vagyis olyan mint egy helyszín: az állásainkat egy kapcsolós elektromos szekrényben tárolhatjuk, a felvett tárgyak közül pedig egy polcra válogathatunk, és egy munkapadon dolgozhatunk velük. A játék elején egy csomó gnómot és felhúzó nyuszt vehetünk fel, ezeket szerelhetjük fel ezen a munkapadon különféle dolgokkal. Az így megmahinált játékok gyakorlatilag a segítőtársaink lesznek, vagy a veszélyes feladatoknál a "dublőreink". Ez utóbbi dologból tehát már ki lehet következtetni, hogy a játékban lesznek meghalások.

**spud** Kiadja: Alternative Software

PC: 486SX, 4MB RAM, VGA, CD, SB

**68%**



A Normality a címe ellenére egy tökéletesen abnormális kalandjáték. Hogy miért? Az a most követendő irányból azt hiszem tökéletesen ki fog derülni. Nem is szaporitom tovább a szót, inkább vágjunk bele! Történetünk hőse, Kent egy Neutropolis nevű városban él, ahol a város vezetője Paul Mystalux megtiltotta minden "abnormális" tevékenységet. Hősünk azonban megszegte a törvényt: hangosan merészelt fűtyörészni az utcán! Börtönbe került, ám szabadulása előtt egy hasonlóan "abnormális" gondolkodású rabtársától egy üzenetet kapott, mely szerint ugyanilyen normálisan fickókkal találkozhat a Plush-Rest büfogyár szemeteskonténerében...

Az áruházi eladó egy kisse feszült.



Mielőtt kimászánk, vegyük fel még a fürdőszobából a törülközőt, a konyhából a dobozt, a szobából az ollót, a kinyílt fiókból pedig a pólót. Kint beszéljünk az ablaktisztítóval, aki egy különös öreg figura, és egyébként Dai a neve. Segítségével végül lejutunk az utcára, ahonnan pedig (az "M"-et lenyomva, azaz a térképet előhozva) utazunk el a büfogyárhoz. Menjünk be, és beszéljünk a recepciósossal, de mint kiderül, csak kövér embereket vesznek fel. Öltük hát magunkra a "KÖVER VAGYOKI" felirátú pólónkat. Ismét érdeklődünk, és máris indulhatunk tovább. Egy kisebb helyiségbe nyithatunk be mindenféle kiállított szerkenyűkkel. Használjuk a piszovalamit, ami végül egy adag gözbeig kávét állít elő. Vegyük fel! Hősünknek egy kisse forró a pohár, minek következtében pillanatokon belül iszonyú rombolást végez a helyiségben. Mr Brinkler viszont pont ilyen "talpraesett"



A TV portásdát lepjük meg egy rögcsdával.

Ott kapcsoljuk ki a falon lévő kapcsolóval a jöngéket, így a futószalagokon keresztül immár lejuthatunk a szeméttárolókba. Előtte azonban még a gyárban is van egy-két dolgot. Először is a személyzeti iktatózban a nyitva lévő szerkenyűből vegyük ki a könyveket. Ezután a futószalagok mellett lázaltókészülékekkel

A KISZEMT

Hősünket továbbra is háziőrizet alatt tartják. Meg kéne szökniük, ám a TV állandóan kikapcsol, nekünk viszont kötelességünk az unalmas műsort nézni. Menjünk az ágyhoz, és vegyük fel a párnát, majd alóla a TV távkapcsolóját.

Hozzuk elő a mosógép melletti polcra a billegő madarat, és használjuk a TV irányítójával. A TV most már nem kapcsol ki, kinyitva az ablakot akár távozhatnánk is. Az ablaktisztító azonban nem hajlandó csak úgy levinni minket, ezért csináljunk neki kávét: rakjuk fel a koszos

fűkőket keres a testelő műhelyébe, tehát miénk az állás. Miatán elbúcsúztunk Mr Brinklertől, vegyük ma-

# NORMALITY

# EGÉSZEN NORMÁLIS ŐRÜLET!

gunkhoz a rádió energiaadó be-  
rendezését, illetve a vevőkészüléket a rádió, majd távozzunk. Keressük meg az akkumulátort, amire szereljük fel a vevőberendezést, majd menjünk a nem működő elektromos ágyhoz. Ott kössük rá a lógó drótra az adóberendezésünket, és helyezzük mellé a megmahinált akkumulátorunkat.

Most keressük fel a személyzeti WC-t. Álljunk fel a WC-doszka-ra, és másszunk fel a szellőzőnyílásba. A csatornában keressük meg a derekszíjat, majd azt a nyílást, ami Mr Brinkler irodája felé nyílik. Ott nyúlunk le a riasztós vitrinbe, és indíts egy adag tömellelkel lettünk gazdagabbak. Másszunk vissza, majd rakjuk a tömellelket a megjavított ágyra. A művelet sikert: az ellenséget rögtön elalszik, tehát mehetünk a három futószalaghoz.

fog-  
lalkozzunk, amire csavarjuk rá a szijunkat. Ezután főjünk ki belőle az összes habot, mivel üresen így már fel tudjuk venni. Ha mindezzel végeztünk, teküdjünk fel a futószalagra.

A VIZSEM KÜLDETÉSEK

A lázadóhoz pontosabban a lázadók egykőhöz Heather Robinson északiszonyhos érkeztünk. A lány azonban csak akkor fogad minket a mozgalomba, ha előbb teljesítünk két feladatot: sargara festjük a kocka szobrot a M.I.N.T. áruházban és lejátszunk egy Brian Deluge videót a helyi TV adón.

A gyár udvarán bítsük fel a portonlakat sárga festékkel a horókhól, majd menjünk az áruházba, ahol a Norm katona végten le is teteti velünk a tűzoltóberendezést a szobor mellé, mindván, hogy az az állam tulajdona. Lepjunk egy kis fagyosított hást, és csavarjuk be a tömítőzónké. Erzel menjünk haza, és törjük be a mosógépink ablakát, majd rakjuk a











Szép kis pusztítást végeztünk.

Le, Le, Fel, Le és O pozícióban a kar), mire az összes foglyot evakuáljuk, mi pedig a liftten keresztül távozhatunk.

**AZ AGYCSAPOLÓ BERENDEZÉSEK**

Küldetésünk sikerrel járt, bár Dai-t elvesztettük, meglőtték az öreket. Saul elmondja, hogy a kis bútorokba épített gépekkel Paul az emberek akaratát és gondolatait tulaj-

A börtönfolyosón találjuk magunkat, ám a rabokat nem tudjuk kiszabadítani, mivel egy kamerás minden lépésünket figyel, a rejtett poloskáival. A folyosó végén balra menjünk. Az ebédlőben vegyük ki a papirkosárból, majd az íróasztal fiókjából az ott lévő papírokat. Ezeket kombinációkat olvashatunk, amit a következő teremben lévő gépbe vihetünk be. Simítsuk ki a szemetesből kivett papírt, és az alapján nyomjuk le a pedálokat (Le, Fel, Fel, Fel, Le), a kart pedig a második állásba állítsuk. Hatására megráz minket a gép, s ahogy elterülünk, behatárolunk a gép alá. Vegyük le onnan a poloskákat, majd szedjük le a szoba falairól is a többi. Menjünk vissza az ebédlőbe, s ott a kajánepet kinyitva semmisítsük meg az összeset a gőzmosságéppel. Ezután beállíthatjuk a másik papíron lévő vészjelzet kombinációt (Fel,



"No mi van itt a padláson?"

donítja el, melyet átjátszóállomásokon egy központi Agy-Mágnes szippant magába. Következő feladatunk: egy ilyen átjátszóállomás megkeresése, és megsemmisítése.



"Hát persze, hogy nem nyúlok semmihez."



"Csak nem lopni akarunk?!!!"

Nézzünk be az újonnan nyílt TV boltba, és próbáljuk meg használni a pulton a TV-t. Nincs irányító, tehát kérjünk az eladótól. Mialatt az eladó a raktárba, a pult mögül előhozhatjuk a ládát, amiről felfelmászatunk az épület padlására. Ott keressük meg a sarokban a fukalapácsot, és törjük át a gyenge falat. Egy sötét helyiségbe érkezünk, ahol nem batorkálás után az egyik átjátszóállomás géptermebe esünk be. Vegyük fel a drótot a gépről, majd a felfogatott Teddy maci drótot is, s magát Teddyt is szedjük fel a földről. A macinak kiesik a két gombszeme, ezeket dobjuk be a gép melletti panelen lévő nyílásba, majd nyomjuk meg ugyanitt a gombot. Egy generátorféle gépezet indul be, de

még valami nem tökéletes. Csavarjuk ki a gép melletti ízzót, majd nyissuk ki a falon az irányítódobozt, amit szereljünk meg a rövid drótunkkal. Most az izzó foglalatát és az irányítópanelt kössük össze a hosszú dróttal, s nyomjuk meg a doboz feletti gombot. Úgy tűnik egy önmegsemmisítő rendszert indítottunk be, ráadásul hősiünk nem tud menekülni...  
Miatán Kent végül valahogy túlélt a robbanást, vegyük fel a gumicsőböt a romok közül, és menjünk oda a lerobbant Norm rabszállítóokocsihoz. A gumicsőt illesszük a kocsi

**A SZEREPLŐK RÖVID BI**

Kent a főszereplője a játéknak, nem egészen hétköznapi, Paul törvényei szerint abnormális srác.

Dai, az öreg ablaktisztító az Ellenállás egyik alapítótagja, az állványaival lesz nagy segítségünkre.

Brian Deluge a letiltott popstár egy tipikus művészlélek, jelenleg egy lemezboltban eladó.

Heather Robinson az Ellenállás vezetője, tőle kapjuk a feladatainkat. A 2782-es Norm "normális", ám beledől átáll a mi







Dai immár szabad!

bel oldalán a szellőzőnyíláshoz, amin így Kent iszonyú csatornabúzt fog bevezetni. A katonák nem is sokáig bírják, miután elmenekültek, nyissuk ki a hátsó ajtót, s engedjük ki Dait. Ünneplésre azonban Heather nem ad időt, újabb megbízást kapunk: egy

rakéta alkatrészeit kell beszerezniük, amivel aztán Paul szennyező berendezését fogjuk megsemmisíteni.

Menjünk az áruházhoz, ott az udvaron vegyük fel a gyertyát, bent pedig a deszkákat, a szobor körüli korlátokról pedig oldozzunk le egyik kötelet. Ezután irány a Plush-Rest gyár, ahol keressük meg az udvaron a fagyogót, és görgessük a konténerhez, majd használjuk az alga. A konténerben pont az ami, ami keresünk, most már csak el kell szállítanunk. Égítsünk tutajt a konténer melletti horogból és a kötelünk-ből, majd görgessük rá a gázpalackokat, s szálljunk fel rá mi is. A terv sikerül, az ég kifúszul, s Saul immár visszaemlékszik, hol tárolta el az agyát: a stadion alatti laborban. Ha visszaszerozzuk neki, segítségével szembe tudunk nézni Paullal.



"Vajon kibír?"

## EMUTATÁSA

ezetben teljesen rán egy vasdarab fejébe, a dalunkra.

Saul a zsarnok Paul bebörtönzött ikertestvére, ő lesz a játék megoldásához a kulcsfigura.

Paul Nystalux a főgonosz, Neutropolis zsarnok vezetője.



- 1 Vizsgálódn
- 2 Beszélgetni
- 3 Kinyitni
- 4 Tárgyakat felvenni
- 5 Tárgyakat használni

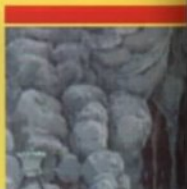
## LESZÁMOLÓ PAULLAL

A stadionnál először is kapcsoljuk le a folyosón a villanyt, mire a bátor katonák ellállnak. A színpad közelében egy ládán egy infra szemüveget találhatunk, ezzel már lemehetünk a stadion alá (a folyosón lévő lejáraton keresztül), ám a szemüvegben nincs elem. Keressük meg a sötétben a földön a tégladarabot, majd felfelé nyitó csatornarácsot, amin két elemet pillanthatunk meg. A rács alatt egy lyuk van a talban, ebbe illesztjük bele a téglát, erre felállva immár el is érjük az elemeket. Vegyük be őket a szemüvegbe. Immár világosan kereshetjük meg a vasrácsot, amit Brian gitárral feszítsünk ki. A csatornarendszerben három helyen is találhatunk a szarkasztól eltérő falazást, ebből kettőt be tudunk lönni a gitárral. Az egyik mögött egy emelőt találhatunk, ami a plafont tartja, ezért amikor kihozunk, beomlik az egész, és egy láda gurul le fölé. A másik mögött egy lift rejtezik, ezt azonban egyelőre hagyjuk. Az egyes hallucinációkkal szembeni vasrácsnál egy köllapra lehetünk figyelmesek a földön, ez egy kapcsoló, ezért támasszuk ki az emelővel. Hatására megnyitottuk a harmadik korlátot, mögötte pedig a labort találhatjuk. Tépjük le a posztort a falról, s másszunk be a lyukon. Megtaláltuk az agyát, ám a tartója nem fér ki a lyukon, ezért egyelőre csak

a tüdőzt baltát vigyük el innen a földről. Ezzel nyissuk ki a leomlott ládat, amiből egy védőhálózat kerül elő, tehát ebbe költöztessük át az agyát. Vegyük fel ismét az emelőt, s nyissuk ki vele a liftet. Immár csak be kell lépniük a liftbe, s hátradőlve a fotelünkben élvezni a végkifejletet.

<b>normality</b>	Kiadja: Gremlin Interactive
	8MB RAM 486DX2 VGA/SVGA 2X-CD ROM SB, SBPRO
LÁTVÁNYOSSÁG JÁTSZHATÓSÁG SZAVATOSSÁG ZENEBONNA	
Figyelem: csak pihent aggyal fogjunk a játéknak!	
<b>87%</b>	





Amióta a következő generációs gépek betörték a piacra, egy-egy konzol tudását szinte kizárólag a 3D-s grafikai képességeivel, a megjeleníthető poligonok számával mérik. Saturnra is rengeteg jobbnál jobb 3D-s játék jelent már meg, s éppen ezért talán kevesen tudják, hogy a 32 bites

**STORY MODE**  
A történetes módban egyedül, vagy ketten indulhatunk, s négy szuperhős közül választhatunk. A négy hős teljesen eltérő tulajdonságokkal rendelkezik: Han például iszonyú testi erővel rendelkezik, ám csak egyféle varázslatot tud, míg Nicole-t választva szinte csakis a mágiára támaszkodhatunk. Ginjiro egy rettenthetetlen ninja harcos, Randy pedig tulajdonképpen egy félénk fickó, ám mégis az egyik leghasználhatóbb: botjával nem csak nagyokat suhintani, hanem varázsolni is tud. A varázslatokat a játékban a Z-vel hívhatjuk elő, s ezek persze fogyasztják a varázserőnket. A varázslatokon kívül egyébként mindegyik karakternek még egyéb speciális mozgólatai is vannak, ezeket megtalálhatjuk a kézikönyvben. A játék oldalra scrollozó pályákon folyik, többszintű scrollal, s maga az akció is közelebb-távolabb, összesen három szinten zajlik. Eseményekből pedig nem lesz hiány! Gyakran annyi ellenfél van a képernyőn, hogy a hatalmas tumultusban, a cikázó varázslatok között szem elől veszítjük a saját emberünket.

A játék alatt egy komplex történet bontakozik ki: hőseink nem csak aprítják az ellenfeleiket, hanem előtte beszélnek is velük, sőt, néhány helyen mi határozhatjuk meg, hogy merre folytatásuk az útjukat, tehát a játékmenet nem lineáris. A történet

fő váza persze rögzített, vagyis bizonyos találkozások mindenképp meg fognak történni, ám hogy mikor és hogyan, ez teljesen a mi döntéseink-  
től függ. Ha tehát el akarjuk mondani, hogy a játékban a k minden részletét ismerjük, jónéhány-szor végig kell játszaniunk, mindhárom nehézségi szinten. Mint láthatjuk, nem egy hagyományos "tíz pályán keresztül üsd-vágd, nem apád, plusz egy megnyerés képernyő" stílusú anyagról van szó. A történet mondjuk elég sablonos: egy szuperhősökből álló csapat tagjaként az emberiség megmentése a cél. Gonosz varázslókkal, katonákkal, rablóbandákkal kell felvonnunk a harcot, a játék vége felé pedig már



# GUARDIAN HEROES

NEM CSAK A 3D-S AKCIÓJA

földöntúli lényekkel, sőt istenekkel kell landóinknak megküzdniük. A cselekmény egy nagy varázserejű legendás kard körül bonyolódik, ennek a kardnak a tulajdonosa, egy feltámadt ősi harcos lesz a játékban a legnagyobb segítségünk. Őt a gép fogja irányítani, mi csak (az X segítségével) parancsokat adhatunk neki. A pályák végeztével egy kis RPG elemet is veggittettek a játék-

Ez aztán mindkét emberünket jól te libe trafálta.



VS módban a már legyőzött ellenfelek közül is válogathatunk.

konzolok közül a Saturn rendelkezik a legprofibb sprite kezelő rendszerrel, ami ugyebár a hagyományos 2D-s játékokhoz szükséges. Most azonban megtudhattuk mit is jelent ez: a Guardian Heroes grafikailag szinte már jobb, mint egy rajzfilm. A játékot készítő Treasure egyébként már nem ismeretlen a (volt) Megadrive-osok számára, hiszen olyan játékokat köszönhattünk nekik, mint a Gunstar Heroes, a Dynamite Headdy, vagy az Alien Soldier. Már ezek a 16 bites játékok is csúcs minőségűek voltak, el lehet tehát képzelni, mire voltak képesek a Saturn hardverlehetőségeivel. A játék már eleve egy Manga stílusú rajzfilmmel indul, ahol bemutatkoznak hőseink és néhány rosszfiú is, majd kétféle módon foghatunk neki a dolognak.



Az örrobotok lézerei igen veszélyesek.



Randyvel ilyen varázslatokat is bevethetünk.





Íme a találkozá-  
sunk az egyik  
földi istennel.



Itt aztán tobzódnak a varázslatok,  
csak győzzük figyelemmel kísérni.



Persze az ellenfeleink is  
tudnak néhány speckót.

# DIAN ÉKOKÉ A VILÁGI! DES

## VERSUS MODE

A Guardian Heroes tulajdonképen mondhatni két játék egyben, ugyanis a szenzációs történetes mód mellett, indulhatunk egy csúczzsper egymás elleni küzdelemben akár hat

dig ne legyen elég a jóból, a választható karakterek száma ennél a módnál - nem ámitás: 45. Hogy hogyan lehetséges ez? Nos, választható például Randy Kisnyula, Ed is, valamint a Story módban már

csak emiatt sem nyugodhatunk meg addig, amíg a játék összes ellenfelével nem találkozunk.

A Guardian Heroes az egyik legszebb játék, ami valaha

jun k  
csak be-  
le: 45  
karakter  
különlé-  
féle mo-  
zdu-  
latokkal,  
nem egy  
közülük  
több-  
féle va-  
rázslat-  
tall Hát  
ilyen  
még  
tényleg  
nem  
volt.  
Már



A pályák végén fejleszthetjük karakterünk képességeit.

Kanont választva szereplőknek jónéhány "trükköt" bevetethetünk.



otthoni játékgépre készült. Gyönyörűsége többszintesen scrollozódsó tájak, a játszhatóságot fokozó zoom effekt, látványos robbanások, cikázó lézerek és egyéb grafikai effektusok: szinte nem is lehet ennél többet elképzelni. A játék alatt hangulatos zenék szólnak közvetlenül a CD-ről, s csupán egy dolgot hiányoltam: a párbeszédre csak szövegesen vannak kiírva, ennyit igazán ledigizhettek volna. Ettől függetlenül szuper az anyag, ezt elhihetitek!

ba: teljesítményunktől függően növelhetjük karakterünk erősségét, ellenállását és egyéb képességeit. Ha valahol egyébként abba kell hagynunk a játékot, aggodalomra semmi ok, ugyanis a gép automatikusan állást is ment.

harcos részvételével. Az igazi szenzáció pedig, hogy egy hatjátékos adapterrel akár mind a hat résztvevőt emberi irányításra tehetjük. Hatan egymás ellen, ez már nem semmi De hogy még min-

legyőzött összes ellenfél is. Igaz ezek között vannak teljesen használhatatlanok, mint például az egyszerű civilek, de például az Egi Isten már elég kemény fickó, gyakorlatilag megsemmisíthetetlen. Gondol-

programozók mindenre gondoltak: az energiasíkok mellett ugyanúgy mozognak az ellenfeleink, mint a játéktéren, csak leicsinyítve.



Az egyszerű kék lovakok nem jelentenek problémát.

guardian heroes

Kiadja:  
Sega



LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Egy fantasztikus  
hatjátékos bunyós anyag.

93%



Ezt nem kellett volna. Néhány éve még lenyelték azt a vásárlók, ha egy hangzatos címmel, esetleg egy nagyobb "kaliberű" eseményhez kapcsolódóan megjelent egy gyenge játék, esetleg még meg is vásárolták, de ezeknek a napoknak már vége. Ma, amikor minden héten megjelenik egy, elődeihez képest forradalmi újításokat tartalmazó játék, egy Kick Off 96 már szinte szégyen. Lássuk csak, miért is mondom mindezt.

**A POZITÍVUMOK**

A játékban minden benne van, amit eddig megszokhattunk. Mivel a játék az Euro 96 bajnokságra íródott, természetesen annak eseményeit, legálábbis a csoportbeosztásokat megtalálhatjuk. Ezenkívül lehetőségünk van egyéb ligákat is szabadon összeállítani, ahol maximum két

Esküszöm olyan, mint a Sensi Soccer. Hát nem?

emberi játékos mérheti össze tudását a számítógép irányította csapatokkal. Itt előre és hátra lapozhatunk a meccsek között, megnézhetjük őket, vagy ha csapatunk is részt vesz, le is játszhatjuk azokat (ha ilyenkor is a megtekintést választjuk, később már nem vehetünk aktívan részt az irányításban). A ligákba Európa összes országának csapatát benevezhetjük, úgy a válogatottakat, mint a nemzeti bajnokságok csapatait (például a Dinamo Tiranát). Az egyes csapatok melletti számok annak rangsorolását jelenti egy képzetbeil számegegyenesen, ahol az egyes a legerősebb, ideális, csak elméleti síkon létező csa-



Erre bizony felesleges volt ilyen nagy hévvel vetődni.



Esküszöm olyan, mint a Sensi Soccer. Hát nem?

patot jelenti. A rangsorban egyes értékek többször is szerepelhetnek, tehát nem csak egy 13-as erősségű csapat van, hanem több is (a szint körül található egyébként a Manchester United, Ajax Amsterdam és így tovább, úgyhogy a Fradi 35 körülül besorolása igen hízalgőnek tekinthető). Játszhatunk tét nélküli, barátságos meccseket is (itt a vendéglátó ország stadionjának igen szép fotóját is megtekinthetjük), valamint természetesen gyakorolhatunk is, ellenfelek nélkül. **Összeállíthatunk "Álomcsapatokat" is, országoként vagy "Allstar" jelleggel Európa legjobbjaiból.**

**A NEGATÍVUMOK**

Na ez az. A játék mindent tartalmaz, amit elődel, de semmiel sem többet. Mindez leginkább magukon a focimeccsekben látszik. A négy kamerabeállítási lehetőség már igen kevés, bár azokról jól követhető az akció, ezt meg kell hagyni. Nade csak azért ám, mert igen magasról mutatják a pályát, amin

akkora emberek futkosnak, hogy szó szerint alig látszanak a zöld gyepen. Szerecsére nevük a fejük felett lebeg, mivel a más sportjátékokra jellemző, egyéni fejű, hajszínu, arcú játékosok itt szinte egyáltalán nem jelennek meg. A játék készítői szerint a játékosok 8000 animációs fázist képesek bemutatni, ami játék közben (ha kiguvadt szemmel bámuljuk a képernyőt) talán látható is, de egyes helyzetekben kifejezetten idegesítő. Ilyen például a kapuskirógás, amikor emberünk nagyjából fél perccel ereszkedik fél térdre, emell fel megfontoltan a labdát, egyenesedik ki, sé-tái a megfelelő pontra, lehelyezi a labdát, hát-rái, nekifut és végre rúg. A másik furcsaság ezzel kapcsolatban az, hogy ha már annyit bíbelődtek a különböző mozdulatok kialakításával, miért pont a gól utáni ünneplésre nem maradt idejük? Embereink ugyanis csak úgy tudnak



Korai az öröm. Ez bizony les!

örülni, hogy mezüket a fejükre húzva rohagnak. Se egy szaltó, se egy kis "densz", semmi. A hangok talán javíthatnak volna valamit a dol-



Két és fél perc és még nem kaptunk gólt? Csodal!



Ilyen még nem volt. Gólt rúgtunk a germánoknak...

**KICK OFF 96**



**EGY ERŐTLEN PRÓBÁLKOZÁS A VILÁGBAJNOKSÁG JEGYÉBEN!**

gon, hiszen ha már a grafika nem ragad magával, legalább a közönség moraja lehetne még élethűbb. Lehet, hogy kicsit sokat akarok, de igen hasznos lehetett volna, ha mondjuk a csapatok nevét ordítanák a nézők. Hogy mindez igen sok winchesterhelyet foglalna? Na igen, akkor ezt hallgassátok meg: a játék 50, azaz ötven Mbyte helyet foglal, ami teljes mértékben elfogadhatatlan. A játékot csak azoknak ajánlom, akik még soha nem láttak fociprogramot, vagy fanatikusan gyűjtik a jelentősebb sportesemények alkalmából megjelenő játékokat.

**kick off 96** Kiadja: ANCO  
PC: 8MB RAM, 486/66, SVGA, CD, SB  
**71%**



## A SEGA TÉRNYERÉSE PC-N!

Eccoval, a fúrge delfinnel évekel ezelőtt már találkozhattunk: akkor a Megadrive tulajdonosok büszkélkedhettek vele, hogy csak nekik van ilyen "háziállatuk". Azóta sok víz lefolyt a lefolyón, s manapság a Sega név már a PC-ek körében is ismerősen szonk. Számos konzol játék konverziója jelent meg az elmúlt néhány hónapban, illetve várható megjelenése (Comix Zone, Tomcat Alley, Virtua Fighter), s most végre a '90-es évek elején az Év Játéka címet is elnyert Ecco is napvilágot látott.

## A TÖRTÉNET DÍÓ-HÉJÁBAN

Ecco békésan élt barátjaival, családjával, játszótársaival az óceánok mélyén, míg egy nap óriási tengeri vihar kerekedett, és egy hurrikán minden ismerőseit és szeretteit elragadta. Mivel társai Szerint Ecco "kiválasztott", amit a fején látható 5 csillag láku fölt is jelez, küldetésre indul, hogy megtalálja az elragadott barátokat. Számítalan veszély leselkedik rá (gyilkos fogak, halálos áramlatok) végeláthatatlan útvesztőket, intelligenciáját folyamatosan próbára tevő akadályokba ütközik: nincs könnyű dolga.

## ERRE BÜSZKÉK LEHETÜNK

A játékot a magyar illetőségű Novotrade fejlesztette: a magyarságtudatunk komoly hátbaveregetést kap tehát. Windows

A legtöbb logikai feladvánnyal megemőtt szint: az elsüllyedt város.



alá íródott (Win3.1 vagy Win95) és érdekessége, hogy csak Pentium processzorral felszerelt gépen fut; ez viszont felér egy fenékberúgással. Egy új korszak előhírnöke, hiszen lassan minden valamire való játék Pentiumos erőműveken mozdul meg istenigazából, de ennyire konkrétan először ezen a dobozon vágják a képmembe a "CSAK PENTIUMON FUT" feliratot. Játsható ablakban vagy teljes képernyőn is,



Immáron kettesben. A csillagfűzér a kivezető utat tőri előtűnk.



## ECCO THE DOLPHIN

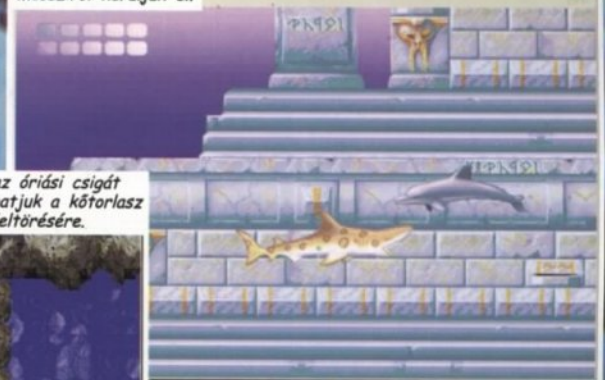


Kínézete ellenére szelíd állat a polip. Csak nem szabad szunyókáltságot megzavarni.

sek-lássék illeszkedniük egymáshoz. Persze lehet, hogy ez csak nekem szor szemet. A zene külön említést érdemel, a fesszen hullámzó szinti alap ultrahangos "doffimbe-szedéssel" párosul, amitől valódi vizuális hangulata kerekedik a játéknak.

Összesen 24 szint vár felfedezésre, tete logikai feladványokkal, veszélyekkel és a tájékozódási képességet próbára tevő

A vérszomjas cápákat messziről kerüljük el.



Ezt az óriási csigát használhatjuk a kőtorlasz feltörésére.

útvesztőkkel. Ahol nem tudunk továbbjutni, mert egy köömias az utunkat állja, ott kell lenni a közelben egy mozgatható sziklának vagy egy furcsa csigának, kagylónak, amivel felpattintható az úttorlasz. Ugyancsak ilyen mód-

A térképen minden fontos tereptárgy jelölve van.



szerral juthatunk tovább a vízszodrásban: egy követ az áramlatba taszítva annak árnyékában úszva elérhetjük célunkat. A csillagó gyémántokból a továbbjutást segítő rövid filmboját-szások és kódok pattannak elő, ha az ultrahangunkkal megdőlözünk őket. Hasznos infók gyűjthetők delfintársainktól is, ahikkel szintén az ultrahangos módszerrel kommunikálhatunk.

Ugyanezen elven alapszik térképünk is, amely egy nagy sugarú körben minden mozgót és állót megmutat.

Élelem-, és levegőkészletünkre folyamatosan ügyelnünk kell: előbbit apró halak mejszolásával, utóbbit a felszínre úszással tehetjük meg.

Minden mély járásban vannak olyan pontok, ahol apró levegővételre alkalmas üregek vannak, csak fel kell őket fedezni és meg kell jegyezni a leggyorsabb hozzáfű vezetó utat, hogy szükség esetén minél hamarabb visszatérhessünk hozzájuk. Kerüljük a testi érintkezést a gyönyörű színpompás halakkal, az éles-fogú cápákkal és bármilyen olyan vízi lényvel, akitől nem tudjuk előbtenni, hogy barát vagy ellenség. Ezekről mindig kiderül, hogy csak ártaak nekünk.

Összefoglalva a játék tényleg jó. Kellően nehéz feladványok és nem áthághatatlan akadályok állják útunkat. A követ-

Kiadja: Sega

PC: P50, 8MB RAM, (S)VGA, CD, SB

88%



# GINKELT LAP

Mint ígértük, ebben a számunkban a konzolok kódhegyeket kapnak. Kezdjük rögtön az olvasói kódokkal! A Mortal Kombat továbbra is nagy népszerűségnek örvend, ezúttal Ceglédi Mártontól és a Szolnoki Megamének (TM)-től kaptunk hozzá pár tippet. Mint írják, azért ragadtak tollat, mert unják, hogy átaluk már több hónapja ismert kódokat közlünk.

Két oka van annak, hogy az ő levelüket most mégsem teljes egészében közöljük le: egyrészt nem vagyunk irászakértők, másrészt az össze-vissza papírra vetett mondatokból néhol nem tudtuk kihámozni a lényegét, s úgy tűnik mi is olyan tökkellőt "hülye gyerekek" vagyunk, mint amilyenekről a levelükben beszéltek, ugyanis fogalmunk sincs, hogy mi fog történni az MK3-ban amikor "Kabal bepörög, és Motaro leesik...". Sajnos fél mondatokból nem értjük meg egymást, tehát ezúton hívjuk fel mindenki figyelmét, hogy aki kódokkal akar segíteni minket, az világosan, magyarul, kerek mondatokban fogalmazzon. Nos, akkor következzenek azok, amiket sikerült a levelükből kislábilizálni:

**MORTAL KOMBAT 2 (ARCADE)**

A savba ütés után rögtön húzzuk le a kart, így miután az ipse kidugta a fejét a savból, megszólal egy hang: Aaa!

**MORTAL KOMBAT 2 (MEGADRIVE/ARCADE)**



Legyünk Shang Tsunggal, és menjünk közel az ellenfélhez. Változzunk át Sub Zerová, aztán kezdjük kihúogatni az ellenfelünk lábát, de EGYSZER várjuk meg, amíg föláll. Kivégzőskor fagyasszuk le, majd amikor Shang Tsung visszaváltozik, változzunk át Kung Laová, és csináljunk fejlevágást.



Arcade gépen hasonlóan kell ezt csinálni, csak Sub Zerová elég a kivégzőskor átváltozni, és aztán ne Kung Laová, hanem Jaxé változzunk, és fej-zétsca-pást csináljunk.

A Szolnoki Megamének (TM)-ek azonban nem csak Mortalozni szoktak:

**PUGGSY (MEGADRIVE)**

Néhány kód:  
840 753 188  
654 736 561  
633 117 114

**SUPER MONACO 6P (MEGADRIVE)**

A megnyerés megnézéséhez a kód: SENNÁ vagy CHAMPION

**UNIVERSAL SOLDIER (MEGADRIVE)**

1-2 CHSGM	3-1 PKSND
1-3 MKSNS	3-2 CUBBPM
2-1 SGGBY	3-3 SFTNP
2-2 JLGPH	4-1 CMUDG
2-3 JDRSD	4-2 BYTCM

**ECCO THE DOLPHIN (MEGADRIVE)**

A "NEXT LEVEL" képernyőn tartsuk lenyomva az A-t és a START-ot. A játék megáll, majd ha továbbengedjük, Ecco sérthetetlen lesz.

**TOEJAM AND EARL 2 - PANIC ON FUNKOTRON (MEGADRIVE)**

Pályakódok:  
3- UYJ2KE-YL913  
5- UY98KEW51U07  
7- M-Y22161U187  
9- PJFL3HWDT1Q7  
11- UYJLCC0INDUQ-

13- NKYLHC8FJT-R  
15- T1HLCHV72IQ2

**SMASH TV (SNES)**

Az OPTIONS-ben nyomjuk meg sorban a JOBBRA, FEL, LE irányokat, és a felső bal és jobb tűzgombokat. Ezután indítsuk el a játékot, és válogathatunk a pályák között. Ha a játék nehézségének a beállítása közben benyomjuk a FEL+L+R-1, akkor 7 életet és continue-t kapunk.

**PANZER DRAGON 2 (SATURN)**



Gugolya Róbert Tiszaföldvárról küldte be a következő kódot: ha el akarjuk veszteni a sárkányunkat játék közben, tartsuk lenyomva a felső L és R gombokat, majd nyomjuk le egyszerre az A+B+C-t.

A következő pályakódokat Rigó Balázs, salgótarjánai olvasónk küldte be:

**TOM ÉS JERRY (GAMEBOY)**

4: SZIU, SAJT, SERLEG, ÓRA  
8: -, ÓRA, SERLEG, SZIU  
10: MACSKA, SZIU, -, SERLEG

**TRUE LIES (GAMEBOY)**

RSSHS  
QFFCS

**POWER RANGERS (SNES)**

1- 0001	5- 1070
2- 3847	6- 8624
3- 5113	7- 2596
4- 3904	

**GARFIELD CAUGHT IN THE ACT (MEGADRIVE)**

A Garfield pályakódokat Nagy Kristófnak köszönhetjük Bajjáról.

0- GUMICSIKKE, MACKÓ, NAGYMAMA

1- NAGYMAMA, GARFIELD, ODIE  
2- MACKÓ, JON, GUMICSIKKE  
3- JON, MACKÓ, HELENA  
4- ODIE, HELENA, JON  
5- NAGYMAMA, MACKÓ, GARFIELD  
6- ODIE, ODIE, HELENA

**RAYMAN (PLAYSTATION)**

Ezzel a frankó kóddal meg lesz minden Electroon, megverekedhetünk Mr. Darkkal, és 99 élet áll a rendelkezésünkre: 942KU3W9HD

**BATMAN & ROBIN (SEGA CD)**

Bárhol a játékban pauszáljunk, majd adjuk be a B, A, LE, B, A, LE, BRL, FEL, C kombinációt. Ha jól csináltuk, egy átvezelejelenet következik, és máris a következő pályán leszünk.

**DESTRUCTION DERBY (PLAYSTATION)**

Válasszuk ki a Wreckin' Racinget, majd a Championshipet, s nevének azt írjuk be, hogy: "PLAYERS. Most menjünk vissza a Wreckin' Racinghez, de ezúttal a Race Practice-t válasszuk. Ha minden igaz, ezután beállítjuk az ellenfeleink számát.

Hasonlóképpen a nevünknek írjuk be a következő kódokat:  
REFLECT! - a titkos Ruined Monastery pálya.



# KÓDOK

## LOADED (PLAYSTATION)

Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1+L2 gombokat tíz másodpercig. Ezután továbbra is tartsuk ezeket lenyomva, és adjuk be a következő kombinációkat:

Municció: LE, JOBB, KÖR, BAL, JOBB, KÖR.

Tűzerő: LE, JOBB, LE, JOBB, HÁROMSZÖG.

Életerő: JOBB, JOBB, BAL, LE, LE, FEL, HÁROMSZÖG, KÖR.

A kódok hatására az Ammo, a Power és a Health opciók fognak megjelenni a PAUSE menüben, és rájuk állva maxímálhatjuk a municiókat, a fegyvernink tűzerjét, illetve az energiánkat.

## ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (ARCADE)

A következő Ultimate Combat Kóddokkal (a Game Over képernyőn) az eredeti Sub-Zero-t, Mileenát és a titkos ninját, Ermacot csálhatjuk elő.

Sub-Zero: 81835-81835

Mileena: 22264-22264

Ermac: 12344-44321

Ha Ermac aktivizálva van, Shang Tsung is fel tudja ölteni az alakját, a kombináció: LE, LE, FEL, NAGY RÜGÉS.

## NOVASTORM (PLAYSTATION)

Érjünk el egy jobb eredményt, és a nevünknek az írjuk be, hogy TWIRLY plusz még egy szóközt. Nyomjunk egy Startot, és a főmenüben máris megpillanthatjuk a pályaválasztás ikonját.



## TOH SHIN DEN 5 (SATURN)

A Saturn változatban egy jópofa dologgal próbálkozhatunk: ha a címképernyőről a felső két gombot benyomva indulunk, a játékban a karaktereinknek óriási vízféj lesz.

## AGILE WARRIOR (PLAYSTATION)

Játék közben pauzáljunk és úgy vigyük be az alábbi kódokat:

Maximum fegyverzet: BAL, NÉGVZET (4K), FEL, HÁROMSZÖG (3H), JOBB, KÖR, LE, H, R1 (4H), L1 (4H), R2 (4H), L2 (4H).

Maximum üzemanyag és páncélat: BAL, NÉGVZET (4K), FEL, HÁROMSZÖG (3H), JOBB, KÖR, LE, H, HÁROMSZÖG (3H), KÖR.

Sérthetetlenség: BAL, HÁROMSZÖG (4H), FEL, HÁROMSZÖG (3H), JOBB, KÖR, LE, H, HÁROMSZÖG (3H), NÉGVZET.

## RAIDEN PROJECT (PLAYSTATION)

Küldetés választás: menjünk a SETTINGS menübe, azon belül pedig a DIFFICULTY menübe, s ott tartsuk lenyomva az R1, R2, L1, L2 gombokat, és nyomjunk START-ot.

16 credit: a második irányítót használva rakjuk a credit limitet 9-re, és indítsuk el a játékot. Amikor a játék elindul, nyomjunk START-ot az egyes irányítón, majd hagyjuk a kettős játékos felrobbanni. Ha lepauszáljuk a játékot, már láthatjuk is, hogy 16 creditünk lett.

## TWISTED METAL (PLAYSTATION)

Néhány kód, hogy még élvezetesebb legyen a játék:

Órák löszer: HÁROMSZÖG, SZÖKÖZ, NÉGVZET, KÖR, KÖR.

Helikopter nézet: KÖR, KÖR, HÁROMSZÖG, H, SZÖKÖZ.

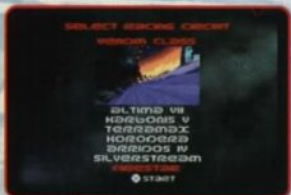
Harc a sajátjaink ellen: HÁROMSZÖG, H, KÖR, NÉGVZET, HÁROMSZÖG.

Órák energia: NÉGVZET, HÁROMSZÖG, H, SZÖKÖZ, KÖR.

A nagy küzdelem: NÉGVZET, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGVZET, NÉGVZET.

## WIPEOUT (PLAYSTATION)

A titkos Firestar pálya előhívása: álljunk rá a one player feliratra, és tartsuk lenyomva a L1, R1, JOBB, START,



NÉGVZET, KÖR, H gombokat. Ha így a Time Trialre, vagy a Single Race-re megyünk, máris választható a rejtett pálya.

## SEGA RALLY (SATURN)

A Lake Side pálya kiválasztását már leközlöttük, most íme a rejtett Lancia Stratos aktivizálásának módja, amit a főmenünél kell bevinnünk: H, Y, Z, Y, H. A Stratos kiválasztása gyakorló ellenfélnek a pályaválasztásnál tartsuk lenyomva a Z-t, majd C-vel válasszunk, a Z-t pedig majd csak a verseny indulásakor engedjük fel.

## Tükör mód:

Arcade módban: a Select Game képernyőn a választás (C-vel) közben tartsuk lenyomva az Y-t.

Time Attack vagy 2játékos módban: a pályaválasztás közben nyomjuk az Y-t.

Kamera zoomolása a uisszajátszásnál

TV-s perspektívából nézve a versenyt tartsuk lenyomva a Z-t és a LE irányt, így az L és az R gombokkal tudunk közelíteni-távolítani.

Profi versenyző a ghost módban: A ghost módban ugyebár mindig - a gép bekapcsolása óta - a legjobb időt futott kocsi szellemképét láthatjuk, ám egy cheat segítségével el felváltathatjuk a játék felszövegeket a legeredményesebb játékosáéval. Nagyon nehéz utolérni, ám nem lehetetlen, és sokat tanulhatunk tőle. Az előhívásához mindössze annyit kell tennünk, hogy amikor a Time Attack-nél a körök számát adhatjuk meg, a választás közben az X-et és a Z-t lenyomva tartsuk.

## SHINOBI X (SATURN)

999 shuriken: az options képernyőn álljunk rá a SHURIKENS-re, és a felső gombokat nyomva tartva adjuk be a C, A, B kombinációt.

99 élet: a főmenüben a GAME START-ot felgyújtva vigyük be a következőket: A, Z, B, Y, C, X, START. 0 élet: szintén a GAME START-ra álljunk, majd a kombináció: A, B, C, B, A, START.

Az összes FM Uideo megnézése: az intro alatt adjuk be a következőket: C, X, B, Y, A, Z, START. Így az összes átvezető képsort megnézhetjük, közben a START-tal léptethetünk.

## ASTAL (SATURN)

Sérthetetlenség: a játék alatt pauzáljunk, és vigyük be a következő kódot: FEL, Y, BAL, A, LE, B, JOBB, C. Ezt minden pályán meg kell ismételnünk.

## NHL'96 (SNES)

Kapcsoljuk be a gépet, majd várjuk meg, amíg lefut az intro, és megjelenik a címképernyő. Amikor a stáblista elkezd scrollozódni, tartsuk lenyomva a SELECT-et, és gyorsan nyomkodjuk az L-t és az R-t. Nyomjunk START-ot, így amikor a GAME SETUP képernyő bejön, a "K-Rog" szót kell hallanunk, és négy rejtett csapat közül választhatunk.

## MYST (SATURN)

Amikor a címképernyő feltűnik, tartsuk benyomva a felső két gombot, és nyomjuk le a START-ot és az R-t egyszerre. Ugyekésünk hatására végignézhetjük, hogyan készült a Myst.



## WILD GUNS (SNES)

A szereplőválasztásnál nyomjuk le a következőket: R, R, A, R, B, B, B, B, R, B, R, B, A, B, B. Ekkor egy hangot is kell hallanunk, majd kiválasztva a szereplőket a kezdőszíntér átugorhatjuk.



IMONKEY! - öt darab 360 fokos pördülés után egy majom kezd rohagálni a pályán, s ahányszor nekimegyünk, 50 pont a jutalmunk.  
DERBYMAN - a többi versenyző füstölni fog.

## VIEWPOINT (PLAYSTATION)

Pályakódok:

- |          |          |
|----------|----------|
| 1-1: CGG | 4-1: KCK |
| 1-2: CLL | 4-2: KKC |
| 1-3: CRR | 4-3: KNG |
| 2-1: FCF | 4-4: KTL |
| 2-2: FHF | 5-1: MCM |
| 2-3: FMK | 5-2: MHH |
| 3-1: HCH | 6-1: PCP |
| 3-2: HHC | 6-2: PHK |
| 3-3: HMH | 6-3: PPC |

A következő cheateket pauzálás után vigyük be:

Sérthetetlenség: NÉGVZET, NÉGVZET, KÖR, KÖR, HÁROMSZÖG, H, NÉGVZET, FEL, FEL, LE, LE, L1, R1, SELECT.

Pályaléptetés: NÉGVZET, KÖR, HÁROMSZÖG, JOBB, BAL, LE, R1, L2, R2, L1.



# CINKELT LAPOK

V2.0.

## DUNE II TIPPEK 40 PONTBA GYÚJTVE + A LEGFORRÓBB PC TRÜKKÖK

### ELŐCSATÁROZÁS

1. Az I. és II. szint feladata a terménybegyűjtés. Ezekben csak erre koncentráljunk.
2. Az I. szinten az ellenség robbantásai nem befolyásolják az eredményt.
3. A II. szinten érdemes 3 refinery-t építenünk. Gyorsabb lesz a begyűjtés, és nem kell sílót építenünk. Az ellenséges támadások épületjavítással kompenzáljuk. A munkába induló és onnan hazatérő harverek mellékesen eltaposhatják az ostromló gyalogosokat.

### ÉPÍTS BÁZISIT!

4. Az építés megkezdése előtt küldjünk egy-egy egységet a legközelebbi sarkokba. Mire a refinery-k elkészülnek, minden bizonyosan lesz már fűszermező is.

5. Rögton két refinery-t építsünk. Időt nyerünk! A radar ráér a második menetre is, amikor a harverek visszajönnek.
6. A bázis kiépítését úgy végezzük, hogy akkor is tudjon védekezni, ha éppen nem vagyunk ott.
7. A játék elején számíthatunk ellenséges desszanttra, amit a bázisunk mögé raknak le. Ezért már az elején a főtámadással ellenkező oldalon is hagyjunk némi erőt (kb. az erőink negyedét, ötödét).
8. A nehézgépgyártó üzem /Heavy Factory/ és javítóműhely kedvezencélpontja az ellenségeknek. Ezek ne csak távolabb legyenek a fő arcvonalától, de gondoskodjunk a védelmükről is /tank + áru/.
9. Ne legyen elzárt üres mezőnk. Ez főként a refinery, a gyárak és a starport mellett okoz problémát, ha egy járművünk pl. egy harver a refinery-ről bemegy, és onnan nem

10. A közeli hegyet lehetőleg kerítsük be. Az ellenséges gyalogságot nehéz onnan kiirtani. A mi gyalogságunk számra viszont ideális hely.
11. A starportban való vásárlás olcsóbb a gyártásnál. Ha az árak nem megfelelőek, akkor újra klikkeljünk. Egyébként a gyártási ár 50 és 160 %-a között kaphatók a járművek.
12. A vásárolt, vagy legyártott rakétavetőket /Missile Tank/ a bázistól távolabb egy sziklán helyezzük el, ahol nem zabálja fel a Worm, nem támadja meg az ellenség, és főként ők, lelkesedésükben nem lövik szét a bázisunkat.
13. A biztonság okáért mindig sziklán tároljuk a járműveinket.
14. A VII. szinten légitámadás várható. Ellene 4-6 rakétaágyú nyújt

védelmet. A megtámadott épületeket azonnal ki kell javítanunk. Erre kb. 300 creditet tartalékoljunk.

### KUTASD FEL AZ ELLENSÉGET!

15. Ha kiépítettük a bázisunkat, "keretezzük be" a térképet. Egy-egy olcsóbb járművünk /Trike, Quad/ menjen az általunk birtokolt két sarkból a másik kettőbe, majd a kettő közötti területet derítsék fel. Ha az általuk húzott egyes vonal valahol kipúposodik, vagy sziget képződik mellette, ott az ellenség. Persze közben találhat fűszermezőt is.
16. Ha fűszerforrást találsz, löjünk bele, mielőtt még valamelyik járművünk felrobban rajta.
17. Érdemes néhány páncélaútót feldolgozni az ellenséges bázis felderítésére. Az ágyúk elhelyezése és a yard helye a legfontosabb. Figyeljük meg az egyes területeket védő járművek elhelyezését is.

### KERÜLJ AZ ELLENSÉG MÖGÉ!

18. A felderített bázisnak keressük meg a leggyengébb pontját. Ott igyekezzünk lejutni a lehető legmélyebbre /a térkép széléig/.
19. A behatolás előtt hatástalanítsuk a területet védő járműveit is.
20. A hatástalanítás egyik módja a kicsalogatás. Egy rakétavetőnk rőlő, majd sürgősen visszavonul. Mi két-háromszoros túlerővel lesben állunk. Lehet, hogy ezt a csalit többször is meg kell ismételnünk.
21. Ha találsz, vagy megíszítottunk egy olyan sziklarészt, amely a bázissal összefügg, és ágyúval nem tudja belőni, vigyünk oda egy MCV-t, építsünk egy yardot és rakjunk le feléje lapokat. Ezzel egy-

• = saját egység  
x = ellenséges egység  
A keret melletti bázis általában nem éri el a térkép szélét.



Az A,B,C jelzések az óramutató járásával egyeznek meg.

### ATREIDES

### ORDOS

### HARKONNEN

	A	B	C
3			
4			
5			
6			
7			
B			

	A	B	C
3			
4			
5			
6			
7			
B			

	A	B	C
3			
4			
5			
6			
7			
B			



részt felderíthetjük az ellenséges bázist, másrészt a lapokara elhelyezett rakétaágyúkkal több járművet is megsemmisíthetjük.

22. A beépüléshez tartaléköljunk 1500-2000 creditet, mert az ágyúkat folyamatosan kell javítatnunk.

23. A beépülés érdemes rakéta-tétovél kombinálni. Ez az ellenséges lapok és épületek szétlövésével utat nyit a további lapok lerakásához.

24. A yardunk védelmére célszerű egy ágyút tenni, mert az rögtön felkelti az ellenséges járművek érdeklődését. Az energiapótlásra építsünk szélmotort, s ha van elég helyünk és pénzünk, /és elég szemtelenek is vagyunk/ egy javítóműhelyt is.

25. Gyakran az ellenséges háta mögött van fűszermező. Kerülvél hozzunk ide harvereket. A "legeltetés" azonban odafigyelést kíván, mert a teli harver elindul hazá az ellenséges bázison keresztül, ahol szétlövök. Ezért a teli harvereket külföld a térkép szélére, onnan kerülövel hazá.

## BÉVITSD MEG!

26. Szervezzünk egy csoportot /3 tank + 3 rakétavető/, s ezzel pusztítsuk el az ellenséges yardot.

27. Amennyiben az ellenséges harver az ágyúinak a hatósugarán kívül legel, állítsunk rá két tankot, páncélaútót, hogy még a feltöltődése előtt lökjék szét. Hamarosan tapasztalhatjuk az ellenséges aktivitás csökkentését. Rakétavetővel rakétaágyút úgy célszerű kilöni, hogy a rakétavetőt attackra állítva elindítjuk, majd move-ra állítjuk, és vele párhuzamosan haladunk a kurzorral. A lövés pillanatában klikkelünk, mire a járművünk 90 fokban kitér. Ha időben nyomjuk meg az egér gombját, az ágyú nem lö vissza, hagyjuk ott a rakétavetőnket, sőt segítséget is hozhatunk.

30. A támadáskor ügyeljünk arra, hogy ne kerüljünk be egy másik ágyú hatáskörébe.

31. Ha ellenséges járművet támadunk meg, legyünk mindig túl-erőben.

32. A lesérült járműveinket küldjük vissza javításra. A hiányukat a tartalékból pótoljuk /ha van/.

33. Ha ellenséges járművet üldözünk, vigyázzunk arra, hogy ne kerüljünk be az ellenséges bázis ágyúinak a hatáskörébe. Ha minket üldöznek, lehetőleg az ágyúink felé meneküljünk.

34. Ellenséges rakétavető tankkal, vagy páncélaútóval úgy támadjunk, hogy közvetlenül mellé megyünk. Közelpre nem tud löni.

35. Az ellenséges bázis elpusztításánál a yard után lökjék szét a silóit és a refinert, hogy ne legyen pénz /bár érdekes módon mindig van némi dugi pénz/, majd a laktanyákat és a gyárat. A szélmotort és a radar már nem lesz veszélyes.

36. Ha MCV-vel nem tudunk beépülni, és szét tudnánk löni egy

szélmotort, vagy gyárat, amikor már vörös lesz az állapotmutatója, akkor egy gyalogosunk elfoglalhatja. Ezután már melléje lerakhatunk lapot, és építhetünk.

## ARASS A GYŐZELEM ELŐTT!

37. A harc a fűszerért folyik. Ha megbénult az ellenség, az utolsó épületeit ne löjük szét, hanem gyűjtjük be a termést. Ez nagyon unalmas, de megemelkedik a teljesítményünkért kapott pontok száma.

38. Ha kevés a silónk, és a harchoz még szükségünk lesz pénzre, a fűszer a harverekben is található, de pontot csak a feldolgozottakért kapunk.

## ÉS MÉG...

39. Az Ordos család nem tud /AMIGAN/ rakétavetőt gyártani, viszont a VII. szinten nem kapnak légitámadást. Az általuk felfröcskölt, bezöldített járműveket /ha mi vagyunk ökl/, amíg zöldek, használhatjuk.

40. Nehézségi szintje csak a Harkonnen családnak van. A III. szinten a quadokkal kombinálva igen hatásosak.

Ha neki mersz vágni a IX. szintnek, ne építs egymás mellé épületeket, gyorsan szerezz be egy MCV-t, mert szétlövök a yardodat, és még sok kellemetlen meglepetés érhet, míg a hármas koalíció öt yardjának szétlövése után, a többivel is megbirkózol.

## DUKE NUKEM 3D

Kiss Istvántól Budapestről tök jó pofa levelet kaptunk, aminek a végén még egy kis Duke Nukem 3D csemege is volt. Talált 4 titkos pályát:



**Rz első:** az első világ 4. pályáján van. A legvégén, amikor a csatorna nagyon gyorsan sodor a kijáratához, út közben van egy repesés a falon. Egy gránátot beleeresztve már szabad is az út. Itt egy földalatti rakétakilövő bázisra juttok.



**R második:** a második világ 5. pályáján található. A végén, miután a hologramnál kinyituk a két nagy

dögöt, a plafontól kábé fél méterrel lejjebb van egy gomb, amibe belelőve kinyílik egy titkos ajtó a terem oldalán. Ezen a pályán egy hatalmas futószalagra kerülünk rá. István szerint ez a játék legjobb pályája.

**R harmadik:** a harmadik világ 5. pályáján van a filmstúdióban. A hatalmas radar mellett a raklámba legalsó betűjét megnyomva egy ajtó nyílik meg mellettük.

**Ügöl az utolsó:** a Hotel Hell pályán található a főszörny előtt. A pályán van egy medence, amibe víz-esés ömlik. A víz-esésbe ugorva elteleportálódunk egy másik helyszínre, ahol a pálmákat felégetve tudjuk lecsapni a titkos pálya bejáratát.

István még két trükköt is elárult: a második főnököt, Overlordot úgy lehet hiba nélkül bármilyen nehéz fokozaton kinyírni, hogy miután kinyílt az ajtó, magunk után csaljuk és beugrunk a kis lyukba a falon, amiben víz van. A vízben álva és a célkeresztet felirányítva simán lelőhetjük a dögöt, az meg csak ott topog és nem lö ránk. A végső összecsapásnál pedig a stadion tetejére jettél felszállva találunk egy ballont, amibe ha gránáttal belelövünk, annyi lözser esik ki, hogy az egész játékot végignyomhatnánk vele. Ennyi.

## ABUSE

Tamási Péter Pilisvörösvárról az Abuse-t nyúzta addig, amíg rá nem bukkant egy kis csalásra. A teljes verzióval rendelkezők számára érvényes: **abuse -edit**-tel indítsuk a



játékot. Belépés után mozgassuk a kurzorunkat a képernyő szélére, majd nyomjunk **Shift-Z**-t. Bázisuk erejű lövéssel rendelkezünk ezután a **Tab** megnyomására.

## MECHWARRIOR 2: GHOST BEAR LEGACY



Jánosi Zsolt Kaposvárról lepett meg bennünket két apró cheattal ehhez a kiegészítő lemezhez. Nyomjuk le egyszerre a **CTRL**, **ALT** és **SHIFT** gombokat, majd írjuk be a következőket: a **CLARK** hatására röntgen-képre válhatunk, **KENT**-re pedig sérthetetlené válunk.

## COMMAND AND CONQUER

Egyszerű, de nagyszerű tippet kaptunk Budapestről, Várhelyi Zoltántól a Virgin egyik legnagyobb durranásához. A komolyabb missziók között, ha a **6DI** oldal



lón harcolunk, állandó nukleáris támadás rombolja le újra és újra bázisunk szerelőcsarnokát (construction yard). Komoly summába kerül az állandó helyreállítás, ezért kell valami más megoldás is lennie. Van is! Építsünk néhány **AGT**-t úgy, hogy homokzsákok kötik őket a bázisunkhoz. A Brotherhood mindig inkább az **AGT**-re tüzel, ha van ilyen a birtokunkban, úgyhogy ezzel a sokkal kevesebb kreditbe kerülő megoldással túljárhatunk az eszén.

## ALONE IN THE DARK 2

Rajnai Arnold Székesfehérvári olvasónk nagy **AITD** rajongó, s ezt nem rejtí véka alá: remek csalást küldött a 3D-s kalandjátékok egyik prominens képviselőjéhez. A trükk a következő: 32.000 energiapontot lehet begyűjteni úgy, hogy felvesszük a mérget és a bort a konyhában, összekeverjük majd megisszuk. Ekkor legalább -1000 lesz az életerőnk. Viszont ha elég sokáig ismétljük, egyszerre azt vesszük észre, hogy a mínusz eltűnik és 32.000 lesz helyette.



Bevallom, én nagyon kedvelem az 50-es évek nagy történelmi kalandfilmjeit, a hatalmas, többszáz statisztát megmozgató kosztümös jeleneteket, ezért a Cutthroat Island-hez már eleve egy kicsit pozitívan álltam hozzá. Manapság sajnos már kimentek a elvartól az ilyen típusú filmek: kuszóznak számomra, tehát Renny Harlin alkotása, ami

gendás kincs térképének az egyik részletét a lányára bízta, ám Morgan nem tud latinul, ezért először is le kéne fordítani valahogy. Így akad össze egy jamaicai börtön

A filmből készült játék Super Nintendo verziójáról már írtunk korábban is pár sort, most a MegaDrive verzió megjelenése miatt említjük meg újra. A két verzió között gyakorlatilag lényeges különbség nincs: a grafika telje-

választottunk a két főszereplő közül, rögtön a börtönben találjuk magunkat, s a ránk támadó katonákat kell kasszabolnunk. A játék többi pályája is nagyrészt ugyanilyen oldalra scrollozódó károkozásból tevődik össze, leszámítva a két kocsis részt, ahol csak az akadályokat kell kerülni. Az mondjuk az akció nem túl változatos: rengeteg egyforma ellentél jön, a feladatunk pedig csupán a vívársra korlátozódik. Igaz a nagyobb városrészeknél már tájékozódni is kell, mivel a játékmenet nem teljesen lineáris.

A játék végülis a bunyós anyagok kedvelőinek fog kellemes perceket szerezni: kasszabolhatunk kedvünkre, a pályák teljesítésével újabb mozdulatokra is szert tehetünk, néhol pedig még fegyvereket is találhatunk. Aki azonban ennél többre vágyik, az inkább felejtsse el.

Morgant nem túl szívélyesen fogadják a börtönben.



QUINTON TARRANT: HORT

ha jól tudom Kalózok Szigete címmel fog a magyar mozikban futni. A főszereplő Geena Davis, a férfi partnere pedig Matthew Modine.

A történet a XVII. századba kalauzol minket, a kalózok fénykorába. Geena Davis egy csinos kalózlányt alakít, akinek az apját a saját testvére öli meg. A haldokló apa egy le-

aki végül segít neki, s a térkép többi részletének a előkerítéséhez számtalan kalandon mennek keresztül együtt.

többen sen azonos színvonalú, s a játékműve-  
Shaw-val, netben sincs változás. Miután



Az ellenség győzedelmeskedett.

cutthroat island	Kiadja: Acclaim
MEGADRIVE	
<b>78%</b>	



nem látta volna a filmet, röviden a tartalma: két játék rivalizálásáról van szó, Woody, a régi kedvenc rongycowboy félti a kényelmes pozícióját, amit a vadonat új műanyag csillagharcos, Buzz Light-year veszeléjezt.

Woody kibabráll Buzz-zal, ami azonban rosszul sült el, s mindkettőjüket veszélyes kalandokba sodorja. A két játékgéppel barátságuk azonban pont ezek miatt a kalandok miatt válik egyre szorosabbá...



Menekülés Roller Bobbal.

6

# TOY STORY

A játékkal kapcsolatban az első szembeötlő különbség a grafika: sze-  
ren-  
csére  
igye-  
ke-  
te-  
k

kihasználni a Super Nintendo képességeit, az egyszerű kirakható 256 szín segítségével a hátterek és az objektumok még gyönyörűbbek, még szebben kidolgozottak és árnyaltabbak. A 3D-s rész, azaz a játékgép belseje szintén részletesebben kimunkált, ám itt már nem csak a különbségeken van változás, hanem magán a pá-

lyán is. A folyosó más formájú, kevesebb marslakót kell begyűjteni, s a pályá végénél még egy mozgóblokkos trükkkel is találkozni fogunk.

Azonban semmi sem fenéki tejfel, van egy kevésbé öröndetes változás: ezúttal csak 17 pályát fogunk a kártyán találni, a Day-toy-na szintet hiába keressük a játék vége felé. Talán a rengeteg grafika miatt nem fért már be. Mondjuk ez nem éppen a leglátványosabb pálya volt, tehát nem valószínű, hogy bárki is nagyon hiányolná. A játék összességében SNES-en is dicsőregetően jól sikerült, kár lenne kihagyni.

A Toy Story-ról - a világhírű film alapján készült játékról - immár harmadszor teszünk említést, talán ez is mutatja, hogy mennyire kiemelkedik a mostanság sajnos egyre apadó 16 bites játékok mezonyéből. A segész verziót már bemutattuk, tehát most a Super Nintendo változat van soron.

A játék első pillantásra szinte teljesen azonos a MegaDrive verzióval: itt is Woody-t irányítjuk a film eseményei alapján készült oldalra scrollozódó pályákon. Ha valaki



Sid hozzálát Woody "kezeléséhez".

toy story	Kiadja: Disney Interactive
SUPER NINTENDO	
<b>98%</b>	



A ma már milliós eladási statisztikával rendelkező **Cyberia** első részét joggal nevezhetjük a CD-ROM játékok jelentős mérföldkövének. Bámulatos pre-renderelt animációban gyönyörködhetünk, a programban úttörőként alkalmaztak motion capture rendszert, a látványra pedig a hihetetlen audio hangzás tette fel a koronát. A remek zenék mellett minden ajtó a képpel tökéletesen szinkronban szisszent, a gyár-egységekben ventilátorok búgtak, minden figurának külön hangja volt, így még a legjelentéktelenebb szereplő is teljesen egyedi karaktert kapott.

Nos, végre megérkezett a második rész, s ahogy számíthatunk rá, ez még profibb mint

Immár három év telt el, Zak azóta a **Free World Alliance** egyik krogén kamrájában pihent. Álmából az FWA ellen lázadók egyik vezetőnöje, Novelle ébreszti fel, s még be sem mutatkozik, csak közli a száraz tényeket: a meggyógyított Zakot megszőkítették, ugyanis a **Cyberia** fegyver egy újabb örült kezébe került. Dr.

Belépni a computerbe csak egy kis virtuális lövöldözés után lehet.

Ha kudarcot vallunk a VR térben, fullasztó élményben lesz részünk.

### A SZÖKÉS

A szökésnél rögtön gyalogos lövöldözéssel kezdünk, majd autóval folytatjuk az

# HÁROM ÉV ALVÁS UTÁN ISMÉT A TŰZVONALBAN! CYBERIA 2

az elődje. Még tökéletesebb mozgások, még profibb animációk, és még jobb hangeffektek jellemzik a játékot. És amiért nekem különösen tetszik mindkét rész, az a hibátlan rendezés, a megkomponáltság. Bár a játék a jövőben játszódik, mégis nagyon életszagú, például akció közben tökéletesen lényegtelen hétköznapi beszélgetéseket hallgathatunk ki, a szereplők teljesen természetesen viselkednek.

## RESURRECTION

Megérkezésünk az FWA főhadiszállásra.

A katonák elől húzódjunk a falak mellé.

### A FELTÁMADÁS

A történet ott folytatódik, ahol legutóbb abbamaradt, s ezt abszolút szó szerint kell érteni. Mint emlékeztet Zak félig ember, félig a nanotechnológiaszörnyisztőlként visszazuhant a Föld légkörébe, egy hegyoldalba. Az első rész végén, a stábilista alatt már csak hallhattuk, most már viszont láthatjuk is mi történt vele azután: egy Dr. Corbin nevű fickó akadt rá.

Corbin biológiai fegyverként akarja használni azt a "nanoszemetet", amit Zakról szedtek le. A lázadóknak szükségük van Zak vére-

A tetőn lelkes "fogadóbizottság" igyekszik felénk.

útunkat. Az autóval végül egy kietlen terepen állnak meg hőseink, ahol egy újabb szereplővel ismerkedhetünk meg: a BLADES-ünkbe (azaz a szemüvegünkbe) Novelle kommunikációs tisztje,

Az épületen szétlőhetjük még az üvegeket is.

### AZ ÚJDONSÁGOK

A játék kezelése teljesen megegyezik az első résszel, tehát csupán az egérre (vagy a joyra) és a billentyűzetre van szükségünk. Újdonságot néhány gyalogos résznél fogunk tapasztalni, ugyanis néhol - miközben az egérrel egy célkeresztet mozgathatunk - az emberünket külön irányíthatjuk a képernyőn, le is hajolhatunk, és ugrálhatunk is. (Ctrl)

A program - csakúgy mint az első epizódban - a lényegesebb részek után automatikusan állást ment, amit majd az "L" billentyűvel tudunk visszatölteni.

Graham jelentkezik be. Mivel a BLADES szülő-menüje valami miatt nem működik, ezúttal ő fog segíteni nekünk a csapdák hatástalanításánál. Repülőn folytatjuk az útunkat. Az ellenállás kémjéhez, Dr. Richards-hoz kéne eljutnunk, aki Corbinnel dolgozik, s aki - biztonsági okokból - mindaddig nem fedte fel a hollétét.

A szerencse azonban elpártolt hőseinktől: elektromos viharba keverednek. Hogy ép-ségben kikerüljünk, jó célzó tudományra lesz szükségünk...

Miután kikaszálódunk a viharból, Graham egy megdöbbentő üzenetet fog Richards-tól: Dr. Corbinnek teljesen elment az esze,



hamarosan a saját fajtáján akarja kipróbálni a nanotoxint, az ellenszer tehát roppant sürgős. Az üzenet azonban megszakad, s sajnos Graham nem tudja az FWA koordinátái nélkül lokalizálni. Be kell valahogy jutnunk az FWA főhadiszállására. Az FWA épületében épp baleset történt, így a helyszínre induló kivizsgáló hajó bejutó kódját Graham még "elkapja", ám hogy hogyan fogunk kijutni, az még a jövő titka.

**AZ FWA FŐHADISZÁLLÁSON**

Az épületben először is kerülnünk a feltűnést, ne lövünk senkire, s ha a fejünk felett például jobbra megy valaki, akkor húzódnunk a jobb fal mellé. Így egy lifthez juthatunk el, majd a fentebbi emeleten (a terem másik felén) egy kapcsolótáblához. A feladát egyszerű: csak be kell ütnünk a számsorokat, amiket Graham letapogat nekünk.

Egy virtuális komputerhez érkezünk, mindennek előtt a bejutáshoz egy kis lövöldözés kezdődik a virtuális térben. Ha bejutottunk a rendszerbe, két file-t kell megtalálnunk: az installationsvesearch facilitiész könyvtárban az inventory-t, ahol a keresett koordinátákat találjuk, és a weapon systems könyvtárban a defensive weapons file-t, ami a főhadiszállás ábráit tartalmazza. Ezután már csak ki kell jutnunk valahogy az épületből.

Zak a tetőn leejti a fegyverét, de Novelle még idejében érkezik a repülővel. Ismét menekülünk tehát, egy a régi Cyberiát idéző repülés rész jön. Sikeresül egerutat nyerünk, s közben Graham sem tetlenkedett: Richards egy kutatóbányából küldte az üzenetet. Hosszú repülés veszi kezdetét, ami alatt Zak egy kicsit szundít. Rémálmában visszatér az Arkangyal bázisra, egy kis nosztalgizás következik tehát.



**Utunkat négykeréken kezdjük, majd egy kis csellel folytatjuk.**



**Veszélyes akrobatamutatvány, ám a kényszer nagy úr.**



**Zak pihen egy kicsit, álmában visszatér az előző részbe.**

Egy háromszög alakú furcsa zárhoz jutotunk, amit ha átvilágítottunk Grahammel, látjuk is a belsejét. (A megoldás: először alul az első három gombot kapcsoljuk át, majd az oldalsókat, végül alul a negyediket.) Dr Corbin irodájában három pohár különös sorrendben van a vitrinben. Ülünk le a székre forduljunk

az asztal felé, majd az asztal panelén üssük be a poharakon látott színkódot: sárga, zöld, kék. Corbin komputerébe jutnánk, ám a gép

hangazonosítást kér. Hősünk amit kiszáll a rendszerből megrökönyödve fedezi fel Novelle fotóját az asztalon. Lefelé visszük.



A kódos ajtóndi alapon fűleljünk.

**A KUTATÓ BÁNYÁBAN**

A bányába ócska trükkel jut be Zak: egy teherautó tetején. Bent hősünk leugrik, majd a liftnél valami ládák mögé bújkál. Ha megérkezett a lift, várjuk meg amíg a sofőrök elindulnak, majd oszonnunk ki jobbra, mielőtt a targonca a ládákhoz préselne minket. Induljunk el előre, majd jobbra, be a ládák mögé. Várjuk meg amíg az újabb alak távozik, majd kilépve a fedezékünkől jobbra forduljunk. Az ajtóhoz érve hallhatjuk, amint hívják a szerelőt, tehát bújunk el jobbra, a nagy láda mögé. Most jó halálra lesz szükségünk, hogy kihallgassuk az ajtó kódját. (A botfülleknek a kód: 3108)



A repülés rész a régi időket idézi.

A bányába potyautasként juthatunk be.





**Ha sokáig báméskodunk a ládák mögött, könnyen így járhatunk.**



**Amikor Corbin nem figyel, Zak kihasználja az alkalmat.**



**Az egyik leglátványosabb jelenet: a kamerás nem élte volna túl...**

A lift melletti ajtón áthaladva meg is találjuk Dr. Richardsot, vagy legalábbis ami

Richards az ellenszer előállítását, és a személyi kódját adja meg ne-

Menjünk vissza Corbin komputeréhez, ám most először az ablak felé for-



Dr Richards-ot jól elintézték.



Helyezzük kényelembe magunkat Corbin székében.



künk. (2457) Menjünk ki a computer-szobából, és szemben rögtön próbáljuk is ki a kódot. Nem működik, valószínűleg letiltották, ám Grahamnek sikerül egy üljeyonomatot letárogatnia a panelről.

duljunk, így a betévedő katona azt hiszi, hogy Corbin ül a székben, és sietve távozik. Ezután szálljunk be a rendszerbe, és a reportsvesearch minesecurity könyvtárban vizsgáljuk át az Access Codes file-t. Ha jól megfigyeljük, egy bizonyos Malcolm McDonald üljeyonomatát láttuk lent. Menjünk tehát vissza, és üssük be az ő kódját: 6307. Zak ezzel eljutott a - a Richards által említett - nanokonzentratóhoz. Nyomban hozzá is lát az ellenszer előállításához, és vért vesz magától. A műve-

ugorjuk át. A sötét szobában először is a balra nyíló ajtón lépünk be, ami egy újabb computerhez vezet. Innen szintén két file érdekes számunkra: a communications\confidentialA könyvtárból a harmadik uncertified file - amiből Dr. Corbin hangját lessük el - és az utána következő personal file, amiben Dr.

Innen már nincs menekvés.



let hatására azonban hősünk elájul, s egy újabb rémálmotól kell őt megszabadítanunk. Ha magunkhoz tértünk, készítsük el végre a szer: minden vörös és fehérvérsejtet lövünk ki. Ha úgy 40% feletti a teljesítményünk, a szer megfelelő.

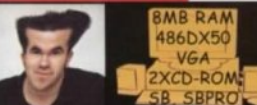
Most lépünk be a sötét terem harmadik ajtaján, s ott nyomban kapcsoljuk le a villanyt. A következő folyosón jobboldalt haladjunk, majd kerüljük ki a sötétben láthatóvá vált sugarakat. Zak találkozik Novellel, és - bár a fényképes dolog miatt már megrendült a bizalma benne - átadja neki a szérumot. A lány távozik, ám Zakra még vár egy feladat, amihez végre egy pisztolyt is kapott.

Verekedjük át magunkat a katonákon, így ismét Corbin irodájába jutunk. Ugyanott, ahol a személyi kódokat kerestük, megtaláljuk a létesítmény önmegsemmisítő indítófile-ját, ami viszont védve van, tehát ismét lövöldözniünk kell egy kicsit. Ha sikertel járunk, már csak távoznunk kéne, ám a visszaút tell van katonákkal. Van azonban egy egyszerűbb út is: pisztolyunk birtokában immár beüthetjük Corbin komputerébe hibás kódot is. A lezárt szakaszba érkezzük, tell gyilkos lényekkel. Kerüljük a falba épített lézereket, és a savpocsolyákat. Az ajtó után balra forduljunk, majd folyosón a második ajtón menjünk be balra, s ott lövünk ki a biztosítékdobozt. Így tovább lehet már menni a folyosó végébe, ahol újabb biztosítékdobozokat láthatunk. Lövünk ki a másodikikat, s távozzunk a folyosó másik ajtaján. Ugyanabba a barlangba érkezzük, ahol Novelle-lel találkoztunk, csak a szakadék túlsóoldán. A hid panelét a következőképp állítsuk be: alul a 2., 4., 1. gomb, s jobboldalt az alsó gomb.

Újabb tűzharc után végül a hangárban kötünk ki, ahol viszont váratlanul megjelenik Corbin, s egy fegyverrel sakkban tartja hősünket. Novelle azonban szerencsére ismét időben érkezik egy hajóval. Amikor a lövés eltereli Corbin figyelmét, taszítsuk le a gazfickót. Ezzel is végeztünk akkor, immár csak ki kell jutnunk a géppel, mielőtt felrobban az egész bánya.

A hadművelet végül teljes sikerrel zárul, igaz hőseink kényserleszállást hajtanak végre a közeli erdőben, de ott legalább Novelle végre bemutatkozhat, s elmondhatja a saját történetét...

**cyberia 2** Kijadja: Virgin



8MB RAM  
486DX50  
VGA  
2XCD-ROM  
SB, SBPRO

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSÁG  
ZENEBONA

Az amerikai profizmus mintapéldánya.

97%



Az utóbbi időben ritka volt az olyan játék, ami hosszú napokra le tudta kötni a figyelmemet. Ezért is örültem meg annyira a Warner Interactive legfrissebb csemetjének, amelyet néhány apró hibája ellenére nagyon eredetinek találtam és több napig is lebilincselő szórakozást nyújtott. 3DO-n ugyan már egy éve találkoztam vele, s akkor egyből megkedveltem, s talán pont ezért is

eljuttatni. Közben természetesen komoly ellenállásba ütközünk, melyet ajánlott megsemmisíteni, hogy zavartalanul kutathassunk a harci labogó után. A különböző típusú építményeket lerombolva azok fedezékéből előbúvó ellenálló csoportokra is számítanunk kell, melyeket szintén érdemes elpusztítani (vagy lövedékkel vagy földi jármű esetén egyszerű agyantaposással), mert gerillaakcióikkal gyengítik egységeinket.

által lerakott bombákat hatástalanítani. Gyenge pontja a korlátozott fegyverszám, a becsapódó lövedékekkel szembeni védtelensége (3-4 direkt találat után felrobban), illetve gyorsan elhasználja az üzemanyagadagját, és csak ezt csak a támaszpontra visszatérve tölthetjük újra. Kiváló terepfelderítésre és az ellenfél stratégiai pontjainak védelmének gyengítésére.

nál. Különösen nagy túlerővel szemben alkalmazható sikeresen.

■ **DZSIP:** küldetésenként 8 darab áll rendelkezésünkre, mindegyik minimális, 16 darabos kézigránát-készlettel rendelkezik. Pozitívuma a fűrésze és a vízjáró képessége, melynek segítségével a mély vízeken is át tud haladni (alapállapotban a J billentyűvel kapcsolható be), illetve csak vele hozhatjuk el

## 3DO-N MÁR BIZONYÍTOTT. MOST A PC-VÁLTOZATON A SOR.



vártam ennyire a PC-s változaton. Nem csalatkoztam...

### AZ EGY-SÉGEK

A játék alapszabálya pofonegyszerű: négyféle járgányunk segítségével (melyek közül mindig csak egyet használhatunk) a bázisunkról kiindulva kell az ellenséges területeken felkutatni az erős túzerővel védett központi épületbe elrejtett zászlót, majd azt a saját bázisunkra

Harci eszközeink jellemzői jelentősen különböznek egymástól, érdemes tehát figyelmet fordítani az alábbiakra.



Tankunk komoly túzerővel találta szemben magát.

■ **HELIKOPTER:** misszióknként 3 darab áll rendelkezésünkre, mindegyik 100 rakétával és 50 bombával van felszerelve. Erőssége a gyors manőverezés, a tűzerősség (2 lövéssel felrobbant egy löveget) és hogy csak ezzel lehet az ellenfél

■ **TANK:** misszióknként 3 darabbal gazdálkodhatunk, darabonként 150 bombával ellátva. Erőssége a gyors tüzelési lehetőség, a viszonylag nagy ellenálló képesség, a löveg 360 fokos forgatási lehetősége (ellenkező irányban is tüzelhet, mint amerre halad). Hátránya, hogy csak 5 telitalálatot pusztít el egy lövészállást, míg a saját páncélzata 19 találatot bír. Mozgása kielégítő, a manőverezési képessége szintű. Rombolásra és "zászlókutatásra" első rangú.

■ **PÁNCÉLOZOTT HARCIJÁRMŰ (ASU):** küldetésenként 3 darab áll rendelkezésünkre, melyek mindegyike 100 rakétát és 30 aknát tud magával hordozni. Erőssége a páncéltartának keménysége (26 találat kell az elpusztításához), hogy komoly túzerővel rendelkezik (3 találat elég egy ellenséges löveg lerombolásához), illetve hogy csak vele helyezhetünk le aknákat (a 2-játékos üzemmódban hasznos tulajdonság). Hátránya az előnyeiből származik: lomha, nagy fogyasztású, és lassabb tüzelő mindegyik társá-



az ellenséges zászlót. Hátránya, hogy teljesen védtelen (1 találatnál felrobban), és alig tud védekezni a kevés és gyenge hatóerejű gránátjaival. Valójában a már megtalált zászló behozására alkalmas csak. Ha kilövik, a zászló a robbanás helyén marad.



## NÉHÁNY JÓTANÁCS

- A járműveink (a helikopter kivételével) a területen található **olajtartályok és lőszerraktárak** mellé állva feltölthetők munióval és üzemanyaggal (csilingelés jelzi). A helikopter csak a bázisra visszatérve tankolhat fel. Természetesen többi járművünkkel is visszamehetünk egy kis tuningra. Akkor is térjünk vissza a

- 2-játékos üzemmódban, ha az ellenfeled megtalálta a zászlódat, még nincs semmi veszve. Amíg a dzsipjéért lohol vissza, te több lehetőség közül is választhatsz: vidd a zászlót olyan messze, amilyen messze csak tudod, vagy cipeld be a bunkeredbe, ahonnan véletlenszerűen egy új bástyába helyezi a számítógép, vagy vidd el a tengerpartra és bízd a sorsára. Egy úszó zászlót elég nehéz becserkeszni.

- A négyes szint felett a zászlót helikopterek is védik, amelyek akkor jelennek meg, ha a zászló már 10-15 másodperce szabadon van. Sietnünk kell!

- Ha egy helikopter van a nyomunkban, soha ne menjünk át hidon, mert az feléje-



Súlyos veresztés az ellenfél oldalán. Nálunk meg a győzelmi lobogó!



Ketten egy katyusa ellen. Nem szép dolog.

ti a nyomunkban a hidat és elvívja az utat a következő egységünk elől.

- A szorosokon átkelve a felsőbb szinteken tengeralattjárókkal találkozhatunk, amelyek egy darabig tényleg szemlélik ténykedésünk, de kis idő múlva **hőkövetés rakátát** indítanak felénk. Próbáljunk úgy manőverezni, hogy egy ellenséges egység is mozgolódjon körülöttünk: gyakran öt találja el a rakéta, amely a legnagyobb hő irányába halad. Ezt a trükköt idővel művészetté fejleszthetjük.

- 2-játékos üzemmódban kapnak nagy szerepet a bombák. Az ellenfeled orra alá úgy törhetsz borsot, hogy a fontos hidjaira, a saját zászlódra és az ő bunkerére helyezel néhány "szeretletcsomagot". Ezeket a telepített bombákat csak helikopterekkel lehet hatástalantítani.

## BENYOMÁSOK ÉS ÉSZREVÉTELEK

A játék nagyon élvezetes. A küldetések nehezek, taktikázást,



Maddártóvatból is úgy tűnik, hogy helinknek nincs sok esélye.

Ellenfelünk a repülőben komoly gondokkal küzdhet mostanság...



bázisra, ha energiánk megcsappant, mert ott minden sérülés kijavítható.

- Néha szükséges, hogy pillanatokon belül visszatérjünk a bázisunkra: ilyenkor az emberáldozat a megoldás (Ctrl+Shift-re megsemmisül az aktuális jármű).

ügyességet és kitartást igényelnek és abszolút nem unalmasak. Mikorra kissé ellustula az ember, akkor megjelennek új elemek a játékban (ragadozó típusú ör-helikopterek, halálos töltetekkel felfegyverezett tengeralattjárók, stb). A grafika kialakítása látványos, a mozgásponttól függően közelit/kinyit a kamera, így ha tűzpárbajba keveredve lelassulunk; akkor testközelből szemlélhetjük a küzdelmet, míg fűrgén manőverezve a harci övezetben a kamera magasabbra húzódik, többet enged látni a terepből. A zene pazar: nem hiába áll az EMI a produkció hátterében. Klasszikus és modern zenerészletek kavarnak a háttérben, még érdekesebb, fűszerebb ízt adva a játéknak. Amivel viszont nem voltam megelégedve az a sebesség: Egy 486/100-as gépen is szaggatott volt a kamera-mozgatás, sőt Pentiumon is voltak megtorpanások. Hogy kiküszöböljem a csorbát, ki kellett kapcsolnom a zenét: ettől persze megkopott az összhatás. Valószínűleg az lehet az oka, hogy szinte semmit nem pakol fel winchesterre, minden közvetlenül a CD-ről töltődik, s ez manapság még jelentős sebességsökkenést eredményez.

return fire

Kladja:  
Warner



8MB RAM  
WIN 95  
2XCD  
486/100  
SB

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

A hosszantartó élvezet apró, de bosszantó hibák zavarják meg.

89%



Toadstool hercegnő az ő hűségesség lovagjára vár.

# SUPER MARIO RPG

## LEGEND OF THE SEVEN STARS



Mario mítoszhoz is. A sztori a szokásos módon indul: Bowser elrabolta Toadstool hercegnőt, s Mario épp a megmentésén fáradozik. Am amikor már sikerrel járna, furcsa dolog történik: egy hatalmas kard fűdik Bowser várába, Mario pedig kizuhan a kastélyból. S hogy ki ez a Smithy Gang, aki nevében az óriáskard beszél, s hogy hogyan lehet ezt megsemmisíteni? Nos erről szól a játék. Kalandjaink során nem fognak hiányozni a hozzánk csapódó vadonatúj szereplők sem, így a játék végére egész kis csapattal fogunk rendelkezni. Érdekeség, hogy Mario legádázabb ellensége, Bowser is csatlakozni fog hozzánk, aki hajlandó fegyverszünetet kötni, csak hogy visszaszerezze a kastélyát.

### EGY KIS MALOR

Lehet hogy nem volt szép tőlem, de a végére hagytam a fekete levest. Sajnos jelen pillanatban úgy áll a helyzet, hogy a Nintendo és a SquareSoft között heves nézeteltérések támadtak, aminek mi, európaiak isszuk meg a levét. A Nintendo európai disztribútora bejelentette: sajnos nem áll módjában a Super Mario RPG-t forgalmazni, és nem is fog megjelenni PAL verzió. Imárr csak reménykedhetünk, hogy az a helyzet a közeljövőben még

Talán meglepő, de immár öt év telt el az utolsó igazi nagyszabású Mario játék megjelenése óta. (Mert ugyebár a Mario Land 2-ben inkább Yoshi-é volt a főszerep.) A Nintendo tavaly januárban a legnagyobb titkolózások közepette kezdte meg Mario legújabb SNES-es kalandjának a fejlesztését, ami szakított a hagyományokkal, ugyanis nem egy platformjátéknak, hanem egy RPG-nek indult! A Nintendo partnere ráadásul nem más volt, mint a SquareSoft, az a cég, akit a szerepjátékok kedvelőinek nem hiszem, hogy be kell mutatnunk. S hogy még mindig ne legyen elég a jóból, a már jól bevált Nintendo/SquareSoft páros az új játékuhoz a Rare által kifejlesztett ACM technikát használta, vagyis egy Donkey Kong grafikával ellátott RPG-re számíthatunk.

ga a gyönyör. Nem csoda tehát, hogy a programozók állandó tárkapacitásiányban szenvedtek, hiszen az RPG-k mindig is nagy bejárható tereppel rendelkeztek, s ezt ilyen grafikával megoldani nem volt egyszerű feladat. Persze az egész nem jöhetett volna létre a Nintendo új SA 1-es tömörítő chipje nélkül, amivel a 32Mbit-es kártyába gyakorlatilag 16Mbyte-nyi információ lett becsúfolva.

unatkozni, az RPG játékok összes fő jellemvonása fellelhető a játéokban, úgy mint a fordulónként zajló csaták, a fejleszhető tulajdonságú

### NEM EGY SZOKVÁNYOS RPG!

Nos, a játék immár megjelent, s valóban fantasztikus lett. Az RPG-k eddig - az átvezetőképeket leszámítva - sohasem dicsekedhettek túlzottan szép grafikával, a Mario RPG ezzel szemben ma

A Super Mario RPG azonban nem csak a grafikájával büszkélkedhet! Az utóbbi időben szinte csakis unalmas, vagy túlkomplicált RPG-k látak napvilágot, ám a Mario RPG izgalmas, lebilincselő, és még a kezelése is egyszerű. A játékkal azok is elboldogulnak, akik életükben először játszanak szerepjátékkal, ugyanis a történet elején a program mindent elmagyaráz. Ugyanakkor a profibb játékosok sem fognak



How 'bout a fat lip to go with that ugly mustache?!

karakterek, vagy a rengeteg interakció, azaz beszélgetés. A küzdelmek szerencsére nincsenek túlbonyolítva: a négy gombhoz négy menü tartozik: támadás, védekezés, varázsitálok, varázslatok.

A játék azonban nem teljesen egy hagyományos RPG, ugyanis áthoztak egy-két dolgot a régi Mario játékokból: például a pályákon ugrálhatunk, akár át is ugrathatjuk az ellenfeleket, a bónuszokat pedig itt is különböző ládákból tudjuk kifejelni. A játék ráadásul nem csak izometrikus részekből áll, a bányás résznél például egy Mario Kart féle Modet megoldással készült pályán egy csilléval szüldözhatunk.



megváltozik. Persze ott az import változat, de sajnos ezzel kapcsolatban elég rossz tapasztalataink vannak: a játék csak nagyon kevés konverterrel hajlandó elindulni, ráadásul az általunk tesztelt példány egy idő után így is lefagyott.

**s. mario rpg** Kiadja: Nintendo

SUPER NINTENDO

**96%**

### A SZTORI

Sok fejtorést okozott a készítőknél, milyen történetet lehetne kitalálni Shigeru Miyamoto leghíresebb teremtményéhez, olyat, ami illeszkedik a már jól ismert



## OTT FOLYTATJUK, AHOL ABBAHAGYTUK

Valószínűleg nem lep meg senkit, hogy a tavalyi év egyik legsikeresebb akciójátéka PC-re a Crusader - No Remorse volt. Az Origin azonban nem sokat ült a babérjain, hiszen máris elkészítette a következő részt,

nek: szerencsétlen ellenfeleinkre a szimpla puskagolyókon kívül ezúttal sugártervezés, "cseppfolyósodás", kikristályosodás, megfagyás, és csatákra robbanás vár. No persze ezzel összefüggésben mi is ezekhez hasonló sorsra juthatunk. Újdon-

pódnak be az ellenséges golyók. Ha pedig ezt rajuk, akkor ügyebár tudjuk, merre lövünk. A katonákon és az őrbólotokon kívül ezúttal is találkozhatunk majd fegyvertelen munkásokkal, mérnökökkel, akiket bár megadják magukat - nem fel-

egy úrhajón vagy egy holdbázison is megfordulhatunk, s ne feledjük: a helysínek szinte minden tereptárgy megrongálható, elpusztítható. Grafikai-  
lag már az előző rész is kihozta a PC-ből a maximumot, így ezen már nem volt mit javítani, s a hanghatá-

# CRUSADER

## No Regret

Ismét a jövőben járunk tehát, ahol folytatjuk egyszemélyes hadjáratunkat a World Economic Consortium ellen. Mint emlékeztetes, a történet idején ez a vállalat irányítja a gazdasági és a politikai életet egyaránt, s mindezt nem éppen demokrati-  
kus módon teszi. Hősünk - aki a vállalat különlegesen jól képzett Sileneer csapatából szökött meg - az Ellenállás tagjaként diverzáns akcióival már az előző részben is jókora károkat okozott a cégnek. Hogy az a címmel éljünk, emberünk nem támaszt megbánást, s most a Holdon folytatja a tevé-  
kenységét.

### A VÁLTOZÁSOK

A Crusader - No Regret a következő fejezete a történetnek, új ellenfelekkel, új tájakon, és persze új megoldandó feladatokkal. A játékmenet semmit



Mozgalmas az élet a Holdon.

nem változott: izometrikus SVGA terepen kell a WEC zsoldosokat és a robotokat likvidálni, s kódos ajtókon, lifteken keresztül eljutni a küldetésünk célpontjához. Ehhez azonban új fegyverek is rendelkezésünkre áll-

ság meg, hogy a második részbe több full motion video került, a komputerünkön keresztül fo-

tétlenül műsaj életben hagyunk, mivel egy részt megeshet,

**ÚJABB SZABOTÁZSAKCIÓK  
A WEC KOMPLEXUMAIBAN.  
EZÚTTAL A HOLDON!**



Hősünk túl közel merészkedett a tűzhöz.

sokról is ugyanazt lehet elmondani. A zenék ismét bombasztikusak, ám a profibb felhasználóknak még azzal is kedveskedtek, hogy egy konvertáló program segítségével a saját .MOD fájlokat hallgathatják a pályák alatt. Négy, hat, és nyolc csatornás .MOD fájlokat lehet használni, amiket a CRUSA-DER.CFG fájlban a TUNE parancssal lehet a pályához berakni.

A második epizód tehát méltó folytatása az előzőnek, ehhez is csak ugyanazt a tanácsot tudom mellékelni: feltétlenül beszerzendő.



Hmmm! Ez a láda aztán jól teli volt!

Nyugalom, emberek, csak ezt a gépezetet akarom elpusztítani."

hogy a jótéteményünket a kapcsolók megrongálásával "hálálják" meg, másrészt pedig érte-

"Ez az egy hulla nem az én művem!"



lyamatosan kapunk utasításokat, melyek érkezését csipogással jelzi a gép, s melyeket legegyszerűbben a "D" billentyűvel nézhetünk meg. Javítottak a már amúgy is majdnem tökéletes játszhatóságon is: immár teljesen jól lehet látni, merre csak

kes elsősegély csomagokat vehetünk el tőlük.

### MIT KAPUNK PONTOSAN?

A CD-n tíz - még talán az előző rész-  
nél is hosszabb - pálya található, a terep ezúttal is hihetetlenül részletesen kidolgozott. Többek között

<b>crusader- no regret</b>	Kiadja: EOA
	8MB RAM SVGA 486/66 2xCD-ROM SB
<b>L Á T V Á N Y O S S Á G J Á T S Z H A T Ó S Á G S Z A V A T O S S Á G Z E N E B O N A</b>	

Sok változás nincs,  
de jóból sohasem  
árt meg a sok.

# 96%



Az elsődleges célpontok megsemmisítve. Húzzhatunk haza.



A szimulátoroknak mindig szereznie van. Sok fajtájuk létezik, behelhetünk tankokba, repülőgépek pilótafülkéjébe, esetleg hajók parancsnoki hídjára. A legizgalmasabb azonban véleményem szerint a helikopterekkel való repülés, mivel ez a jármű képes a legsokoldalúbb harci feladatok végrehajtására, különleges képességei miatt. Ugyancsak ezen képességek miatt irányítása is sokkal bonyolultabb, mint társalé. A gond ugyanebből adódik: a bonyolult szerkezeteket bonyolult eszközökkel lehet csak irányítani. És ez a szimulátorkészítők egyik gondja: mennyre élethűen adják vissza a pilóták cseppet sem könnyű munkáját. Végül a választás leggyakrabban a két véget egyikére esik: vagy egy shoot'em up jellegű valami lesz belőle (félreértés ne essék, ezek még lehetnek igazán jó játékok is), vagy egy igazán szakszerű, csak fanatikusoknak való szimulátor. Nos, a Jane's Longbow az utóbbi.

## NÉHÁNY SZÓ A GÉPRŐL

A helikopter az első volt azon gépek között, melyeket kifejezetten harci célra fejlesztettek ki. Tervezésében a túlélés volt a legfontosabb szempont, ezért testét úgy alakították ki, hogy 23 mm-es gépágyútalálatok után is szinte zavartalanul képes folytatni küldetését. Rotorja több ilyen találat után is üzemképes. Két motorját a lehető legmesszebb helyezték el egymástól, hogy ha egy sorozat el is találná az egyiket, a másiknak még mindig legyen esélye a "túlélésre". Mindkét motor képes teljes olajelfolyás után is egy órán át a működésre. A pilótafülkében egymás mögött foglal helyet a pilóta és a légilövész, akiket egymástól egy vastag plexi-lap választ el. Ha bármelyikük harcceptelené válna, a másik képes annak feladatát átvenni, és biztonságos helyre vezetni a gépet. A helikopter sikereiben nagy szerepe volt a közelműltben a gépen végrehajtott jelentős változtatásoknak is. A pilóta és a lövész műszereit többfunkciós képernyők váltották fel, melyekkel a fegyverzet még sokkal biztonságosabban kezelhe-

tővé vált. A lézérirányítású Hellfire rakétákat radarirányítású váltotta fel, melyeknek pon-

teszes épületekre kattintva a következő lehetőségeink vannak:

# AH-64D LONG

tossága - ha lehet - még nagyobb. A legfontosabb újítás azonban a főrotor felé helyezett radar, mely légi célpontokat 360 fokban, földieket 90 fokban képes észlelni és követni. Elhelyezése kicsit furcsán hathat első pillantásra, ám igen hatékony. Képes tesztelni a helikoptert arra, hogy egy te-reptárgy mögött megbújjon, és csak radarját dugja ki a mögött. Így észlelheti és becélozhatja a gyantúlan célpontokat, majd hirtelen kiemelkedve pillanatok alatt megsemmisítheti azokat. Ugyancsak nagy segítség a lövész számára a sisakjába épített fegyvervezető rendszer, mely a gép orrán található egységet irányítja: a tévékamerát, a lézeres célzóberendezést, valamint az éjjellátó berendezést. Ugyancsak így irányíthatja a gépfegyvert is, mely igen hatékonyan használható mindenféle célpont ellen (legáltalában a játékokban mindegyikben).

## A JÁTÉK

Egyetlen hátrányként a hatalmas hardware-igény említhető, az azonban sajnos igen nagy súllyal esik latba. Az installálásához ugyanis a grafikai felbontástól függően nagyjából 40-70-100 Mbyte hely kell, amely csak a legszükségesebbeket tartalmazza. A térképek tömörítve találhatóak a CD-ROM-

■ **Pilótakiválasztás:** elég egyszerűen, halott pilóták szekrényének felső részére kattintva saját nevüket írhatjuk be, hívójelünket állíthatjuk be, valamint módjainkban gyönyörködhetünk.  
■ **Kiképzés:** itt igen jó, ám elég hosszadalmas magyarázatot kapunk a helikopter kezeléséről. Az egyes pontokat sorban érdemes végignézni. Illetve végiggyakorolni, mivel azok fokozatosan nehezednek, és természetesen logikus sorrendben mutatják be az egyre bonyolultabb kezelőszerveket és műszereket. Filmeket is nézhetünk a gépről, amelyek valószínűleg eredeti McDonnell Douglas reklámfilmek, mivel mindegyik igen

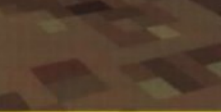
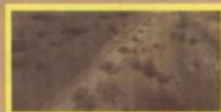
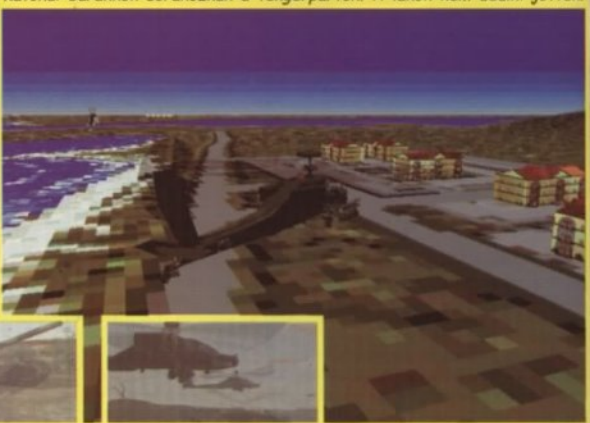
profli munka, ráadásul darabja legalább öt perc. A következő ponttal körbevezethetjük magunkat a gép körül, miközben egy igencsak szárazosnak tűnő hang bemutatja annak fő szerkezeti elemeit. A műszerfalát oktató szakaszban mentorunk igen nagy vonalakban bemutatja a pilótafülkét, és néhány kapcsolót is gondoljainkra bíz. A repülés alapjait megtanulhatunk felszállni, emelkedni, süllyedni, forgolódni a levegőben, majd egy (az X-Wingből talán ismerős) légi csatorna piros négyzetét között kell kerülgetnünk. A navigációs szakasz a "way-pointok" közötti repülést, tájékozódást mutatja be, amelyre igencsak érdemes odafigyelni. Az egyik legfontosabb rész következik: a védekező manőverek. Illusztrálja, hogy a többfunkciós képernyőkön megjelenő radar-képeken melyik jel mit jelent, mikor keres csak az ellenséges radar, mikor követ minket, és mikor indít rakétát ellenünk. Instruktorunk be is mutatja a két, igen egyszerű kitérő manővert: ha a rakéta már csak pár másodpercnyire van tőlünk, hirtelen süllyedjünk le, így használva ki a terep adta lehetőségeket, illetve ha erre nincs lehetőségünk, ugyanilyen időzítéssel történjék ki valamelyik oldalra. A védekező rendszereink egyébként automatikusan működnek, bár kézzel is ír-

## A BÁZIS

Tevékenységünket a légbázis-tervezésben fogjuk kezdeni. Itt az épületekre kattintva a következő lehetőségeink vannak:

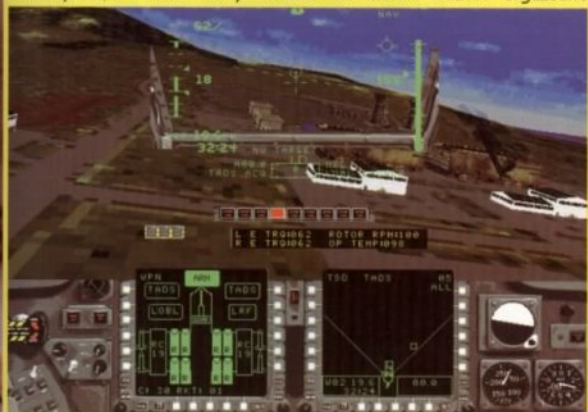
nyíthatjuk őket. A legizgalmasabb rész következik: támadó fegyverzetünk és azok irányításterve. Megtanuljuk élesíteni fegyvereinket, a különböző figyelmeztető hangokat, a fegyvereket jelző ikonokat, és így tovább. A legutolsó, ám harcban legfontosabb lecke a harci stratégiákat és taktikákat magyarázza el. Itt tanulhatjuk meg, hogyan is használjuk ki gépünk különleges adottságait, úgy mint a lebegés közbeni tűzharcol (melyben igen nagy szerepet kapnak a minitel játékokon alapuló teraptárgyak is), a földközeli repülést, valamint a költelékátsákkal való leghatékonyabb együttműködést is. Ugyancsak itt tanulhatjuk meg azt is,

Katonai barakkok sorakoznak a tengerparton. A lakók nem üdülni jöttek.





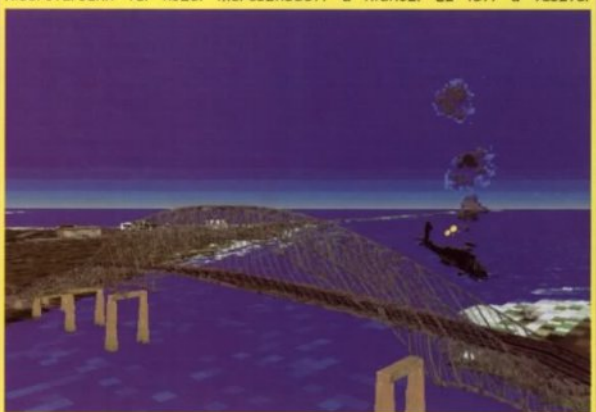
Embert próbáló feladat ennyi műszer és mutató között eligazodni.



hogy hogyan kérjünk a baráti légerőtől és tüzértől támogatást. Ezeket a leckeket mindenképp érdemes végignézni, mivel igen

rövid mód, az alapvető adatok találhatóak rajta), Bob-Up (akkor használandó, amikor egy bucca mögött lebegve megbújunk, ra-

Kísérőtársunk túl közel merészkedett a hírhoz. Ez lett a veszte.



még hátralevő idő és a pont távolsága), illetve Cruise (mint az előbb, csak fejlettebb műszerekkel). Természetesen a fejmozga-

zom meg azt is, hogy az egérrel is kapcsolhatunk bizonyos beállításokat.

■ **TADS:** maga a célzóberendezés, melynek részei a lézer, az infravörös kamera és egy TV-kamera. Szintén külön mozgatható, a korábban leírtak szerint. Az IHADSS-on alul látható egy téglalap, benne egy kisebb kockával - ez mutatja, hogy az egyenes előre irányhoz képest merre van elfordítva a berendezés.

#### KÖVETKEZŐ

A játékot mindenkinek tudom ajánlani: a kezdőknek azért, mert segítségével sakszerű bevezetést kaphatnak a szimulátorok világába, a profibaknak pedig azért, mert annyi billentyű, odafigyelnivaló,

# LONGBOW

## A HARDWARE-IGÉNYE KIELÉGÍTHETETLEN!

hasznos, angolul beszélők részére elég egyértelmű is az egyetlen zavaró dolog a tömörítésen túl rövidítés, amely logikus és végeredményben hasznos is, ám igen sokszor lesz részünk hasonló meglepő felszólításoknak: "Repüljön a JOOSJD-hoz, JHSU-d a NHD-t, majd ha végzett, SHOR egészen FIOH-ig, ahol JHSN. Gyerünk katona, mire vár?"

■ A többi helyen különböző történelmi, egyedülálló vagy hadjáratba gyűjtött küldetést hajthatunk végre. Mivel nem szeretném lelőni a poént, a részleteket a játékra hagyom (legyen elég annyi, hogy a Desert Storm, valamint a számunkra talán kevésbé ismert, 1989-es panamai "Just Cause" hadjáratot küldhetjük végig. Valamint alkalmunk lesz Ukrajnában is irtani a maffiózókat, egy balkáni sorozat részeként.)

### 50% KÉSZÜDMŐ MŰSZEREK

Mivel az "oktatófilmekből" az irányítás, a billentyűk használata világosan kiderül, véleményem szerint inkább a helikopter különleges képességeiről érdemes szót ejteni:

■ **IHADSS:** a "Kék vilámm"-ból jól ismert különleges sisak, illetve az abba integrált célzóberendezés. Ez elvileg a pilóta egy szemé előtt jeleníti meg a legfontosabb repülési adatokat, illetve a sisak pozíciójához igazítja a fegyvereket, így a látás fejmozdítással célozhat. Megjelenése a repülő HUD-jával szinte teljesen azonos. Több üzemmódja van, melyek között az END illetve SHIFT+5-8 billentyűvel válthatunk. Ezek: Hover (lebegés, a leggyesze-

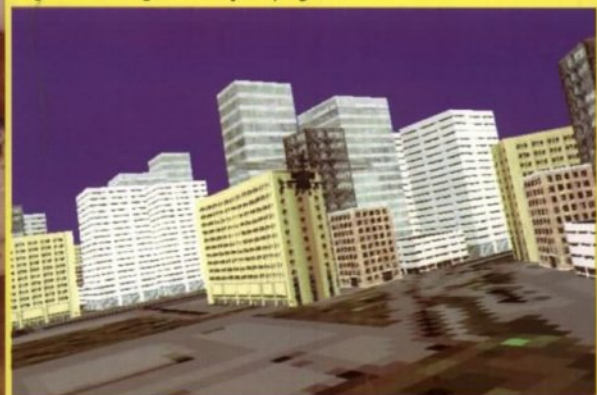
darunkat kidugva észrevétlenül felmérjük a túldalal ellenséges egységeket, visszavüllyedve, tehát úgymond látatlanban rakétákba tápláljuk azok pozícióját, majd hirtelen felemelkedve leküzdjük azokat, pillanatok alatt elindítva összes rakétánkat. Előnye, hogy nem kell külön célozgatni mindegyiket, a radar automatikusan váltogatja a célpontokat, mindegyikre egy-egy rakétát irányítva), Transition (vízszintes haladáshoz szükséges adatok, a következő kijelölt tájékozási pont eléréséhez

tásos manővereket mi is végrehajthatjuk, az ALT+joystick kombinációval).

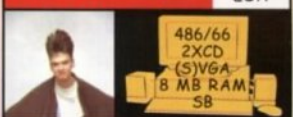
■ **MFD:** többfunkciós képernyők, a kisebb-nagyobb jelekkel lapozgathatjuk őket. Egyes funkciójukat az oktatófilm tökéletesen elmagyarázza. Azért említem csak meg őket, mivel az M billentyűvel az úgynevezett "Master-mode"-ok között lapozgathatunk, amelyek légi és földi célpontok elleni harcra, illetve egyéb feladatokra optimalizált IHADSS, MFD és rakéta-vezető kombinációkat jelentenek. Itt jegy-

képernyő áll rendelkezésre a játék alatt (főleg ha a realitást maximálisan kapcsolják az opciók menüjében), hogy a bonyolultság örökkönyvetek csal a legszőrösszívűbb kritikus szemébe is. Ha pedig valakinek Pentium áll rendelkezésére, valamint rengeteg winchester és memória, akkor az élmény mozinak sem utolsó.

Ilyen tereptárgyak és ekkora részletesség mellett még egy Pentium is megizna. De legalább tudja a program...



ah-64d longbow Kijadja: EOA



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

Kezdőktől a haladókig mindenkinek pazar játékélmény. Pentium ajánlott!

91%



# INDIANA JONES

## and his DESKTOP ADVENTURES

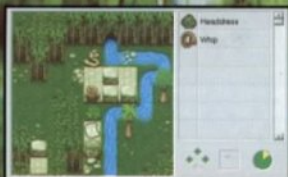
# A SZERÉNY TÖKÉLY!



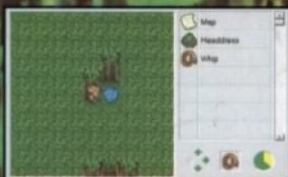
Marcus kiadja a feladatot: hozzuk el neki az aztékok tükrét. Útravalóul egy fejdíszet nyom a kezünkbe.



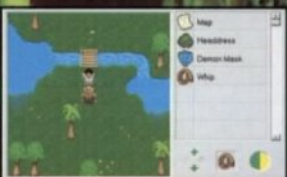
Első utunk mindig Indy házába vezessen, ugyanis itt vehetjük magunkhoz a nélkülözhetetlen lasszót.



A tőrök nélkül nem megyünk sokra. A falu környékén biztosan belebotlunk.



Az erdő mélyén - ahová néhány vadember likvidálása után juthatunk - egy maszk rejtőzik.



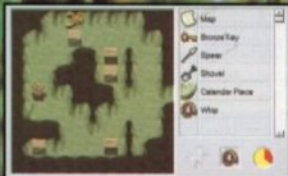
A híd előtt ácsorgó figura pont az imént szerzett maszakra áhítozik - adjuk át, s tovaenged.



A leopárdokkal körülvevett házban egy láda mögött lapul a kulcs a szomszéd szobához.



A gyűjtő a fejdzsűnkért cserébe egy kőnapár darabot ad.



A valaha skorpióktól és pókoktól hemzsegő barlangban egy dárda akadunk.



Néhány lépésre innen egy ásó fekszik - nem kell sokat tenni érte, csupán néhány skorpió az akadály.



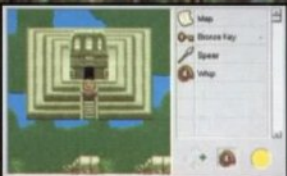
Ügyes kötologatással hamar a birtokunkba jut a fadarab.



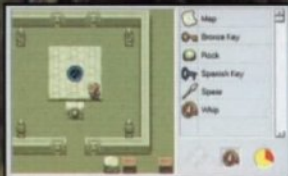
Az ásóval sikerült lépcsőt vájni a dombra, itt fent pedig a térképdarabokat kell összetolni. A jutalom egy leopárd szobor.



A szoborért cserébe egy üveg nitroglicerint kapunk, amivel irány a végső helyszín.



A falat kirobbantva elfolyik a víz a piramis körül, s szabad az út.



Néhány náci, egy kulcs, négy kapcsoló és végül miénk az azték tükrő. Vihetjük Marcusnak, s generálhatjuk a következő játékot!

A program Windows alapú, s bármilyen meglepő, mindössze 1 lemezes (és most ne CD-re gondolatok). A játék az eddigi kaland és akciórészek különös egyvelege. A kalandcikkák végtelenül változatosak: az általunk beállított kalandméret szerint a program véletlenszerűen kreál egy világot, s hozzá egy kalandot változatos tárgyakkal, eseményekkel, szereplőkkel. Így akárhányszor leülünk játszani, sose fogunk két egyforma kalandba keveredni. A játék zenéje és hangjai nagyon egyszerűek, inkább csak funkcionálisak. A grafika kellemesnek mondható, a felülről látható táj előre készített elemekből áll össze, az ellenségek is elég változatosak. Rengeteg féle tárgyat kreáltak a já-

tékhoz, s ezeket a legkülönbözőbb módon lehet megszerezni. A játéklablak 640x480-as felbontás mellett úgy a képernyő 2/3-át foglalja el, s minden elérhető egyetlen mozdulattal: mozogni a kurzornyilakkal vagy az egérrel lehet, tárgyakat felvenni, harcolni a Space-szel vagy az egérgombbal. A Shiftet lenyomva tartva húzhatunk/tolhatunk tárgyakat. Az M betűvel a térképet hozhatjuk elő, mely hasznos infókkal lát el. A tárgyak jobb oldalon találhatóak, s úgy kell őket használni, akár egy kalandjátékban a megfelelő helyen. A fegyvert a képernyő alján lévő négyzetbe helyezve lehet aktivizálni, s a mellette található zöld nyilak jelölik a lehetséges útirányt, a zöld kör pedig életérőnköt. Énnyi!

**i. j. d. a.** Kiadja: LucasArts  
PC: 486/33, 8MB RAM, SVGA, LEMEZ

# 88%



1.

Gillian Sommers nagy lélekjelenlétéről tett tanúbizonyságot, - ahogy azt később tanára, Aaron Pietsch oly találon megjegyezte; nem tojt be - amikor megkapván a Bolygó- és Rendszerezési Hivatal értesítését, nem egett azonnal össze az osztály előtt.

Ehelyett büszkén kihúzta magát - egy osztályelsőnek kell, hogy legyen tartása, pláne ha saját bolygót akar - és szó nélkül kísért a terembe.

Mint minden végzős hallgató, Gill is beadta igényét egy saját kisbolygóra, de az egyetlen amiben reménykedhetett, hogy esetleg kihelyezik gyakorlatra valamelyik bolygógazdához. Nem éppen nyertes pozícióból indult, hiszen az utóbbi időben a túl sok új életforma miatt tisztázatlan

beszéltek, hogy ön érzelmi kapcsolatban állt Kowalskyval.

Gill nem jött zavarba.

- Negyvenöt éve, még a Főiskolán. A Mesterem azonban ellátott tőle.

- Azóta nem találkoztak?

- Nem, uram.

- Telepatikus kapcsolatot sem tartanak?

- Sem másilyent! - sértődött meg Gillian.

Eshard elmosolyodott.

- Akkor most újrakódolhatja a történelem diszkjeit!

- Hogy érti ezt?

Eshard idegesítően lassú tempóban máskzálni kezdett körbe a galérián.

A terem elég kihaltnak tűnt diákok nélkül - minden szóra öblös visszhang felelt.

- Kowalsky rendszere összeomlott.

- Micsoda? - rémült meg Gill. - Ezt nem

teleyei vannak, gondoljon a jutalomra. Sikeres küldetés esetén saját kisbolygót kap. Ja, és lesz egy társa is.

Vállalja?

Gillian Sommers habozás nélkül igent mondott. És nem személyes okokból.

Mark Powell áldotta az a-grav feltalálójának briliáns elméjét - a stabilizátor működésének köszönhetően, egyrészt nem kellett órákat várni a bolygó körüli pályára állásra, másrészt nem hánytá össze senki új ruháját, amire még kissrác korában még a leszállás alatt is biztos léptekkel közlekedhetett két pohár itallal a kezében, - az egyiket Gillian Sommersnek szánta - miközben a pilóták verejtékes hátú ingjeikben ötpercenként háritáltak el veszélyes műszaki hibákat.

- Kíváncsi vagyok, mit találunk odalent.

- Menjünk! - javasolta Mark és főnyalábolta közli számítógépet.

Gillian megnyitotta a zsilipajtót. Éles napfény öntötte el a kiszálló-fülkét, edes-kés szálló csiklandozta orrlukáikat; Mark és Gill óvatosan lépkedtek le a rampán. Friss, illatos fű fogadta őket, impozáns látványt nyújtott a távoli hegyek néma vonulata - sebzett vadként nyújtózt el a kökes messzeségben - és a közeli, tiszta vízü tö, melynek partját méregzöld erdősvág kisérte egészen ideig a dombokig. Kowalsky birodalma csodálatos volt, az örök tavasz ígérteit hordozta magában és még valamit. Valami megmagyarázhatatlanul nyugtalanítót - és ez, ami kezdetből fogva belőlről fakadt; halálos veszélyt rejtgetett maga mögött.

- Nem értem - hitetlenkedett Mark. - A járórhajók roncsainak itt kellene lenniük valahol.

# EGYESÍTÉS

## NOVELLISTÁNK ÚJABB REMEKMŰVE!

bolygóközi helyzet alakult ki - a mindenható Hivatalnak egymás után kellett segítséget nyújtania számos felkelés leverésében, márpedig az jócskán megdobta a költészetét.

Gill tehát annak biztos tudatában nyomta le az Obszervatórium nagytermének kilincset, hogy az odabent várakozó nagyfejű kapásból elutasítja a pályázatát.

- Dr. Eshard! - lepődött meg őszintén, amikor végre benyitott. - Maga tagja az Ellenőrző Tanácsnak?

A mammut méretű csillagfény mellett idősebb, hajszos férfi ácsorgott - egészen gögös arc kifejezéssel pislogott le az emelvényről.

- Miért lepődött meg, Miss. Sommers? Így könnyebb utána járni a dolgoknak.

Gill észrevette, hogy korábbi tanára oldalán feltöltött lézerpisztoly fityeg.

- Haddban állunk valakivel?

- Kivel nem? - kuncogott Eshard. - De most nem ezért jöttem.

- Az üzenetkapcsolatban az állt, hogy munkát kínál nekem.

- Úgy is van - molyogta az öreg, miközben töprengve bámult a távcsöbe. - Hm. Az Edonerus! Igazán pompás bolygó.

Gill fellepdelt az emelvényre - a hatalmas kupola védelmező tojásként borult föléjük, de a sötét ár megannyi veszélyt hűve közvetítette a távcső is.

A lány ellenőrizte a komputer által kivett képeket; az Edonerus ugyanolyan volt, mint amilyenre emlékezett.

- Kowalsky bolygója - mondta óvatosan. - Tényleg szép lehet.

- Isméri Yale Kowalskyt? - fordult felé Dr. Eshard.

- Igen, uram. Ú volt az első végzős, aki annyira jó forrás készített, hogy az Egyesült elvágrása után azonnal saját bolygót kapott.

Eshard szemmel láthatóan nem volt a válszának.

- Igen, az a hivatalos verzió - túrlátnietlenkedett - de mi van a nem hivatalossal? Azt

mondhatja komolyan, Yale modellje tökéletes együttműködést és minimális energiafelhasználást kínál!

- Ugyan! Nincs tökéletesség, csak fejlődés - sajnálkozott Eshard. - El tudná mondani, mi a bolygógazda feladata?

Gillian furcsálta a butácska vizsgakérdést, de nem sérthetett meg egy magas beosztású embert.

- Életképes, az Univerzum számára hasznos létformák teremtése a lehető legkevesebb energiavesztéssel, ami a Törlesztésnél kiegyenlíthető.

- Remek - bólintott az öreg. - Nos, Kowalsky rendszere teljes belső együttműködésen alapult elsődlegesen, a külső kapcsolatfelvételt csak egy újabb evolúció útján valósíthatott volna meg. Tényleg gazdaságosan indult a dolog, csak hogy ez minden más fejlődést megakadályozott.

Nincs szükségünk ránk! És úgy tűnik, Kowalskyra sem, mert három évvel ezelőtt megszakadt minden kapcsolatunk a bolygóra.

Yale még az eltűnése előtt beismerte saját hibáját és azt, hogy már nincs módja helyrehozni, hiszen intelligens lények életébe nem szólhatunk bele közvetlenül. Tehát, nem hasznos tagjai Univerzumunknak, ráadásul még veszélyesek is!

Két orhajonkat küldtünk az Edonerusra, de egyik sem tért vissza. A Tanács komolyan fontolgatja a bolygó elpusztítását. Persze előbb tudnunk kell, mi folyik ott.

Gill komoran bólintott.

- És az én feladatomból lesz kideríteni.

Eshard néhány lemezt nyújtott át a lányunk.

- Minden szükséges információt megtalál ezeken a hordozókon, beleértve Yale utolsó jelentését is.

- Egy pillanat múlva, ha az én hajóm nem tér vissza?

- Loriant! - hozzogotta maga elől az öreg. - Emellett az aggodalom. Évek óta kerestem a megfélemlítőt itt az Obszervatóriumban és azóta várszattam magam, mert nemcsak hogy kitűnő szakember, de a tudati energiája is kimagasló. Különben, ha ké-

- Te már jártál itt - mondta Gill. - Milyenek az edonerusiak?

- Nem megfigyelőként voltam lent, csak turistaként

Kowalsky bolygó-rezervátumában. A növények és a klímán kívül semmit sem mutattak. Akkor még kezdő stádiumban volt minden projekt, ezért az óslokok csak a szőlők és a borsókák

mint lehetett az egyik legfontosabb feladatunk. A bolygó elpusztítását két csillaghajóval

- Ezért bármi lehetett ott. De vajon, hogy tudtak elpusztítani két csillaghajóval?

- Először sincs

- felelte Mark. - Fiatál világ ez, nem hinném, hogy komoly technikai civilizációk találunk

Nirtelen zökkenés szakította félbe őket.

- Földet értünk - jelentette a Kapitány. - Légköri nyomás, üsszettel megfelelő. A központnál vagyunk. Rádióhullámokat nem fogtunk.

- A radar szerint itt is vannak

- nyugtázta Gill.

- Igen. De hol?

- Itt - mutatott körbe a lány. - Mindenhol.

- Talán egy nagyobb mennyiségű felszínközeli nyersanyagforrás tévesztette meg a komputert

- tippelte Mark.

- Lehetetlen ek-

korra hasonlóság az anyagszerkezetben.

ellenkezett Gillian.

- Akkor földalatti bázis lehet. Vagy pedig elásták.

- A talajszerkezet nem üregek. Itt maximum darabokban temetették el.

Mark tehetetlenül tárta szét a karját.

- Talán véletlen egybeesés.

Gill fejcsóválva visszament az űrhajóhoz.

- Én ebben nem hiszek - kiáltotta vissza. Aktivátem a fedélzeti robotot.

Mark Powell rosszkedvűen nézte, ahogy a kis fémműtűr előgurult a hajó hasából - feje tetején különféle műszerek meredektek körkörös irányba, olyan volt mint a kicsinyített Szabadságszobor. Öblös hasikójából erős, mechanikus csapok nyújtóztak előre és minden elérhető területet megtapiztak maguk körül

sűrű

csipogások kö-

zvetta.

- Ez a töporpú

az orráig sem

lát - csúfolódott

Mark.





**Folytatás a 45. oldalról.**

- Kritizálni mered a Hivatal legújabb fejlesztését?

- Eszemben sincs - sóhajtott lemondóan Mark. - De én szabad szemmel is látok érdekes dolgokat! Nézd!

Gill követte a férfi tekintetét, egészen az erdő széléig. Az egyre ritkuló fák árnyékában ókorinak tűnő oszlopcsarnok állt, három szoborral a közepén - félig elfedve lehajló ágakkal.

Elindultak hát arrafelé - az épület nagyon úsinek látszott, ezeréves törmelékdarabok rozogtak csizmás léptek sulya alatt. Finom porréteg borította a szobrokat, göcsörtös faágak karmolták körbe a talapatukat - félelmetes volt a hely atmoszférája. - Ezt én nem veszem be - ingerkedett Mark. - Nincs pókháló!

Alig fejezte be a mondatot, mindketten megdöbbenve bámulták az emléktáblákat. El sem kellett olvasniuk, anélkül is rájöttek, hogy tulajdonképpen saját szoborműsükre merednek olyan bambán, mint az elsőnapos kiskutya, amikor rácsodálkozik a világra.

- Valaki tréfál!

kozik velünk - kockáztatta meg Gill. - Ezek a szobrok mi vagyunk!

Azt még látta, hogy Mark válass helyett óvatosan hátrébb lépett, - néhány gondolatlullámot is sikerült elcsípni a férfi felől - mint aki nagyon is jól tudja, mi fog történni. Persze lehet, hogy neki volt igaz. A következő pillanatban hirtelen szétnyiták a bokrok és egy csapat ősember csörtetett elő óriási rikoltozással, kezükben mindenféle primitív fegyvert löbölve. Gillian ráébredt, hogy Mark nem fog védekezni. (- Vajon miért? Hát nem egyértelmű?) Ő viszont nem akarta tudni energiáját használni, nehogy valaki pont ezzel a támadással tudja felmérni erejét. Villámgyors mozdulattal előrántotta lézerét - csak egy lövésre maradt ideje - és gondosan megcélozta a vezért.

Ssshhh!

Amikor a főnök elvágódott, azonnal megtorpant a horda. Az egész olyan volt, mintha valamiféle egységes érzelemhullám szaladt volna végig a megnyúlt feji lények csapatán. Szinte egyszerre üvöltöttek föl, mint a még szét nem választott számi ikrek születésük előtörténet pillanatában. Gilliannek eszébe jutott, hogy talán ezek a primitív emberek egyetlen óriási tudat részeként működnek, így minden nemü érzelmi reakciót képesek egymásnak továbbítani.

Mark meglepetten felhőrdült (- Most lebuktál!) és reflexszerű mozdulattal hátrébb rántotta a lányt. Újabb meglepetésként a holttest váratlanul megremegett, - az ósbanda morogva visszahúzódott - majd egyszerűen megolvadt és belefolyt a kortalan márványi-önök szürke egyhangúságába. Csend lett, még a zórdó hangjai is elcsilltak.

- Legalább tudjuk, mi lett a hajóinkkal! - mondta Gill halkan.

- Itt valami nagy baj van - helyeselt Mark.

- És az ősember? Hány éves az Edonerus?

- A mi ideink szerint alig ötven, a bolygó lakói számára ez legálább hat-hét milliárd! - Nem lehet ilyen lassú az evolúció, ha csak valaki más be nem avatkozott.

- Aki esetleg megölte Kowalskyt? - kérdezte a férfi.

Gillian megrázta a fejét. Így nem jutnak előbbre.

- Így kezünk kell. Nem szeretném, ha ez az átkozott planéta minket is elnyelne.

Mark körbejárta az épületet és a szobrok mögött felfedezett egy titkos lejárót.

- Nézd! Kowalsky menedéke!

Gill a férfi mellé lépett. A márványlapok közül barna tölgyfaajtó emelkedett ki, rajta vaskos fémkallantyúval.

- Ki tudod nyitni? - kérdezte borisan.

Mark vállat vont, aztán megmarkolta az emelőkarikát. A nehéz faajtó fődalmas nyirkorgással, ámde mégis könnyedén táruult föl előttük. Nyirkos, dőhos szag csapott elő a sötétségből és mintegy varázsűtésre, lobogó fáklyák gyulladtak ki a sötétbe rejtett falakon.

- Vendégszerető hely - tüprengett Gill.

Odalent hatalmas csarnok várta őket - szinte minden márványból volt, római mintákkal díszítve. Az ormótlan, hideg falakat boltívek és oszlopsorok tették igényes látványossággá. A pompás terem közepén, magas, légy ivű körszökőkút csobogott, körülötte a járólapokon hatalmas, cirádás betűk hirdették régies nyelvzeteten:

**BEJÁRÓKÖZELÍTÉS ÚT,  
 BEJÁRÓKÖZELÍTÉS  
 BEJÁRÓKÖZELÍTÉS!**

- Menjünk - javasolta Mark és behajolt a nyíláson.

- Menjél! - mondta Gill és egy jó erős ütessel tarkón csapta a fejt.

Mark tompa puffanással lezuhant a mélybe, Gillian



gyengén is, de kezdetől fogva érzett - pontosabban Mark Powell jelenléte óta - csak most sokkal intenzívebben az eddigé. Érzékel fokozatosan eltompultak, egyre gyengültek, nem bírt harcolni ellene. Gyva talán nem is akart.

Gillian Sommers nem lepődött meg, amikor Mark Powell megérintette a vállát. A férfi keze selymes volt, simogató és mégis erős. A lány kész volt bízni benne, habár nem tudta mit cselekszik.

- Esteledik - suttogta Mark. - Itt az idő. Gillian érezte, hogy a férfi nem hazudik, halálán nézett rá. Itt az idő és ők nem várhatnak tovább. Mark gyengéden belecsókolt a nyakába.

- Készen vagy? - kérdezte. Gill alótlan bólogatott, miközben tudta, hogy a fizikai egyesítés csak az első lépés az igazi felé. És ott, ott a messzeségben már várt rá a Supervisor, csak rá várt. Akarta őt, a tudását, az erejét, mindent ami benne van, ami ő. Gill döntött végre. Habár távoli döntés volt, megfoghatatlan - de ellenáll majd, ha itt lesz az ideje. Tudni fogja mikor, mert ez maradt az egyetlen reménye.

...mert a hajó már az Edonerus részévé vált.

gyorsan visszazárta az ajtót.

- Sajnálom - suttogta. - Nem én akartam.

Hosszú, barna haját hátracsapta homlokából és előhúzta lézerét.

- Szent Galaxis, add, hogy ne legyen igaz! Ujját rátette az elsőtő gombra, aztán...

...aztán eszébe jutott, hogy valamit még tudnia kell a lézerpróba előtt. Izgatottan lépett a köztérre szobor elé és mire letörölte a port, már tudta mit fog találni. Nagy szemeket meresztve bámul Kowalskyra. A férfi szobormása pontosan olyan volt, mint amikor Gill megismerte. Erős és szép, durva és brutális egyszerre.

Már nem is kellett a lézer, Gill rájött, hogy csapdába csalták. Kowalskynak tényleg sikerült újat alkotni, amely már majdnem tökéletes. Egyesítés - a rendszer, amiben csak ő lehetett a Supervisor. Yale Kowalsky nem halt meg! Nagyon is él! És most itt van.

Gillian végre megértette mit jelent a felirat, kirihant a csarnokból és segélyjeleket küldött a hajóért. Nem jött válasz.

És miért is nem? Hát csak azért, mert...

A lány kétségbeesetten feltöltötte tudati energiáját, készen rá, hogy minden támadást visszaverjen. Hiába, Yale már megelőzte. Ismét előtűnté valami édesbűs, melankolikus hangulat, amit ha

Az oszlopcsarnok alatt voltak, a menedékhelyen. Gill

halotta, hogy Powell mellette szuszog, bár nem volt ereje ránézni. Szégyellte magát az éjszakaiért, de Mark már nem számított.

Felfogta a veszélyt és most ez volt a legfontosabb. Azt hitte belülről jön, tülságosan is odakoncentrált, de legalább kitisztult a feje. Hirtelen ébredt föl, látta, hogy Mark szinte elmerül a hideg lapokon. Mi folyik itt?

Gill felsikoltott. Ez nem káprázat, nem illúzió! Ez a valóság! És Gillian nem akarta, hogy Kowalsky asszimilálja. Már teljesen éber volt, izótt vadként küzdött, nehogy a márványpadló anyaga elnyelje. Harcolt belülről, harcolt kívülről.

Eszébe jutott a vadember, amelyik olvadó jégkockaként szívárgott a talajba. Az Anyaghoz!

Még vadabban küzdött. Óriási energiát halmozott föl és most szembe találta magát a Tudattal is! Minden dühét beleadva szabadjára engedte haragját és...

...megszabadult! Megremegett a föld, a szellemkéz - amely eddig fogva tartotta - most engedett. Gill kiszabadult.

- Megöllek, te szemét! - sikította dühösen.





A lány felpattant, Markot már nem látta sehol. A falak remegni kezdtek, méteres repedések keletkeztek az oszlopokon, a szökőkút szétesett. Gill rémülten a kőfal-hátságához rohant, - ami a plafonról lógott lefelé, továbbá 't' lökte le Markot - és mint a kismajmok, kusztolt fel rajta. Alig bírta kilökni a faajtót - utolsó erejét is összeszedve lendült át a nyílásra a szabadba, miközben a csarnok összeomlott fölőtte. Földrengés rázta meg a bolygót, de ez sokkal nagyobb és hevesebb volt, mint kellene. Elborult az ég is, észak felől vihar közeledett. A tó vizét vérvörösré korbácolta a nyugtalanul süvítő szél.

Kowalsky nem akarta elfogadni a lányt.

Gill rohanni kezdett az úrhajók felé - magában elrebegett egy imát, hogy még időben odaérjen. Léptel nyomán szakadékszerűen omlott be a föld, az erdő fái könnyű pálcikaként dőltek halomba.

Gill éppen hogy csak fölkapaszkodott az emelkedő hajó rámpájára, az Endavour zihálva emelkedett, - alattuk rohamosan távolodott a pusztuló táj, a tavat mintha leeresztették volna - amikor egy segítő kéz kulfeloldott Gill csuklójára és könnyedén felhúzta a záródó zsilipját elől. Gill kimerülten, csapzottan meredt megmentőjére. Nem félt tőle.

Yale Kowalsky állt előtte teljes élet-megszámban.

- A, Supervisor! - gúnyolódott Gill. - Feladad a szellemi létet is?

A férfi mosolygott.  
- Szíval rájöttél, mi?  
Gill lassan oldalazott a székek felé és úgy helyezkedett, hogy Yale ne lássa a jobb karját.

Óvatosan csúsztatta kezét a pisztolya felé. Próbálta az időt húzni.

- Csak annyit mondj meg, hogy miért!  
- Mert szükségem van az energiádra - jelentette ki Yale. - Csak a teljesség képes elérni tényt.

- Gyenge vagy a terjeszkedéshez, igaz? Befagyaszdtad saját magadat ebbe a rendszerbe és már nincs hová fejlődni! Ezért akarsz hódítani.

- Ez a tüköly.  
- Nem! - tiltakozott Gill. - örült vagy!

Kowalsky elengedte a füle mellett Sommers megjegyzését.

- A te tudatod kiegészíti az enyémet - folytatta rendületlenül. - Te vagy a leg-ideálisabb társ számomra.

Tompa zökkenés jelezte, hogy átlépték a szökési sebességre. Az úrben voltak. Yale közelebb lépett a lányhoz.

- Most pedig...  
- Egy utolsó! - kérielte Gill.

- Rendben. Az Egyesítést az Edoneruson véggezzük el. Kérdőzhetsz még valamit, mielőtt visszafordulunk és elkezdjük az előkészületeket.

Gill megrettent Kowalsky tárgyilagosaságától, kétekedett terve sikerében.

- Csak a kíváncsiság hajít. A Rendszer minden egyes elemét magában foglal?

Kowalsky gyanakodva méregette a lányt, nem tudott behatolni az agyába.

- Valamit rejtgetsz - mondta mérgesen. - De már mindegy.

- Tehát? - sürgette Gill.  
Yale habozott egy pillanattal, aztán vállalt vont.

- Igen. Élő és élettelen. Fák és kövek, minden, ami létezik - Kowalsky egyre jobban belelendült. - Enyém az Anyag és a Tudat! Hatalmas vagyok! Megállíthatatlan!

Gill csak erre várt.

- Akkor pokolba veled félisten! - sikította adázul.

Sommers a legmagasabb fokozaton süttötte el a lézerét, anélkül, hogy célzott vagy bármilyen feltűnő mozdulatot tett volna. A koncentrált fony-lüvedék hatalmas lyukakat ütött a hajó belső burkolatán, ugyanakkor...

...Kowalsky fájdalomtól eltorzult arccal zuhant a székek közé, a sokktól egy pillanatra elvesztve tudati eszméletét. Gill ezt az alkalmat használta ki arra, hogy átvegye Kowalskytól a hajó birtoklását.

Először is villongó energiapajzsot vont maga köré és eszevesztett dühvel kutatót a semmiben Yale és az Edonerus szellemi kapcsolata után.

Amikor rálelt a vastag fonatra, minden erejét beleadva szétszakította - Yale Kowalsky lebénult.

Gill visszatért a hajóhoz. A férfi éppen tartalékait próbálta összeszedni, de Gillian letaglóztta.

- Adieu, mon ami!

Lévéen birtokában az Endavour, Gillian Sommers megnyitotta a zsilipet és...

...Kowalskyt vadállati gyorsasággal marta el a vákuum. Kiröpítette a jéghegy urbe, ahol Yale maradt erejét beleadva megpróbált Gill pajzsába kapaszkodni, de a lány néhány lökéssel eltaszította magától. Már csak egyetlen dolog maradt hátra.

Meg akart menteni valamit ismerőst, valami kedveset a Kowalsky - Edonerus kettősből, hogy ne legyen lelkiismeret furdalása egy korábbi ütés miatt. Gillian kinyúlt még egyszer és utoljára a szelőszi Yale felé és megragadta azt a parányi árnyfigurát a Tudatból, amelyik ismerőseként tűnt, felhozta a hajóra és utolsó csepp erejével visszazárta a zsilipet.

Kimarülten roskadt össze az egyre inkább tetést őrít alak mellett. A kabin oxigénintéztet gyorsan stabilizálódott. Gill aggódva nézte a mellette éledező férfit. Mark Powell zavartan pislogott vissza. A feje úgy lüktetett, mint egy megvágott kisuji.

- Mi a franc...

Gillian vérző orral kacsintott rá.

- Szabad vagy, Mark!

Powell értetlenül rázta a fejét.

- Megtaláltad Kowalskyt?

- Igazából nem is kellett keresni - mondta talányosan Gill.

- Hogy érted ezt? - hákkent meg Mark.

- Úgy, hogy végig ott volt előttünk - felelte Sommers.

- Mi?

- Yale Kowalsky maga az Edonerus! Mark bután nézett rá, Gill folytatta.

- Az Egyetemen úgy tanítják, hogy a társadalmak, közösségek legfontosabb eleme az együttműködés, de ezt igen nehéz produkálni a valóságban. Yale gyorsan kidolgozott egy ilyen rendszert, igaz, kicsit renthagyó módon értelmezte.

te. Viszont sikerült létrehozni a tökéletes organizmust. Az Edoneruson ugyanis mind az élő, mind az élettelen anyagok mentális kapcsolatban állnak egymással, mérhetően teljesen azonos szinten. Közös tudat, energiasűrűség nincs! Ember - állat - szerves vagy szervetlen anyag ugyanazon energiaszinten mozog, egy nagyobb, egységese tudat részeként. Ez több mint endoszimbiózis!

Csakhogy van egy bökkenője a dolognak. A Rendszer valószínűleg hamar eljut saját fejlődésének csúcására, aztán egyszerűen nem tud továbblélni, mert nincs hová. A fajok nem kényszerülnek harcolni a különböző nyersanyag és energiaforrásokért, sőt egymást kiegészítve használják fel azt. A minőségi fejlődés ezzel megáll. Egy megoldás maradt; az expanzív fejlesztés.

- Vagyis területszerzés - bolyintott Mark.

- Pontosan. És a játszódtól le az Edoneruson is. Yale, mint Supervisor nem volt képes további egységeket hozzá távon szinten tartani, márgedig a terjeszkedés létfontosságú lett a Rendszer - ami Tudat és Anyag együttese - számára a továbblépéshez. Ehhez szükség volt egy társra, aki elég erős az Egyesítéshez.

Mark felhőrdült.

- Vagyis téged akart! És én voltam az eszköze.

- Ez a helyzet - sajnálkozott Gill. - Yale ismerte az arámát és nagyon is megfelelt nekem, ne felejtse el, én érzelmi kapcsolatban álltam vele annak idején. Ahhoz, hogy megkaparinthasson, valóban téged használt fel, mérghozzá már a Tudat szerves részeként. Akkor kapott el, amikor a Rezervátumban járalt. Kicsit másképp asszimilált, mint a többiek, ugyanis beléd ültetett magából egy részt, többet a szokásosnál. Mivel ő maga feladta az anyagi létét, általa akarta elérni rajtam a fizikai Egyesítést. Tulajdonképpen egy darabig Te voltál ő.

Mark újból felforyant, Gill folytatta:

- Azért asszimilált téged, mert te a Hivatal ügynöke vagy, ráadásul Eshard unokáját nemcsak a bizalmát élvezted, de komoly befolyásod van a Tanácsban is.

Pont erre volt szüksége. Elérte Eshardnál, hogy engem küldjön az Edonerusra, miközben mindenki elhitte, hogy saját akaratából cselekszik. Pedig igazából ő mozgatta a szálakat.

Igy kerültünk mi együtt a bolygóra. Állandóan hátráltattad a munkámat, de csak később kezdtem gyanakodni rád. Amikor ránk törték a vademberek, te már tudtad mire számíts, előlraátd magad, ezért szabadultam meg tőled.

E I -

szökni azonban nem tudtam,

mert Kowalsky egy gyors támadással lefogott és majdnem asszimilált. Alig tudtam kiszabadulni.

Amikor elértem a hajót, már sejtettem, hogy az is az Edonerus része lett - még nem voltam bizonyos benne, de tervem már volt. Látszólag belesétáltam a csapdába, meg kellett tudnom, hogy a Rendszerbe élettelen dolgok is beletartoznak - e, bár ezt már a földrengésnél sejtettem. Yale ott volt a hajón, - felvette eredeti alakját - én meg húztam az időt.

Addig nem mertem támadni, amíg ki nem értünk az úrbe, ahol Kowalsky, távol a Tudatból megfelelően gyenge nem lett. Akkor támadtam, amikor végre kikotyogta, hogy ebbe a szuperorganizmusba az élettelen is beletartozik - azonnal belelöttem a hajóba. A felfújtsága miatt bukkolt el. Anyira hitt az erejében, hogy rólam szinte meg is feledkezett. Mivel az Endavour Yale része volt, ezért ugyanolyan fájdalom érte, mintha egyszemre rálöttem volna. Kihaszámította a pillanatnyi sokkot és elszakítottam őt az Edonerustól. Ez hasonló érzés lehet ahhoz, amikor az ember elveszteti valamelyik testrészét, mert Kowalsky valójában nem volt teljes lényében jelen. A hajót megszerzettem ugyan, de meg nem öltem őt. Téged még meg tudtál menteni.

- Honnét szeltd ezeket a dolgokat? - döbbsent meg Powell.

- Belekukkantottam az elméjébe.

- Most mi lesz? - töprengett Mark gondterhelten.

- El kell pusztítani a bolygót - jelentette ki Gill.

- És ha valakivel mégis sikerül az Egyesítés?

- Akkor csak egy másik Egység fékezheti meg.

Mark elkepedve roskadt magába. Nagy vihar előszele csapta meg őket és ezt érezték.

- Valamit tennünk kell - halkította le a hangját Gill.

Powell borúsán meredt a lányra.

- Egyesítés - izeigetette a férfi. - De ki lenne erre képes?

- A fizikai már megvolt... - suttogta Gillian Sommers.

A férfi és a nő leplezetlen csodálattal meredtek egymásra. Csend ereszkedett közejük, a hajtóművek halkán durzsoltak. Rejtélyesen mosolyogtak utánuk a csillagok - az Endavour felgyorsult és belépett a hipertérbe.



Mikor e sorokat írom, Angliában még csak az elődöntőknél tartanak, s nem tudni, Anglia, Franciaország, Németország vagy tén Csehország nyeri az EB-t. Itthon, a Gremlin játékában azonban már minden eldőlt. A franciák fantasztikus játékkal 3-0-ra verték a döntőben az olaszokat, s így ők lettek a kontinens legjobbjai. Igaz, ebben a csapatban egy Cantona nevű emberke szórta a gölokat, aki Londonba, ki tudja miért, nem jutott el. Sajnos ennek a küzdelemnek is csak egyetlen magyar résztvevője van, Puhl Sándor (talán majd az olimpiá-



Ez a becsúszó szerelés két csatár elfekvésését eredményezte.

**SZUBJEKTÍV  
VÉLEMÉNYEK**

A program egyébként véleményem szerint elég nehezen ír-



Kapusunk a helyzet magaslátán áll.

**KONKLÚZIÓ**

dolgokat is csinálhatunk a labdával (csukafejes, ollózás, kapaslövés). A gépjátékosnak például valószínűleg az a mozdulat tetszett a legjobban, amikor a játékos mellet-

A játék grafikája az Actua Soccerből már ismert. A gyönyörű angol stadionok perspektívikus

**A DOBOGÓ LEGFELSŐBB FOKÁN!**

ról szóló progiban több babér terem nekünk).

**NÉHÁNY  
ÉRDEKESSÉG**

A Gremlin Interactive tehát elkészítette Actua Soccerének ideit, aktuális változatát. Az új részben az Európa Bajnokságra kijutott 16 csapat sorsába szélhatunk bele minden este. A meccseket játszhatjuk a gép és egymás ellen, egy gépen, modemmel összekötvve vagy akár hálózaton keresztül is, s mivel akár mind a 16 csapatot más vezényelheti, igazán remek szórakozásnak nézünk elébe.

**U E F A  
EURO 96  
England**



nyithat. Több edzőmeccset le kellett játszanom, mire sikerült egy egészséges lövést megeresztennem az ellenfél kapujára. Próbálkozásaim közben kapuskirúgás-

leveszi a labdát és még mielőtt lesesse, kapból lö, s ezért ezt előszeretettel alkalmazza is.

gyepén rohangálnak a focisták, akiknek minőségét és animálását bizony a legtöbb kalandjáték megirigyeinél. S akkor még nem beszélünk arról, hogy itt egyszerre 8-10 figura fut, ugrik, lő, s e közben folyamatosan változik a közvetítő kame-



Majdnem végzetes hiba: szabadon lehetett a 10-es játékos.



Jogos az örömtánc...

A játék legnagyobb érdekessége egy Wireplay nevű hálózat, amely jelenleg sajnos még csak Anglia területén működik. Ebbe a hálózatba egy 9600 baudos modemmel mindenki becsatlakozhat, s innentől kezdve bárkivel összemérheti tudását, aki hajlandó vele egy időben a gépe mellé ülni. E játékosok részére teljes bajnokságokat, kupákat szerveznek, s az ezekben való részvétel döbbenetes élmény lehet mindazoknak, akik eddig magányosan tekergették botkormányukat.

ból sikerült öngólt elérnem, s a közönség ezt követő gúnyos röhögését talán még a fraditábor is megirigyelné. Némi gyakorlás után azonban a kezelés kiismerhető, s ettől kezdve már egész látványos

dunk. Itt viszont megadhatjuk, hogy végig egy általunk kijelölt embert (például a gólkirályságra is esélyes Klinsmant), vagy mindig a labdához éppen legközelebb lévő játékost akarjuk kormányunknál fogva vezetni.

ra szöge és távolsága is (a mozgó kamera valóban baromi látványos, de néha azt sem tudtam, hol a labda). És az egész egy 486-os gépen is élvezhetően fut. A hangok közül elsősorban a közönség zaját (tombol, morajlik, gúnyol) és a lelkes kommentátor szakszerű, mindig a történésekhez igazodó szövegét kell kiemelni.

Szóval nálam a franciák nyertek. Most, a jövő héten azonban megpróbálók a spanyoloknak is nyerni egy bajnokságot, hiszen ők sem rosszabbak. S bár a program nagyon jó, addig is, azt hiszem leülök a tévé elé és megnézem, Angliában ki lesz a legjobb.



Itt még minden lehetséges.

**euro 96** Kijadja: Gremlin  
PC: 486/33, 8MB RAM, (SVGA, 2XCD)  
**91%**



# GENDER WARS

## PONTOT TEHETÜNK A NEMEK KÖZTI ÉVEZREDES HARC VÉGÉRE!

(Előre bocsátom, hogy a leírásom férfisoviniszta fujabelemjónki rasszista lesz, valamint körülbelül annyira vendő komolyan, mint maga a játék)

### A TÖRTÉNELMI HÁTTER

"2165-ben kezdődött az egész. A férfiak megunták a nők folyamatos nyaggettását, amikor folyton nagyobb egyenjóságot (micsoda marhaság), hatalomba való nagyobb beleszólást meg ilyeneket követelve nyúzták a magunkafta férfflospet. Bölcs (férfi) vezetőink könyvtelenek voltak a másik nem néhány képviselőjét jelképes pozícióba helyezni, hogy azok végre befogják a szájukat. Képzelték, J. Jane-Paula néven meg egy női pápát is kellett választanunk, hát ki hallott már ilyet?

A fajok közötti évezredek ellenszerep fokozódott, már a kormányzatnak és az egyháznak is külön szervezete jelent meg a két nem számára. A szembenállás végülis a Patriárka és a Matriárka, a két nem vezetőjének kmevezésével intézményesült és vált visszafordíthatatlanná. A furcsa és törekény béke mű-

volt a lavina elindító oka. A nők ugyanis neveléses módon arra hivatkoztak, hogy a merénylő férfi volt, célpontja pedig a Matriárka. A férfiak azonban -logikusan- arra a következtetésre jutottak, hogy mivel a merénylet sikertelen maradt, az elkövető csakis nőnemű lehetett. A vitát megelőzendő mindkét nem felállított a saját nyomozó szervét, hogy kiderítse az igazságot, és bebizonyítja saját igazát. Míg azonban az erősebb nem képviselői csakis törvényes eszközökhöz folyamodtak, a nők kegyetlen vallatásokkal csikarták ki gyanúsítottjaikból a válaszokat, melyeket hallani akartak.

Katonáink alkalmazkodtak a terep színvilágához. Sajnos a bazi-nagy fegyvereik elárulják őket...

Ebben a környezetben játszódik a Gender Wars. A háború a "megszokott" rakéták, repülőgépek helyett (melyek a föld alatti városok ellen szinte teljesen hatástalanok) elit kommandósok bevetésével folyik, melyek kis, maximum négyfős csapatokba tömörülve hajtanak végre küldetéseket az ellenséges területeken.

A játék legelején kiválaszthatjuk azt a nemet, melynek oldalán harcba kívánunk lépni. Mindkét nem irányítása teljesen azonos, csak természetesen a küldetések különböznek. Mindkét oldalon a tervezés a központi irányítóteremben kezdődik. Itt több lehetőség közül választhatunk:

**BRIEFING:** az eligazítás. Itt egyrészt megnézhetjük magának a városnak a térképét, ráközelítve a célpontokra, miközben egy tárgyilagossá hang elsorolják



Komoly ellendílsba ütköztünk a bihárteremben.

kadtak szét, ahogy az emberek a föld alatti biztonságba menekültek. Megkezdődött a NEMEK HÁBORÚJA."

### A JÁTÉK

Ebben a környezetben játszódik a Gender Wars. A háború a "megszokott" rakéták, repülőgépek helyett (melyek a föld alatti városok ellen szinte teljesen hatástalanok) elit kommandósok bevetésével folyik, melyek kis, maximum négyfős csapatokba tömörülve hajtanak végre küldetéseket az ellenséges területeken.

A játék legelején kiválaszthatjuk azt a nemet, melynek oldalán harcba kívánunk lépni. Mindkét nem irányítása teljesen azonos, csak természetesen a küldetések különböznek. Mindkét oldalon a tervezés a központi irányítóteremben kezdődik. Itt több lehetőség közül választhatunk:

**BRIEFING:** az eligazítás. Itt egyrészt megnézhetjük magának a városnak a térképét, ráközelítve a célpontokra, miközben egy tárgyilagossá hang elsorolják

elsődleges és másodlagos feladatainkat, melyeket a jobb oldalon el is olvashatunk. Az elsődleges feladatot kell teljesíteni ahhoz, hogy a felszínre vezető liftbe lépve küldetésünket sikerrel zárjuk. A másodlagos küldetéseket általában az első teljesítése közben nagyjából végre is hajljuk, mivel ezek jobbra a lakosság, civilek és katonák bizonyos százaléka számára kiiktatására irányulnak. Mindezeket az INFORMATION menüpont alatt olvashatjuk el. A BACKGROUND pont mögött egy katonai szakértő mondja el véleményét a feladatunkról, mely sokkal inkább szórakoztató és lelkesítő, mint hasznos. Itt ugyanis azt magyarázzák el nekünk, hogy a küldetés hogyan kapcsolódik az előzőhöz ("a buta kis epinok herágtak,



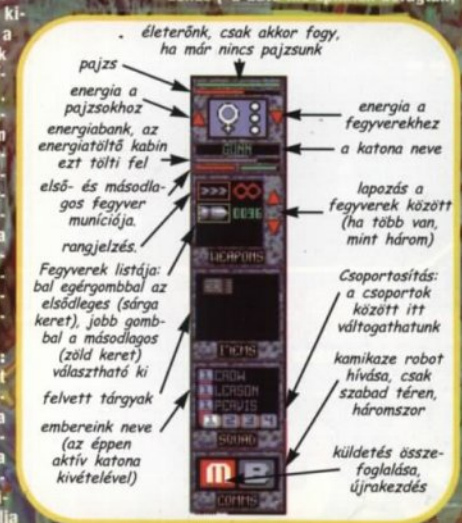
Hivogató a neonfény, de most nem érünk rá csajozni.

ködött is, a nők folyamatosan hozták döntéseiket a rüzs- és püderárakról, míg a sokkal bölcsőbb férfiak a valóban fontos dolgokkal foglalkozva irányították az életet. Mindez kielégítőni látszott a női elvárásokat is, és a jövő ígéretesnek látszott... Egészen 2211-ig.

A férfi-női szenátus 2211-es ülését ugyanis váratlan esemény zavarta meg: egy merénylet, melynek célpontja a Patriárka ES a Matriárka volt. Szerencsére egyiküknek sem esett baja. A merénylő személyazonosságára sosem derült fény: és az

tak. Nem csoda hát, hogy ezt a korszakot az Új Inkvizíció korszakának nevezték el, melyben csak fokozódott a két nem között feszülő ellentét.

Néhány éven belül a városokat arra kényszerítették, hogy kinyilvánítsák szimpátiájukat egyik vagy másik nem mellett. A városokat hamarosan meguk az országok követték. Polgárháborúk törtek ki, és a nukleáris össze-csapásokat követően olyan föld alatti települések jöttek létre, melyek a korábbi fegyverekkel szemben védve voltak. Ezekben a városokban csak egyneműek élhettek, családok szá-



életerőnk, csak akkor fogy, ha már nincs pajzsunk

pajzs

energia a pajzsokhoz

energiabank, az energiatöltő kabin ezt tölti fel

első- és másodlagos fegyver municija

rangjelzés

Fegyverek listája: bal egérgombbal az elsődleges (sárga keret), jobb gombbal a másodlagos (zöld keret) választható ki felvett tárgyak

embereink neve (az éppen aktív katona kivételével)

energia a fegyverekhez

a katona neve

lapozás a fegyverek között (ha több van, mint három)

Csoportosítás: a csoportok között itt váltogathatunk

kamikaze robot hívása, csak szabad téren, háromszor

küldetés összefoglalása, újratevés



A szöke hajú csajok nemcsak a szexben vadak.



amiért az előbb több százukat kinyitátok, srácok"), valamint biztosítógazdák mindig olvashatunk itt egy megjegyzést is, mely szerint a legtöbb nő hi-  
degre tavó katona extra adag sört kap, a felegedménytelenebbel viszont pellengérré állítják.

■ **SQUAD SELECTION:** itt választhatjuk ki csapatunkat. Embereink rangját a mellettük látható "példő" fejlettsége mutatja, azon belül rangjukat pedig a mellette látható egy-három pont mutatja. Természetesen embereink a sikeres akciók során fejlődnek. Mindkét nemen belül három harcokategória létezik: az osztagparancsnok, a tiszt és a zsoldfőnök, férfiaknál sorrendben sötét-piros-zöld, nőknél kék-fehérsárga színű egyruhában. Az osztagvezető igen fontos személy, mivel minden akcióban részt kell ven-

tokkal szembeni ellenállásuk, hordozott fegyverük ereje és így tovább. A tagok csapatba való kiválasztásához a bal egérgombbal választhatjuk ki helyüket a csapatban (a sorrend mindegy, mivel az akcióban rangjuk szerinti sorrendben vesznek részt), majd a jobb oldali listán választhatunk ki egy szimpatikus személyt. Itt rangja és neve mellett szerzett pontszáma (ennek segítségével lép magasabb rangba), az általa hordozható súly (a fegyvereknél majd visszatérek ide), valamint négy legjellemzőbb tulajdonsága látható: pontos-ság (fegyveres célsz., ACC), harci intelligencia (INT),

dőzsebe való elmerülése közben nem találja magát hirtelen az ellenség gyűrűjében), a reflexek szintén egyértelműek: míg az agresszió azt jelenti, hogy a harc hevében vakon követi az ellenfelet, vagy fejvesztve menekül. Amikor a katonák egymás alatti listájára tekintünk, ezen tulajdonságokra utaló rövidítések is könnyűk a választást: SS (mesterlövész), GT (éjszakai), LR (villámreflexek), illetve BZ (barbár orvult). A katonákat a kijelölt helyre úgy osztjuk be, hogy képükre kattintunk. Ha megvan a csapat, az EQUIPMENT pontra mutató fegyverezhetjük fel őket. Itt a fegyvereket a tagok kiválasztásához hasonlóan jelezzük ki. A fegyverek súlya is van, amely ha több, mint a katona által viselhető mennyiség, akkor értelem szerűen nem viheti magával. Egyes fegyverekhez tápasztal, tehát magasabb rang is szükséges. A küldetéshez esetleg engedhetetlen fegyvert ne hagyjuk otthon!

■ **TRAINING:** otthonmaradó katonáinkat továbbképezhetjük, hogy

A szemtároló falán is pucér nők képei virítanak.



rel megbénított ellenfél csatolása. Egy tisztünk három, főtisztünk négy ilyen ellenfelet tud maga után vonszolni.

■ két görbe nyíl: beszélgés egy gazdátlan tankba.

■ "elektronikus nyíl": válogatás az ikonsoron.

■ kártya: adatkártya használata

don-ságával javul-  
janak. Maximum nyolc küldetés erejéig maradhat valaki edzőtáborban, és ha egyszer beosztottak, az időszak lejártáig nem vehetjük ki onnan. Ez főleg a szakaszvezetők esetében fontos, ugyanis ha a bevezető főtisztek mind meghalnak, hiába marad itt akár négy ilyen is, a játékot akkor is elveszítjük. A magasabb rangú tisztek táborba küldése azért lehet hasznos, mert így a mellé beosztottak is jobban fejlődnek.

■ **OPTIONS:** játékméntés, betöltés, mozi-részek ki-bekapcsolása, nehézségi szint, és így tovább.

■ **START MISSION:** felesleges az akcióba.

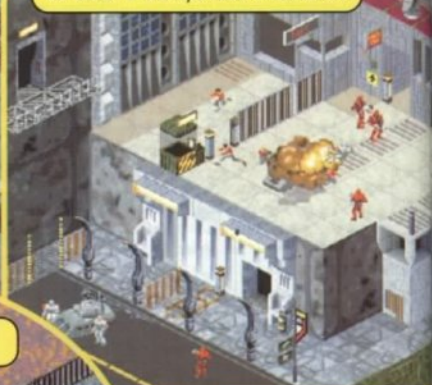
A tankra gyalogsági fegyverekkel támadni egyenlő az öngyilkossággal.



nie egy ilyen rangú személynek, ha mindegyik meghal utánpótlás nélkül, elveszítettük a játékot. Ebben a sorrendben fokozódik erejük: találá-

reflexek (RCT), valamint agresszió (AGG). A pontosság egyértelmű, az intelligencia az utasításokra való reagálást jelzi (és azt, hogy a lövöl-

A védtelen polgárok jobban teszik, ha ebből a csetepatéből kimaradnak.





Az őrtoronyból előbújó figuráknak is szenteljünk néhány golyóbit.

egy tank legyengítésére is), majd lezuhanva felrobban. Az M billentyűvel követhetjük nyomon a küldetések alakulását, mivel itt olvashatjuk el, hogy az emberek, katonák hány százalékát öltük meg, illetve mennyi a szint. Ha sikerült egy részküldetést teljesítenünk, az a sor zölddel jelenik meg. Ha ez az elsődleges küldetésünk, már mehetünk is a felszínre vezető liftre. Ugyanígy kezdhetjük újra a pályát is.

Fontos, hogy mindenhol jól nézzünk körül, hogy vannak-e k a m e

A játék elkezdése előtt igen fontos, hogy tisztában legyünk azaz, hogy ez egy paródia. Annak viszont kegyetlen jó. A grafikák hihetetlen élethűek (a kamerák forognak, majd észlelésünk után támpálgat pirosan jelez, és a kamera minket követ), az emberek pániája hihetetlen (előre hasra-hátraesnek, a kegyelmiöves után vértöcsa veszi őket körül), a pályák hihetetlen részletesek (sűrűautomaták, méztelen nöcs posztr-

A szökőkút szomszédságában jobban esik a vérontás.

Sajnos nem lehet betérni a kórházba egy kis vértátomlesztésre. Pedig gyakran jó lenne.

vább) mindig a bal egérgombbal hajthatjuk végre, míg a jobb gombbal tüzet nyithatunk az elsődleges fegyverünkkel (lásd később). Másodlagos fegyverünket a SPACE aktivizálja. Biztató, hogy ha minden kötéi szakad, gépfegyverünkben mindig bízhatunk, ennek löszere ugyanis soha nem fogy ki. Kétféle fegyvert vihetünk ezenkívül magunkkal, energiefegyvert (amelyet energiakészletünkkel tölthetünk fel), illetve olya-

nokat, melyek véges számú muni-cióval rendelkeznek.

Igen fontos tényező az energia. Ez alapvetően egy energiabankban tárolódik mindegyik katonánknál külön-külön. Ebből kell feltöltenünk pajzsunkat (+- billentyűk), valamint energiefegyvereinket, melyek természetesen egymás elől szívják el az energiát. Energiabankunkat a pályákon igen ritkán található feltöltő egységekbe állva tölthetjük fel, tetszőleges számú alkalommal. Ez automatikusan feltáplálja energiefegyvereinket is, pajzsunkat viszont nem, ilyenkor tehát ezt manuálisan kell feltuningolnunk, a bankunkból leszívott energia automatikusan utántöltődik. Mindez rövidebben: egy ilyen egységbe beállva pajzsunk nem töltődik fel, itt is meghalhatunk.

Szabad terep bájba kerülve a B billentyű nyomásával egy kamikaze robotot hívhatunk segítségünkre (összesen három alkalommal), amely a hívása feletti helyre érzékel, pörögve löm mindent elé (minket ritkábban talál el, mégis képes

rek, szeméthalmok, gázvezetékek, parkoló autók és tankok, ráadásul mindez teljesen leromolható), a hangok pedig egyszerűen felismerhetők. Az egyetlen gond talán a kezeléssel lehet, mivel az akció hevében könnyen elveszíthetjük szem elől a kis kurzort. Az sem kevésbé bosszantó, mikor embereink vérmérsékletük szerint öröngve roantanak az ágyúk csöve elé, illetve fejeveszve menekülnek, mikor legnagyobb szükségünk lenne rájuk. A pánik ráadásul terjed, úgy az ellenfelet, mint saját embereink között, tehát a fegyverek hangjára nem kezd el mindenki rohanni és sikoltozni, hanem csak a közvetlen közelében állók, akikről fokozatosan terjed tovább. Mindez azonban csak a játék hangulatához, mely hihetetlenül eltalált, gyakorlatilag hibátlan.

Ha fegyvereink között választható a stasis gun, akkor ezt ne csak a célegyenek bontására használjuk. A kék illetve sűrűre ellenséges katonák ugyanis szintén nagyszerűen megbéníthatók vele, annál is inkább, hogy ezekhez kicsit közelebb is merészkedhetünk anélkül, hogy azok támadásba lendüljenek. Mivel a mozgó célpontokra való célzás igen nehéz, mindig próbáljuk őket még elindulásuk előtt leszedni, vagy a megbénítandó civileket sarokba szorítani. Vigyázzunk, mert minden lövedék elakad a legelső, útjába kerülő akadályban, és a stasis gunnal megbénított egyének a második találatra újra életre kelnek.

Csapattársaink cselekedeteit a PAGE UP-DOWN billentyűkkel irányíthatjuk, ugyanis így négyféle parancsot adhatunk nekik:

■ FIRE AT WILL: embereink szétszélednek a szélrózsa négy irányába, és lövik akit csak látnak. Tiszta anarchia.

■ ON MY SIGNAL: mint az előbb, de embereink megvárják, hogy lövésünkkel felt adjunk.

■ DEFENCE ONLY: csak akkor nyitunk tüzet, ha lőnek ránk.

■ FALL BACK: embereink a szakaszvezető köré gyűnnek, és elrakják fegyvereiket.

A fejlesztők (8th Day) szerényen hirdetik magukat...

gender wars

Kiadja:  
SCI



486/33  
8MB RAM  
2XGD  
(S)VGA,  
SB

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

A Syndicate óta nem született ennél játszhatóbb akciójáték.

99%

A fürdőben jókora riadalmat kelt egy halom állig fel-fegyverkezett legény.



"Blood Angel testvéreim, elkövetkezett, amire egész életünkben készültünk. Csillagászaik minden eddiginél hatalmasabb Hultok fedeztek fel, mely egyenesen anyabolygónk, Delvar III felé tart. Minden, korábbi bevetésben szerzett tapasztalatunkat be kell vetnünk, most ugyanis a legpróbb hiba is végzetes lehet. Módszeresen kell végigkutatnunk minden kis zugot, minden szobát, hogy az undorító Genestealerek irmagját is elpusztítsuk. Ha ez nem sikerül, és a roncs eléri a Delvar III-t,

tudtam büjni, de hamar megszoktam. A kiképzés alatt többféle alapküldetés teljesítése után - ahol a csapat irányítását tanultam meg - a mélyvízbe dobtak: korábbi, **történelmi missziókat** kellett teljesítenem, melyekben sajnos igen nagy szerep jutott az "Újrakezdés" gombnak, mivel iszonyú nehezek voltak.

És végre itt vagyok. Mai küldetésünk célja a 4. Szint "féregtelenítése", azaz

olyan sebességgel tudtam utasításokat adni, hogy a környezet megállni látszott körülöttünk -, és mindenkinek kiadtam az utasítást. Claudius, a lángszóróst a tűzzel elpusztítandó szoba elé küldöm, célpontnak megadom neki a szobát. Mivel az ő fegyverébe kevés töllet fér, és semmilyen más fegyverrel nem helyettesíthető, ő igen értékes tag, védelmére tehát Caliban rendelem. Claudiusnak azt is meghagyom, hogy ne

avatkozson tűzharcba a Genestealerekkel, mert az löszerpazarlás lenne, ráadásul az égő napalm, ha közeli célpontra lövik ki, a Terminátorban is kár tehet. Caliban majd megvédi.

*Bajtársunk hősiessen kaszabolja a dögöket.*



*Addig pumpáljuk bele a dolyókat, amíg ránk nem fordul.*



ti is tudjátok, hogy az a Birodalom és az Uralkodó végét jelentené. Készüljtek fel, hogy **mutáns Genestealerekkel** is szembekerülhettek, akiknek ereje ismeretlen előttünk. Sőt, erős a gyanú, hogy a faj vezére, a Patriarch is a hajón található. Elpusztítása érdekében minden eszköz bevethető. Küldetéseitekben egy új testvéretek, Aradi El is veletek tart. Ha bizonyítja rátermettségét, hamarosan ő veszi át a kommandó feletti irányítást. Az ősök hatalma és dicsősége kísérjen titeket utatokon, testvéreim!

Még mindig a fülemben csengenek a Parancsnok szavai. Aradi El vagyok, Terminátor, az ezer osztag legjobbjai-

*Vigyázz, mert szöget ütök a fejedbe!*



nak, a Blood Angelek tagja, szakaszvezetői kinevezésemért annak köszönhetem, hogy az első küldetéseket sikerrel teljesítettem, azaz túléltem. Hosszú volt az utam idáig. Először természetesen szimulált küldetésekből álló kiképzésen vettem részt, ahol egyben szakaszvezetői képzést is kaptam. Kicsit furcsa volt ugyan, hogy a szimulációnak köszönhetően bármelyik társam bőrébe bele

*Hát igen, a lángok lassan kialszanak.*



három ajtó bezárása, két robbanótöltetet felvétele és stratégiai pontokon való elhelyezése, valamint egy szoba lángszóróval való "fertőtlenítése". Bekapsoltam a "Freeze Time" berendezést - melynek segítségével szakaszom tagjainak

# SPACE

**A HAJMERESZTŐ SZÍVBEMARKOL**





Hát itt nem jutsz keresztül öreg!



Déja vu: Doom.



belei vörösre festik a folyosó falait. Mögötte ott tolong egy társa, tüzet nyitok rá... A fenébe, **beragadt a fegyverem!** Kénytelen vagyok közelharcba bocsátkozni vele. **Figyelem mozgását,** és mikor fejét mozdítja, belévágom Power Glove-omat. Találat, a szörny az áramütéstől a szemem előtt robban cafatokra. Letöröm sisakomról a vért, továbbmegyek, és sikeresen bezárom az ajtót. Itt már nem jut át több lény. Irány a következő célpont. Uri El is szorgosan aprítja a lényeket, gránátjai ötosével robbantják szét őket. Felveszi a tölteteket, és elindul a célpontok felé.

Caliban is sikeresen veri vissza a tá-

madást. Neki nincs messzehordó fegyvere, mindkét kezére Power Claw kesztyűt húzott, mellyel iszonyú erővel tépi darabokra a Genestealereket. Claudius ezalatt eléri a célszobát, és lángtengerrel árasztja el azt. Újra bekapcsolom a Freeze Time-ot, és visszavonulásra utasítom őket a teleporthoz - ők már teljesítették feladatukat.

Uri El elhelyezte a tölteteket, visszafelé húzott. Hogy Caliban és Claudius biztonságosan hazaérhessen, Uri Elt ledlítottam egy folyosón, és kijelölöm neki a szemmel tartandó irányt.

Matthiussal bezárjuk a második ajtót is, irány a harmadik. Utamat állja azonban egy beragadt ajtó. Szerencsére

Matthius láncfűrésszel is fel van szerelve, így magam elé engedem, ő pedig pillanatok alatt **átvágja a vastag fémeket.** A túlóladalon azonban egy ember-mutáns Magi várja, akit néhány lázadó Space Marine véd. Matthius sikerrel leszedi az öröket - pajzsa ezalatt szinte teljesen elfogy -, ám a Magi **tűzlabdáját** már nem éli túl - ordítását mindannyian halljuk. Azonnal tüzet nyitok a lényre, és sikerül is hatástalanítanom.

Raphael páncélja megremeg a találatoktól.



Mögötte meg látom az ajtót...

Kinek van erre energiája? Nekem.

Ám ekkor hirtelen jobbon, a tetőn nyíló lyukból elmugrik egy Genestealer. Beleengedek egy sorozatot, majd irány az ajtó. Megvan, ki innen, de gyorsan! "Semmi pánik" hallom a rádiómon. Lassan hátrálok a teleporter felé, távolról szedegetve le a lényeket.

Uri El nem bírja tovább, így fel kell áldoznom: kiadom neki az utasítást, hogy **robbantsa fel gránátvetőjét.** Azonnal meghal, de a körülötte nyüszgő szörnyeket is magával rántja.

Claudius és Caliban eléri a teleportert, csak rám várnak. Elvakultan rontok a kijárat felé, hallom, hogy Caliban hirtelen ordítani kezd valamit, de nem ér-

Matthius utolsó, megrázó élménye.



tem mit mond - alig vagyok tíz méterre az ajtótól, mi baj lehet?

Hatalmas erő fordít meg tengelyem körül. Még látom, ahogy egy Genestealer kitérja a gyagras pofáját, meglendíti karmos kezét..."

A Space Hulk az egyik **leghangulatósabb** játék, amivel valaha is játszottam. Tökéletesen visszaadja a **klausztrófia** érzését, a játékoson igen könnyen erőt vehet a pánik, amely szinte mindig végzetes. A szörnyek intelligensek, oldalról, hátulról, néha felülől támadnak, erős tüben visszahúzódnak,

folyton keresik gyenge pontjainkat. A küldetések fokozatosan nehezednek, eleinte csak a főnök által adott utasításokat kell végrehajtanunk (figyeljük a scannerünket útmutató jelekért), majd át vesszük az irányítást, végül embe-reink felszerelését is mi állítjuk össze. **Jut eszembe: embe-**



reink száma természetesen egyre fogy, azok nem támadnak fel, tehát az erősítés érzékszég igen fontos, hogy "spóroljunk" az emberáldozatokkal.

space hulk 2

Kiadja: EOA



486/66  
8MB RAM  
2X CD  
WIN95  
SB

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Doom taktikák?

Felejtse el őket, itt nem jönnek be...

99%



**A RINGEN/IN BEBÚJTATJA  
A BAJNOK AKCIÓJÁT...**

Hölgyeim és Uraim! 1996 új csillaga a SILENT HUNTER. Benne amerikai zászló alatt hajózva harcolhatjuk végig a II. Világháborút. Az amerikai tengeralattjárók azt a feladatot kapták, hogy azon az irdatlan vízfelületen, a lehető legnagyobb mértékben korlátozzák a japán hadi-, és utánpótláshajók mozgásterét. A történelmi tények alapján '41 és '45 között több mint ezer, félezer tonnánál is nagyobb teherszállító hajót küldtek rozsdatemetőbe.

A terembe vezető ajtóban megjelentek a kihívó. Köpenye (a program intrója) igen szimpla, mondhatni amatőr alkotás. A ringbe lépve, azonnal le is dobja azt, és megvilágítja az izmait.

**S.H. izomzata, a főmenü:**  
-Single Mission: egyszerű(bb) küldetés(ek).

-Historic mission: megtörtént eseményeken alapuló 15 küldetés: (a hajó típusa nem választható).

-Convoy Encounter: konvoj elleni támadás; nehézségi fokozat, legénység kiképzettsége, a konvoj mérete, kísérete, találkozás időpontja, időjárás állítható).

-Warship encounter: hadihajókkal szembeni küzdelem; (állítási lehetőségek, mint az előbb).

-Patrol encounter: őrjárat; a konvojot meg is kell találnunk.

-Career menu: karrieristák álomparadicsoma. A bevetéseken gyűjtött pontszámok összeadódnak, a lemezre iratkozhatunk, visszanezhetjük teljesítményünk, betöltve folytathatjuk a megkezdett rakoncátlankodást, stb, stb.

-Interviews: talán a legszébben kidolgozott izomcsoport! 16 archív film kíséretében egy öreg kapitány magyarázza el számunkra, hogy "mit, miért, és hogyan"...

-Sub tour: ismerkedés a GATO osztályú tengeralattjáróval.

-Internal view: a hajó belső terének bemutatása, hozzá fényképek.

-External view: a hajó főbb külső részei, néhány képpel.

Nem sok újdonságot vonultatott fel tehát a kihívó! A hölgyek és n

melegebb érzületű férfi szemlélők ugyan azonnal kiszűrték az ápoltabb külsőt, a belőtt sérőt, és a fogpaszta mosolyt, de a bajnok markánsabb ábrázata nem biztos, hogy hátrányként jelentkezik majd a megmértetés során...

A bajnok Aces of the Deep bemutatása: az 576 KByte 1994 novemberi számában található meg.

**MEGJELÉNI A GÖNGY,  
BENNELEKAPUNK  
A HANGZÓRÓK...**

**1. menet:**

**Képi megjelenítés**

A bajnok AOTD: mozgásán látszik, hogy nem mai gyerek, az első menetben nem igazán tudja még csillogtatni erősségeit...

A kihívó SH: Szépségversenyre mehetne, olyan gyönyörű. Mozgásából mégis hiányzik a férfi erő. Ami talán a legjobb szó ide jellemző, az a sterilitás. Ettől függetlenül gyors elhajlásával, a bírók megtévesztésén alapuló praktikákkal, némi fölényrel ezt a menetet az SH nyeri...

**2. menet:**

**Hanghatások**

AOTD: Pusztán hanghatásaival képes lenne legyőzni más programokat! A hajótest nyekergése, "gyantátlan hegedülései", amit a roppant víznyomás deformáló ereje alatt produkál, a periszkóp kinyomásának járulékos hangja, a torpedó indítása ("a sűrített levegőt hallom amint



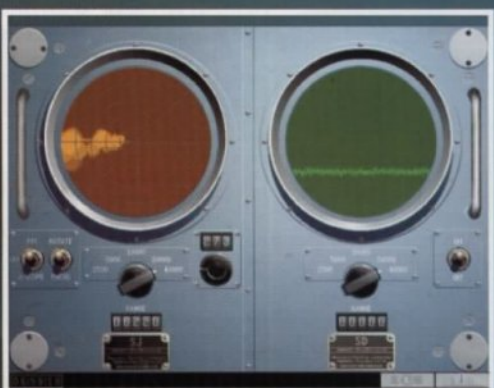
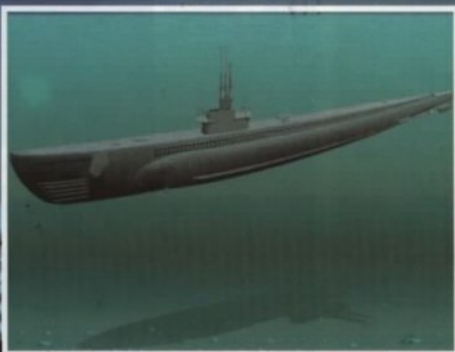
kiszisszenti hatálos csomagját") mind-mind lenyűgöző, és a hajóra varázsolja hallgatóját! A hanglemezek ötlete: "... a magammal hozott 15 hanglemez egyikét (Beethoven VI. Szimfóniájának 1. tételét) hallgatom..." hatalmas!

SH: Hanghatásai szintén jók, de nem annyira tökéletesek, mint az AOTD hang effektjei. A hajótest

egyáltalán nem "hegedül", a periszkóp és a torpedó hangja kevésbé III-Fl. A hanglemezek hallgatásának élményétől megfosztva érzem magam, és rettentően hiányoltam nyugodt óráimban a kulturprogramot.

**NEHÉZSÚLYU**

**SILENT**



Az AOTD hatalmas pofonokat zúdít ellenfelére amikor az egyenlőre áll, de védekező pozícióba kényszerült...

**3. menet:**

**A fegyverzet**

AOTD: A hajó hosszirányú tengelyével kell célozni, a vetőcsövekben max. +10 fokot lehet oldalirányba állítani. Természetesnek találok, hogy az adott kor színvonalát ezt tette lehetővé. Repülő ellen hatásosan lehet géppágyúval védekezni, a ha-





látszik, de még csak a rezes banda sem jelenik meg a tiszteletükre. A CD-re nem fért volna talán rá???

A bajnok jobbhorga után kihívója lelassul, s védekezően a sarokba szorul...

#### 6. menet: A hangulat

Miért fontos a szép grafika? Miért fontos a tökéletes hanghatás? Miért fontos, hogy minden a lehető legteljesebb legyen? Mert a szimuláció akkor kezd megközelíteni a valóságos helyzetet. Ha tökéletesen összeklappolnak a dolgok, akkor a szemeden és a füleden keresztül érkező információk egyszerűen elhitetik agyaddal, hogy igazából JELEN VAGY! Ha jelen vagy, agyad elkezd kiegészíteni a hiányos részleteket, és egyéb területei is átveszik a maguk feladatát. Rövidesen tapasztalod, hogy a halálos veszedelemben hatálfélelmet érzel!

**AOTD:** Miközben "hátamon főrről veríték csorgott végig, a félelem rám húzta a hideg libabőr".

**SH:** Se nem fáztam, se nem volt melegem, csak arra gondoltam, hogy de szép a grafikája ennek a JÁTEKNAK. (És ebben az esetben ez nem igazán dicséret...)

A bajnok megszorozza kihívója hatását, majd állon csapja, és kiüti...

#### Mérközés utáni visszhang...

A képzeletbeli boxmérkőzés véget ért. Sajnálom szegény SH-t, hogy így végezte. Gyorsan emlékeztetem azonban az olvasót, hogy a bajnokot, csak a bajnokjelölt hívhatja ki! A Silent Hunter tehát nem egy elvetni való program. De az Aces Of The Deepet az én szememben nem győzte le, és ez már csak azért is nagy dolog, mert az AOTD még elfért 5 db (!) 1.44 MBite-os floppy lemezen. Ez pedig igazolni látszik sokunk ellenérzését, a sokszor feleslegesen megaméretűre, és hardware igényűre duzzasztott programszörnyetekkel szemben.

jóágyúval többnyire csak a kegyelemdíjást adhatjuk meg.

**SH:** Nagy újdonsága a TDC (Torpedo Data Computer). A célzás-hoz nem kell feltétlenül a hajó hossz-tengelyével irányba állni! A betáplált adatok alapján a torpedó a cél-

a felderítő- és bombázógépek órjái, harci cselekményei, reakciói egy percig nem keltenek kétséget, hogy azt a valóságban is így csinálnák-e. A személyzetnek arca, karaktere van, miközben jelent.

A bajnok baletyenesen megtáborítja a kihívóját, de az állva marad, és küzd tovább...

#### 5. menet:

##### Egyéb effektek.

**AOTD:** A hullámok fodrozódnak, érzem, hogy fúj a szél, és "bekúszik a hideg sálam alá, végig tekerint nyakamon, s csorg tovább testem hajlatain, egészen a sarkamig". Periszkóp fel! után: "... várok pár másodpercet, míg a hullámzó homályosságából élessé nem válik a kép. A lencséről lefolyt (!), elpárolgott a tenger víz". Találatnál: a hajó a sérülés irányába billen és süllyed, ahogy a valóságban elvárható. Visszatérés-kor: "Rezes banda, és a helyi szűkek üdvözlő sorfala vár, árbócunkon pedig lobogtatja a szél, győzelmi jelvényeink két kicsi zászlaját".

**SH:** "Csak" tördeli a fényt a víz, de azt remekül! A fényviszonyok, a színek változása a nap állásának függvényében TELITALÁLAT! Hiba azonban, hogy ha egy hajót taton, vagyis fenéken durrantunk, az keresztbe fordulva, közepem kettőtűre fog elsüllyedni. Az oktató filmek között láttam, hogy az amerikaiak is tűztek fel győzelmi zászlócskákat, a bázisra visszatérő hajón ez mégsem

**SH:** Bár jelentéseik sorra érkeznek fülembre, a legénység arctalan, ezért sokszor megfélemedeztem rólok, mintha csak magam lennék egy kísértethajón. Előfordul, hogy irreálisan mélyre merülök, senki sem figyelmeztet rá, de nem is történnik bajom; hogy megfutamított ágyúmmal(!) egy rombolót; hogy "tűlságosan is jó vagyok", hogy csak játszadózom.

# K ÉLET-HALÁL HARCA! SILENT THUNDER

ra fordul. Maximum az automata üzemmódot használtam, mert nem bíztam benne, mert nem szerettem, mert nem értem a számítástechnikát, mert nem volt ilyen, mert bár óriási technikai fölénynek tűnik, eredménytelmesen igazolták, mert csak...

Hogyan céloztam vele? Periszkóp a kiszemelt áldozaton, közlöm a célzókészülékkel <Space>-szel, hogy ő az. Figyelem a Target Range-t. A kézikönyvben a különböző típusok hatótávolsága megtalálható. A "Solution" fellátó műszer a találat valószínűségét jelzi %-ban. 95 és 100% között durrantás!

A modernebb hajóknak már van lokátor, melynek az ellenség felkutatásában igen komoly szerepet szántak a programozók! Órjáraton, ahol nekem kell a célpontot felkutatnom, az ellenfelem többnyire látóhatáron kívül úszik el. Kapcsold be, és figyelj oda, ha a kezelője kontaktust jelent! Nincs külön légvédelmi ágyú, lehet hogy az eredeti sem volt? A hajóágyú manuális üzemmódban ugyan tüzel a repülőgépre, de eredménytelenül. Ezzel szemben hatásszája hajók ellen olykor túlzónak tűnik.

Hatalmas "adok-kapok" pofonesz zúdul mindkét résztvevőre, kiegyenlített a küzdelem...

#### 4. menet:

##### A realiztika

**AOTD:** Csak dicsérni lehet, azt érezzük, hogy ott vagyunk! Például

## BILLENTYŰK:

F1 Irányító terem  
F2 Periszkóp  
F3 Felszíni bemérő (TBT)  
F4 Híd  
F5 Térkép  
F6 Torpedó Data Computer (TDC)  
F7 Műszerek  
F8 Sérülések  
F9 Radar  
AltF4 Ágyú  
+/- Idő gyorsítás/lassítás  
Enter Vissza 1x-es időre  
1-5 Motor teljesítményfokozatok előre  
6-9 Motor teljesítményfokozatok hátra  
0 Stop  
B Levegő befűtás (vész-emelkedéshez)  
C Vészmerülés (200 láb)

P Merülés periszkóp mélység (65 láb)  
R Merülés radar mélység (45 láb)  
S Emelkedés  
V Távcso beáll a hajó hossz-tengelyébe  
H A hajó a távcso adott irányába fordul  
AltP Periszkóp feljebb, Space: Célpont kijelölése  
AltT Kijelölt célpont nézet  
AltG Ágyú manuális/automata  
AltI-10 Tűzelés a torpedókkal  
Alt O Játék-opciók  
Alt Q Quit to DOS  
Bcksp Üzenetek visszakerése  
Kurzor Föl, le, jobbra, balra haladás

**silent thunder** Kiadja:  
Sierra

486/33  
8MB RAM  
WEN 95  
2XCD  
SB

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

Még mindig az Aces of  
the Deep a király.

# 73%



A grafikusok a shoot'em upok esetében alaposan kiélhetik alkotói fantáziájukat, hiszen mindegy mit rajzolnak, a lényeg hogy izgalmas legyen, és ki lehessen löni. Minder az immár klasszikusává vált arcade gépek, a Viewpointra különsképp igaz, ami nemrégiben megérkezett PlayStationre is. Az első benyomása az embernek, hogy ilyen gyönyörű föld-dűzös játékok egyszerűen nincs is. Aliq akarunk, nincs is szemünknek.

Silicon Graphics gépek megtették a magukét: a Zaxxonhoz hasonlóan felülről, félig oldalról láthatjuk az űrhajónkat, alattunk pedig lassan scrollozódik a 3D-ben megtervezett csodálatos pályák. Az űrállomástól kezdve a sivatagig a legkülönbözőbb terepek felett repkedhetünk, és csupán egyetlen dologunk van: mindenre löni, ami mozog. Az ellenfeleink sem akármilyenek: hatalmas alakok küszködnek át a képernyőn, a főellensé-

# VIEWPOINT

A második pálya főellensége: egy hatalmas rák.



Ezek a lárvák tökéletes animációval araszolnak át a képernyőn.



gek szinte a negyed képernyőt betöltik. A lövések, a fényeffektusok, a robbanások szintén olyan minőségűek, hogy még a sok játékot látott szem is bekaprázlik.

A játék szépségével tehát nincs gond, ám nézzük mi a helyzet a játszhatósággal. Űrhajónk sem, illetve "tűzbal-felt" (bombszóró) a pályákon háromféle speciális fegyvert

vehetünk fel: hatalmas tűzfalát, bombát, vagy célkövető rakétákat. Első nehéztárára még talán könnyűnek is tűnhet a dolog, hiszen minden pályán három pályakódoló is kapunk, ám semmit nem tudunk előre, rá kell járnunk, hogy sajnos elmultak azok az idők, amikor például 664-ben a Katakainál a meghalásokból kulcsa pontos taktikát lehetett kifigyelni. Itt gyakran a létező összes irányból jön ránk az áldás, a játék szinte végigjátszhatatlanul nehéz.

Persze van megoldás: a sérthetetlen-ség: pauzálás után adjuk be a NÉGYZET, NÉGYZET, KÖR, KÖR, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET, FEL, FEL, LE, LE, L1, R1, SELECT kombinációt. S íme a pályaugrás cheatje: pauzálás után NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG, JOBB, BAL, LE, R1, L2, R2, L1.

**viewpoint** Kiadja: EOA  
 PLAYSTATION  
**77%**

# FADE TO BLACK

A PC-sek már tavaly óta élvezhették a Delphine legújabb játékát, a Fade to Black-et. Némi késéssel ugyan, de végre megjelent a játék PlayStation-re is. A legendás Flashback folytatásáról van ugyebár szó, Conrad Hart kalandjai tehát folytatódnak, s a változatosság kedvéért ismét Morphokba botlik. Mint emlékeztet-

tes, Conrad legutóbb, amikor a Mester Ágy megszeméltetésével már azt hitte, végre megszabadult a Morphoktól, lehibernálta magát, s árszójával a végéig lenni űr-

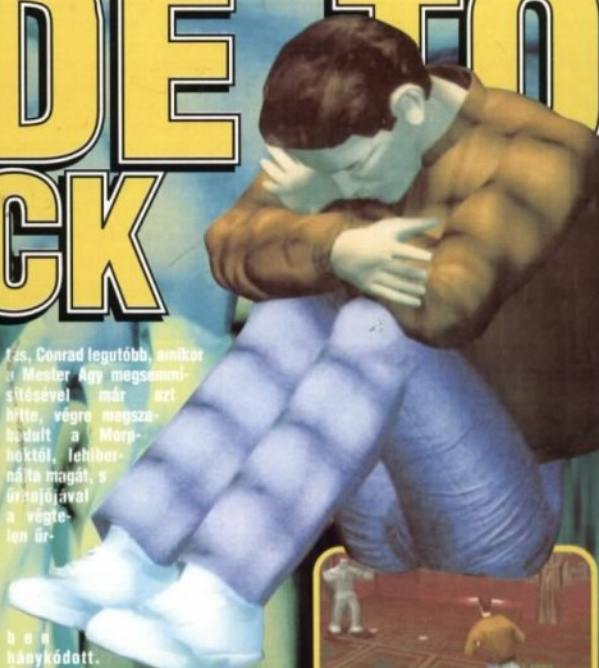
ben hanykódott. Eredésekor azonban "legnagyobb öröme" ismét a Morphokkal találta magát szemben, akik ráadásul azóta már az egész

naprendszerünket meghódították. Hősünknek viszont sikerül kapcsolatba lépnie az Ellenállással, így ebben az epizódban már legalább nem lesz teljesen egyedül.

A küzdelem tehát folytatódik, ám ezúttal már 3D-ben. Hősünk Doom-szerű, texture mapped helyszíneken maszkálhat, de a Doommal ellentétben magunk előtt láthatjuk őt is. Ami rögtön szembe tűnhet: a figuránk kidolgozása még jobb mint PC-n, Conrad ugyan- is texture borítást kapott, minek következtében a bőrszékije gyűrődései, sőt még a farmerján a szakadások is teljesen kivehetők. A háttérgrafika teljes mértékben megegyezik a PC változattal, leszámítva néhány apróbb eltérést, mint például hogy a börtönös pályán néhány rácsot korlattal cseréltek fel. A pályák felépítése, és ebből kifolyólag a játékmenet azonban teljesen azonos a PC-s változattal, tehát a már megjelent leírást és a térképeket ehhez a verzióhoz is használhatjuk.



A szakács rémült ábrázata ne tévesszen meg senkit.



A gólemek elől nem nehéz elmenekülni.

**fade to black** Kiadja: Delphine  
 PLAYSTATION  
**91%**



COMIX  
CORNERKÉPREGÉNYEK  
ÉS FILMEK

A siker legbiztosabb záloga - legyen szó könyvről, számítógépes játékról vagy éppen képregényről - nem mindig és nem egyszerűen előfordul már, hogy egy jól hangzó, mindenki által ismert címmel olyan "művek" aratnak zajos sikert, amik színvonaluk alapján legfeljebb egy erős közepes érdemeltek volna (néha még annyit sem). Példának okáért, emlékszik még valaki Han Solo válogatott kalandjaira, avagy a Predator számítógépes átiratára? Nincs az a sikeres könyv vagy film, amit a mindenevő szórakoztatóipar ne kebelezne be és ne emésztene meg. Számítógépes és konzoljátékok, posztterek, műanyag figurák, uzsonnastáskák, kitűzők, gyűjtőegyes kártyajátékok - ugyan mi az, amit egy jól csengő címmel ne lehetne eladni?

A képregények terén is hasonló a helyzet, bár itt a kiadók már kissé visszafogottabbak. A legtöbb hollywoodi film népszerűsége ugyanis tisztavízű életű, egy komolyabb képregénysorozatnak viszont illik legalább 1-2 évet kihúznia. Az egy-szeri megjelenésű (one-shot) képregények pedig korántsem jelentenek akkora bizniszt, hogy a komolyabb cégek érdeklődését felkeltsék. Szóval a képregény-adaptációk többsége olyan klasszikus filmekből készült, mint a Csillagok Háborúja, a Nyolcadik utas a Halál avagy a Ragadozó.

## A KLASSZIKUSOK...

Az előbbieken felsorolt három alapmű mindegyikéből képregényfüzetek százai, gyűjteményes történetek tucatjai készültek. Ezek a történetek már rég túlléptek a filmek eseményein, minden oldalon új szereplők és sosem látott helyszínek köszönnek ránk. A legnagyobb bőség természetesen a Csillagok Háborúja rajongókat várja, hisz George Lucas halhatatlan filmje még manapság is biztosíték a sikerre. Szerencsére a Dark Horse nagyhatalmú uraiban van anyi jóérzés, hogy nem adnak ki mindenféle szemetet Star Wars, Predator vagy éppen Alien logóval, azaz képregényeik általában színvonalasak. A Star Wars sorozatok közül kettőt tudnék kiemelni: a Dark Empire-t illetve a Shadows of the Empire-t. Az előbbi sztori meglehetősen vasos olvasmány, két könyvnyi vastagságú kötetbe fért csak bele, nagyjából a Jedi visszatér és a Timothy Zahn-féle trilógia között játszódik. Mind hangulatában, mind történéseiben leginkább a Birodalom Visszavágot idézi, ami szerény véleményem szerint a trilógia legsikerültebb része. A Shadows of the Empire még nem jelent meg gyűjteményes kiadásban, a hatrészes sorozat begyűjtése pedig meglehetősen emberpróbáló feladat. A cselekmény nem sokkal a Birodalom Visszavág után indul, mikor is Bobba Fett Solo lefagyasztott testével a Tatooine felé tart. A történet tehát szervesen illeszkedik a három film alkotta cse-

lekménybe, épp ezért a megszállott Star Wars rajongók számára különösen érdekes lehet.

Aliens illetve Predator képregényekben szintén nincs hiány, a műértő közönség valósággal tobzódhat a mindenféle és fajta gyűjteményes történetben. Külön érdekesség, hogy a legtöbb magyar nyelvű megjelenés Idegen, illetve Ragadozó könyv (Hőhullám, Alien 4, A Kelepce) alapjául egy-egy képregény szolgált. Szóval ezt is megértük... Különösen igényesnek tartom az Alien vs. Predator sorozatot, ami mind történetében, mind pedig grafikai színvonalában kiemelkedik a hasonló témájú művek közül. Kedvenceim közé tartozik még az Aliens Book One, a Labyrinth és a Concrete Jungle.

...ÉS Néhány IFJÚ  
TRÓNKÖVETELŐ

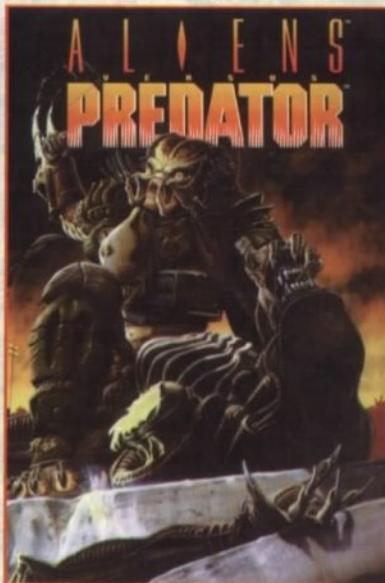
Természetesen időről-időre megjelenik az újabb filmekről is egy-egy képregény, de ezek a legritkább esetben hoznak átütő sikert. Mára olyan nagynevű képregény-sorozatok szüntek meg, mint az Indiana Jones, a RoboCop vagy a Terminator. Bizony nem könnyű életben maradni ilyen túlkínálat mellett... Néhány zivósabb cég persze nem adja fel, hisz minap jelent meg Quentin Tarantino legutóbbi filmjének, a From Dusk Till Dawn-nak a képregény-feldolgozása. A sztori kissé meglepő módon a 70-es évek horrorfilmjeire emlékeztet, nyakon lötytyintve a Ponyvaregényből

már jól ismert "Tarantino-koktéllal".

A Marvel sem akart kimaradni a sorból,ők a Mission Impossible feldolgozásával lepték meg a nagyrészműt. Maga a film egy közepes James Bond koppiantás fantasztkus trükkökkel és nagy robbanásokkal fűszerezve, s ennél sokkal többet sajna a képregényről se tudok elmondani. Nekem elég ötlettelennék tünik az egész...

A végére hagytam a nagy durranást, az Independence Day-t. Alighanem ez lesz az év filmje, ami várhatóan meg fog dönteni minden bevételi rekordot szerzte a világon. A történet meglehetősen egyszerű: a Földet idegenek látogatják meg, korántsem baráti szándékkal. A folytatást mindenki kitalálhatja, mivel maga a sztori meglehetősen gyermek. Hanem a trükkök és a hangulat... Jómagam még csak az előzetest láttam, de már ettől is padlót fogtam. Kíváncsi vagyok, hogy ezt a látványvilágot vissza lehet-e adni képregényben.

Természetesen ez a meglehetősen tömörre sikeredett info-halmaz még csak közelítőleg sem nyújt teljes képet az eddig megjelent filmfeldolgozásokról. Oldalakat írhatnék még a Star Trek, Tarzan vagy éppenséggel X-Files képregényekről. Akit a téma behatóbban érdekelne, az keressen fel egy képregényboltot (cím, telefonszám a hirdetésekénel), s támadjon le nyugodt szívvel az eladót. Csak aztán győzzetek kimászni a rátk zúduló képregényhalmok alól. T.J





**EGY ELTÉVEDT LEVÉL**

"Helló, Te Zolee, Te!! Most biztos ott üldögsz egy széken, egyik kezében egy üveg (amelyben valaha csordultit tartózkodott valami alkoholtartalmú folyadék) a másikban meg ki tudja, mi van. És pi-hensz, élvezed az életet!

En meg?? Mit csinálnak a két gyerekek, hee? Biztam benne múlt nyáron, azt mondtad "szeretlek...", és én elhittem. Még aznap este megkaptam a testemet! Emlékszel, te gaz?! Azt hittem, az örökre szóló érzelem... Nem használtál még gumit sem! Csak arra az estére kellettem, mi? Jót játszottál!!! Rajtam, az érzéseimen... Most meg rám sem szarsz!

Hogy mi van velem és a gyerekekkel! Nem érdekel, mi? Pedig megmondom: itt rohadtunk 5 négyzetméteren, szegényeknek nincs apjuk! Egy kerestből élünk. Ezt akartad? Tönkretettél, meggyaláztál! Pusztulj!!! Gyűlöllek: Rafael!"

*Ne haragudjon, kedves hölgyem, de összekever valakivel. Kifejezetten monogám típus vagyok, és a múlt nyáron egész biztos, hogy csak egy nőm volt, az is gumí. Az olyan szociális problémákkal meg, mint hogy fejenként 1,666 négyzetméteren élnek, nem velem, hanem a kerületi tanács szociális osztályával kell megkonzultálni.*

**MI KÉNE, HA VÓNA**

"Lieber Zolee! Javíts ki, ha tévednénk, de eddig azt hittük, hogy az 576 azért van, hogy új játékprogramokat tárjon csillogó szemű kis olvasói elé, s nem azért, hogy pehelysúlyú nehézfiúkat reklámozzon (96/6, uccsó oldal). Nem csodálkoztunk volna, ha a poszteren is Martin feszít két számmal nagyobb "izompólójában", amelyen úgy jár ki-be a kora esti szellő, mint Gábor Zsazsában a plasztikesebész férctüje. Tudtunkkal Magyarországot utolsó királya Ferenc Józsa volt, bár ő egy bécsi műházban székel. Még azt is szívesebben láttuk volna a 48. oldalon, ha az Ötöd-ötlet teszteli Palik Laca és Héder Barni. Na mindegy. Megyünk, leugrunk a lichthőfablakból, mert egy világ omlott össze bennünk Martin monológját olvasva. Aláírás: Netuddkik"

*Uristen! Hát ilyen nincs, ilyen nincs és mégis van. Kitesszük a gőzölgő belünket is az asztalra, hogy olvasóink 99%-ának kedvencét még közelebb hozzuk hozzátok, erre pont az a 1% ragad tolat és fikázza itten a Martin-interjú. Az volt a bajotok, hogy nektek nincs tettkök vagy izompólótok és feltékeny lettetek, vagy csak attól "a néhány nehéz naptól" bo-*

*rultatok ki ennyire, ami a magatokfajta pubertáskorban lévő himtagokat kinozza? Inkább a magas lóról, meg Héder Barnáról kellene leszólni, mivel ez utóbbit végre egy jó fej ebben a nyáltenger tévében.*

**GIMI CHEAT**

"Hella Zolee! Itt a nyár (a meteorológiai), elkezdődtek a vizsgák (a pótvizsgák), tehát ilyenkor irány a Balaton (főleg ha a vize kb. 10 fokos). Aprópó Balaton! Be-be-beee! En már reg ott leszek, amikor te még ott szerkesztgeted azt a nyomorult újságot (bocs, az újság tők jó). Ja, Zolee. Még javában tart a nyár, de szeptemberben kapok egy programot, aminek a végigjársása 6 évig fog tartani. A játék címe: középiskola. Nem tudnál ehhez a nagyszerű game-hez néhány CHEAT-et adni? Aláírás: Horváth Szabolcs, Sárvár"

"Hé Zolee, Laci haverommal egy nagyon fontos döntésen gondolkodunk. Tudod van ez a 6 osztályos gimí dolog. Megvan a lehetőségem (mert hát felvettek), hogy ott hagyjam ezt a szar iskolát. Azért nehéz a döntés, mert akármilyen hülyék is a kölkök ebben a suliban, én azért szeretek ide járni. És nem tudok kit megkérdezni, hogy mi lenne a jobb, mert ha ismerős felnőtteket kérdezek, akkor azt mondják, hogy menjek, mert tudják, hogy az őseim szerint ez lenne a jobb. Ha meg haverokat kérdezek, azt mondják, ne menjek, mert ők is ebbe a suliba járnak. Egy idegent az utcán mégse kérdezhetek meg. Te ugyan nem ismeresz engem, de én úgy érzem (és rengeteg haverom is), hogy ismerlek Titeket. Szóval segíts nekem dönteni (az átlagom 4,4). Aláírás: Molnár Levente, Kazincbarcika"

*Údv Ismeretlen Barátaim! Megtisztelve éreztem magam, amikor olvastam, hogy tanácsot kértek tőlem gimí-ügyben, úgyhogy megpróbálok felnőni a helyzet komolyságához és most az egyszerű normális tanácsokat adni. Először is Leventének üzenem, hogy szerintem a jövőve érdekében minden bizonnyal a 6 osztályos gimnázium a kedvezőbb, úgyhogy hallgasson a szülőire. Márcsak azért is, mert az ősslekk szemben ebben a korban még nincs sok apelláta, szinte minden esetben az ő akaratuk érvényesül, ami persze nem baj, csak tény. Hidd el*

*Levi, hogy jót akarnak, még ha fájdalmas dolog is a barátoktól való elszakadás. Az új környezetben meg ne félj attól, hogy nem lesznek haverjaid; a jó fej srácok, mint Ti ketten, egy szempillantás alatt a figyelem középpontjába kerülnek - és nem csak a fiúk érdeklődését váltjátok ki, annyi szent. Utolsó tanácsként (ez a cheat) fogadjatok meg még valamit: az egész tanári kar le van ejtve, egyedül a tornatanárral legyetek jóban, főleg ha férfi. Ha jók vagytok nála (persze nem)*

Egy jó gép Ha neked álmaid számítógépe egy C64-es, akkor te nem tudod mi a jó, de gondolom már senkineksem ez mert más mindenki tudja számítógépes számítógép valójában. Ennél jobb a 286, 386, 486, a PENTIUM-gép, sőt már van ahol 586 gép. Szerintem egy jótípusú szép

h o -  
m o -  
k o z á s -  
r a g o n -  
d o l o k , ő  
m i n -

*dent el tud intézni, oda tud szólni az érdekletekben. Egy kispörtölt, jóképű, laz, humoros fickó még a legvaskalaposabb kémia / matek / fizika / magyar / történelem is (a megfelelő aláhúzándó) még tudja győzni, hogy nem kéne kirúgni a pótvizsgáról ezt az áldott jó gyereket...*

**NO COMMENT**

"Kedves 576 Kbyte az én borítékomban 2 papír található az 1. egy rajz van amely a 15. oldalon PITOGRAMOK PY OLVASÓK címen hirdettek ehhez készítettem rajzot. A 2. papíron pedig én írtam egy cikket, szeretném ha betennék az újságba egy negyed oldalacskát foglalna az 576 KBYTE-nak ajándék cikként írtam. Előre is köszönöm szépen. (Jajj, mi ez? De csitt, még most jön csak a produkcióóóó!)

számitógéphez hozzátartozik: ANGOL-billentyűzet, jó monitor ha lehet színes legyen monitorvédővel, maga a gépzet 486 legalább. Jópofa 3 gombos egér, 2 gombos joystik, 1 pár hangfal akármi hangkártyával, és színes lézernyomató. Ez már lehet bárkinek álmai gépe (bevallom nekem nincsen számítógémem és pontosan ijent szeretnék). És jó programok is hozzátartoznak szuper hiper masinához... Satóbbi, satóbbi..."





Asszem, ehhez inkább nem tonnék hozzá semmit. Ez így perfekt, ahogy van. És esküszöm, hogy nem Csevegő-szimulátorral készült!

**TÖLTÉLÉK**

“Szasz Zolee! Haha! Tök jó ez a Word 7.0-ás a szasz-t át akarta javítani szaszra!



Na, ebből elég! In medias res! (miket tudok mi?). A nevem F'cker. Az új sárga k'rvajó!

Én semmi kivetnivalót nem látok rajta, még az árát sem (halljátok csóró pupákok?!). Mehet a sunyiba, aki csak azért ragad tollat (vagy Word-öt), hogy jól letolja az újságot! A levél megírására a júniusi szám kézbekapása ösztönzött, vagyis annak a Csevegője! Hogy nem sül le 'az aggódó anyuka' képe a bőréről?! Még hogy 'szerény véleményem', meg hogy, 'hú, de kemény'. Hogy mer ez téged Zoltánnak nevezni?! Ráadásul a fiával iratja meg a levelet! Hát anya az ilyen? Nem. Mint-

ha csak a saját anyámat hallanám! Szerintem legyen továbbra is 'csúnya beszéd!' Attól szép az újság.

Más. Egy régi Csevegőben olvastam, egy kritikát, amire te azt irtd, hogy teljesited a kívánságot, de én ezt nem vettem észre! A kérés az volt, hogy legyen minden játékhoz értékelés (ó az egyetlen kritikus akinek igaza van!). Nekem mondjuk a konfiguráció nem különösebb probléma, hiszen P100-asom van (nem jumperolva), 8MB Ram, S3 Trio64 IMegás videokártya, 1,3 Gígás Kvantum vinyóval, GUS PNP hangkártya (1MB), 150 Wattos hangfalak, no meg egy állati jó ventilátor (nem a procin) a monitor tetején.

Más. Csak eszembe jutott egy tök jó hasonlat: Meglep, mint faltörő koszt a fotocella! Megint más. A Csevegőben jobb lenne ha kisebb betűtípust használnátok. Ugy több hülyeség fér el a lapon (ez nem kritika, csak jótanács!!!) Mit írhatnék még? Ja bocs, hogy a Worddel irtam a levelemet, remélem van neked is Word-öd vagy Office-od. Atyaisten itt a faterom, mindjárt folytatom! Huh, már el is ment. Na azt akartam még írni ha túl hosszúnak találd a levelet nyugodtan szeld ketté és két külön számban add le! De ne vágj ki belőle semmit!

Más. Mindenki (csak nagyon kevesen nem) rohadtul szidja a Win95-öt. Hogy, milyen lassú, meg kezelhetetlen. Ezek mind harapjanak rá a BFG9000-es csővére és meghúzzhatják a ravaszt! Mi a francnak teszi fel a gépére az, akinek csak 4 mega Ramja van? Vagy 486-osa? Nekem ez is megvan és pörög, mint az állat. De nekem legjobban a felülete tetszik a legjobban. Azért nem dobtam ki a jó öreg 6.22-es Dos-t sem (asszsem ezt hívják dual-boot setupnak). Most is egy tök jó MID-et hallgatok, van még itt egy félbehagyott pasziánsz, egy lemezett formázók, ebédelek (erre a Schedule figyelemztetett!) és írom ezt a levelet. Na, még ezt bírom a Win95-ben! A francba leottem magam! Na elég legyen! A csúnya szavaimból azt csilagoztok ki a mit csak akartok 'az aggódó anyuka' kedvéért! Pá! F'cker was here!"

Csoszókém! Csak a te kedvéért vettük kisebbre a Cse-

vegő karaktereit, hogy az általad irt, és helyesen "hülyeségnek" aposztrófált szöveg is beleférjen. Az értékelő-téma szerintem kipipálva, a leveled meg annyira nem extravagáns, hogy két számon keresztül mutogatni kellene, úgyhogy most egybe ledarálom. A Word korrektora tényleg forradalmi, de szerintem még mindig az a legjobb megoldás, ha megtanul az ember helyesen írni meg fogalmazni és nem számít arra, hogy a gép kijavítja a baromságait. Stílus-korrektor ugyanis még nincs. A Win95-ről irtakkal egyetértetek, szerintem is jó dolog, bár a Macintosh kezelőfelületéhez viszonyítva még mindig óvodás.

**MAGYARÁZOM A BIZONYÍTVÁNYOMAT**

“Mit jelent az a szó, hogy SLUKKER? Nem STUKKER akart lenni? Ulrich Dávid/Budapest”

Az idősebb (15 éven felüliek) és intellektuálisabb beállítottságúak valószínűleg ismerik Woody Allen "Fogd a pénz és fuss!" című fergeteses vígjátékát, amelynek kulcsmondata hangzik eképp: Semmi cicó, nálam van a slukker! Ezt a kétbalkezes Woody "Virgil" Allen akkor firkantja le egy celtire, amikor éppen feltűnés nélkül akar bankot rabolni. Betolja a pénztáros orra elé a fecnit, aki hangosan olvasni kezd: semmi cicó. Mi az, hogy cicó? - kérdez vissza. Az cicó, csak én ilyen keskeny é-betűket írok - emigy a kissé megzavart Woody. Nálam van a slukker... - olvassa a kasszás. Mi van magánál? Ezt a szót nem ismerem. STUKKER! - ordítja Woody - maga nem tud olvasni, hogy kaphatott itt állást, az van odairva, hogy stukker, át van húzva a t-betű szára, nem látja?! Már ne is haragudjon - mondja sértődten a pénztáros - de ez té és nem ka! Hogy lehet ennyire randán írni?! Ezután nem csoda, hogy szerencsétlen Rabló Allen a következő képen két smaszser társaságában egy fekete, rácsos kocsiban furi-

kázik. Szóval ennyi a története a dolognak, nem nyomdahi-ba volt a slukker. Egyébként, hogy felfedjek egy szótani rejtélyt, elárulom, hogy ettől a filmtől kezdve használják a diáknyelvben a "ne macskázsi!" (azaz ne totózájz, semmi cicó) kifejezést. Ja, hogy ezt sem ismered? Akkor nem szóltam...

**MENJ MÁR... NYARALNI!!!**

"Hello Zo-lee! Itt a nyár. Most valószínűleg héppinek kéne lenni, de én csak arra tudok gondolni, hogy mi a szent szart fogok én csinálni. Szeptembertől bebrunyalni se lesz időm, úgyhogy most kéne szórakozni. Amikor ilyeneken gondolkodom, mindig leülök a gép elé és rádöbbenek, hogy a lönemiszervvel sem tudok ekszónózni. Egyégy régebbi keletű flipperen és a nálam mindig is első helyet elfoglaló Doom 1-2-n kívül semmim sincs igazán. Bezog, ha lenne 8 megám! Játszhatnak a Duké Nukem 3D-vel és tölem függne még az is, hogy mikor vesz levegőt az az állat, vagy hogy mennyire emeli meg a jobb keze kisujjának a középső ujjpercét. Hát ez a nagy bűdös helyzet. Üdvözlettel: egy márkátlan olvasótok, alias Noname."

Ul: Bocs, hogy géppel irtam, de az írásom mellé instant nyomolvasó kellene. Látnod kéne a magyartanárom arcát, amikor a dolgozataimat javicsa (az orrodát meg tiszticcsa)."

Névtelen barátom! A nyár arra való, hogy az ember, főleg ha diák, ne szArakozzon, hanem szOrakozzon. Ne mond már nekem, hogy egész nyáron bent rohadz a géped előtt és doomozni meg flipperezni akarsz! Ha ekszónre vágysz, legalább dugd ki aaaaaaz... orrod a napra, hát-ha rákap valami. Egyik haverodat tuti rá lehet venni, hogy egy hétre elmenjetekek sátorozni egy pocsolya mellé, ott mindig van valami kapás + ekszón + sórvirsl + szunyog + női napozó.

Zolee

Kovács Péter Budapestről nem doomál zöldségeket. Inkább rajzolja...





Shigeru Miyamoto, Mario szülőatyja tudja, hogy mitől döglök a légy. A Mario rajongók számára ugyanis stílusában egy teljesen hagyományos Mario játékot alkotott, leszámítva azt a "csekélyse-

get", hogy az egészet áthelyezte 3D-be. Mindezt olyan professzionális módon tette, hogy a régi motoros mario-sokra ugyanazok a feladatok köszönnek vissza, ugyanazok a liftek meg óriáshinták, sőt ugyanazok az ellenségek, ám a 3D következtében mégis az egész merőben más.

**MINDEN SZEMPONT-  
BÓL TÖKÉLTET**

A játékmenet abszolút azonos Mario korábbi 2D-s kalandjaival, ám felvetődik a kérdés, hogyan lehetséges ez? Nos, leginkább a kameranézetek egyedülálló választé-

ajta. A csillaggal jelölt ajtók akkor nyílnak ki, ha az adott számú csillagot összegyűjtöttük, mögöttük pedig festményeket találhatunk, amik valójában a pályák bejáratai. Vannak még nagyobb csillaggal jelölt ajtók, ezek mögött a főellenségeket leküzdeve a kulcsos ajtókhöz találhatjuk meg a kulcsokat. A kulcsos ajtók mögött persze általában további ajtókat találunk, és így tovább, egészen a játék végéig.

Mint látható tehát, a csillagok gyűjtésén van a hangsúly, amik - csakúgy mint a régi Mario játékokban - sokszor eldugott zugokban vannak: titkos rejtekhelyeken, láthatat-

**NINTE**

Pilotwingsnél: csodálatos. Némelyik hullámzó víz-effektusnál alig akartam hinni a szememnek, Mario animációja pedig mint egy rajzfilm 3D-ben. A hangeffektek eszméletlenül aranyosak: például Mario vékony hangján nagyokat visít, ha a megpörköltö-



dik, vagy jajveszékél, ha életet vesz. A zenék tökéletes hangszerelést kaptak: a sivatagos pályán például arab stílusú zene hallható, míg a hóesésben száncsengők csilingelését hallhatjuk. Mint azt az ímént leírtak is tükrözik, a Super Mario 64 új fejezetet nyit a platformjátékok nagykönyvében, és egész játékestílus teljesen megreformálta, szédítő távlatokat nyit a fejlesztők előtt. Itt van az új etalon, ha a jövő N64 játécai már csak ennyire lesznek jók, akkor is érdemes a gépet megvásárolni. Erős a gyanúnk azonban, hogy ez még csak a kezdet.



Íme a meghódítandó várkastély.



A pingvinnel verseny csúszdázhatunk.



Na most megvagy, Bowser!



A régi ismerős szellemek itt is feltűnnek.



Szárnyas sapkjával Mario még repülni is tud.



A már jól ismert mérleg-hintás feladatok.

**SUPER 64  
MARIO**

ká-  
v a l  
magya-  
rázható: a  
3D nem te-  
szí sokkal ne-  
hezebbé a játékot - mint például a 3D Lemmingsben - mindenki megtalálja a magának szimpatikus, vagy az adott szituációhoz előnyös perspektívát. A kamera akár szorosan követheti Mariót, akár távolról, tetszőleges irányból szemlélheti. Sőt, mindezeket kívül, egészen odaközéltelve Marióhoz a szó szoros értelmében hűsünk fejt mozgatva körülnézhetünk. A másik fontos dolog az irányítás. Az Alone in the Dark-féle 3D-s játékokkal ellentétben a Mario 64-ben mindig azt adhatjuk meg, hogy Mario merre haladjon az adott képernyőn. Ehhez persze szükség volt a joypad fantasztikus analóg joystickjára, amivel gyakorlatilag leheletfinom irányváltoztatásokat tehetünk, sőt attól függően, hogy mennyire mozgattuk el a kart Mario futni fog, vagy épp halkán tapakodni. Ez utóbbi például az alvó hűs-  
evő növényeknél szükséges, amik mellett így csendben eloszonhatunk. Mario egyébként az összes korábbi mozdulatát itt is végre tudja hajtani, sőt tud üszni, megkapaszkodni, s még néhány extra ugrásra is képes.

A pályák felépítése szintén a régi időket idézi: van egy nagy kastély, annak egy nagy terme, benne több

lan átjárók mögött, vagy épp a falba beépítve, amit úgy kell kirobbantanunk. Néhány csillagot különféle feladatok, versenyek teljesítésével is nyerhetünk, néhányhoz pedig elég csak a bónuszokat gyűjtögetnünk. A pályákon ezúttal is találhatunk majd különféle kapcsolókat, bónuszládákat, egy szóval mindentelét, amit már Mariótól megszokhatunk plusz még egy rakás vadonatúj dolgot, mint például az ágyút, amivel magát Mariót lehetjük ki. Az ellenség legtöbbször itt is a sima ráugrásos megoldással tudjuk likvidálni, ám ezúttal boxolni is tudunk. A főellenségeket - köztük Bowsert is - viszont már nem a megszokott módszerekkel lehet kinyírni, hanem legtöbbször hátulról el kell kapni őket és elhajítani.

**A KONZEKVENCIA**

A grafikáról ugyanazt lehet elmondani, mint a szemkörti oldalon található

super mario 64  
Kiadja: Nintendo  
NINTENDO (ULTRA) 64  
**96%**





## NINTENDO 64



1996 július 8. Az 576 szerkesztőségén már a kora délelőtti óráktól különös izgatottság veszt erőt, melynek oka: alig két héttel a világpremiernek számító japán megjelenés után megérkezett hazánkba az első, pontosabban az első két Nintendo 64. Délutánra végeznek is vávalással, így a Sega Saturn és a Sony Playstation után - immár foly-

tatva a hagyományt - a Nintendo szuperkonzolát is nekünk van szerencsénk elsőként bemutatni Nektek.

Úgy tűnt, a Nintendo csodagépe már-már soha nem akar megjelenni, a versenyárs, a Sega például a reklámkampányában a N64-et fekete lyukként ábrázolta a fényesen tűnőklő Saturnusz (Saturn) mellett,

azonban az örömben rögtön vegyül némi öröm is, ugyanis a Nintendo egyik szövevénye közölte: az európai piac túl kicsi a számukra, így tehát többek között mi, magyarok is leg hamarabb csak valamikor 1997-ben tudunk majd PAL rendszerű N64-gyel játszani. A gépből Japánban csak a megjelenésének napján háromszázert (1) adtak el, s egy héten belül ez a szám meghaladta az ötszázertet. A Nintendo arra hivatkozik, hogy egyelőre nincs szabad gyárkapacitása az európaiak számára. Persze meg lehet rendelni az import gépet, de hát mindamellert, hogy az fehér ember számára megfizethetetlen (pillanatnyilag 200 ronygot kóstál), még ahhoz kell egy NTSC TV is, meg egy 110 voltos adapter is, és persze nem árt egy kis japán nyelvtudás sem, hogy meg tudjuk érteni a játékokban megjelenő különböző krikssz-krakszokat. No de most inkább felejtjük el ezeket a kellemetlenségeket, és nézzük, mit

A vidámparkban le is szállhatunk, bár nem ülhetünk fel semmire.



Először is választanunk kell egy pilótát.



szén a tájnak a legtavolabbi részei is megjelennek a képernyőn, nincsenek hirtelen előtűnő tereptárgyak. A texture mapping technikával immár olyan minőségű 3D-s tárgyakat produkálnak valós időben, amilyenekről egy évvel ezelőtt még csak álmotunk.

Na de essen már pár szó a játékról is: az ösrégi SNES program 64-bítre feltupírozott változatával van dolgunk,

szérieren nem lesz tisztában azzal a fogalommal, hogy mi az a pixel. Ilyet ugyanis hiába keresünk a képernyőn, nem fogunk találni. Még akkor sem, ha a ha a 3D-s tárgyak egészen beközelítenek a kamerába! Olyan 3D-s terek felett repkedhetünk, amilyeneket mindeddig legfeljebb előre rögzített intrókból láthattunk. Ráadásul - a magyar megfelelő híján - sceneria update-ként emlegetett fogalmat is effelejthetjük, hiszen a tájnak a legtavolabbi részei is megjelennek a képernyőn, nincsenek hirtelen előtűnő tereptárgyak. A texture mapping technikával immár olyan minőségű 3D-s tárgyakat produkálnak valós időben, amilyenekről egy évvel ezelőtt még csak álmotunk.

egy helikopternek nevezhető szerkezettel kell megoldanunk különféle feladatokat. Eleinte csak gyakorlatias képpen célkörökön kell átrepülnünk, de később már objektumokat kell lefényképeznünk, vagy lebombáznunk, stb...



Az egyik pályán úgy érezhetjük, mintha Manhattanben járnánk.



Bár a játék maga nem egy nagy durranás, a repülés élménye döbbenetes: mindegyik repülőeszköz teljesen valóságosan viselkedik, ami így a csodás grafikával elképesztő egyveleget alkot.

## PILOTWINGS

64

utalva arra, hogy ki tudja, egyáltalán létezik-e. A hosszas huzavona, a sorozatos dátumeltolások után azonban végre megtört a jég, és a Nintendo tudta tartani a legutóbbi jónios huszonegymadik alkalomig. Sajnos

is tud ez a csoda! Aki egyébként élőben is kíváncsi a dologra, az legegyszerűbb, ha benéz az 576 Kbyte Pozsonyi úti boltjába, és megcsodálja a kiállított teszt példányt.

## PILOTWINGS 64

Bár a gépre rengeteg fejlesztés készül, jelen pillanatban még csak két N64 játék kapható: az előzőekben bemutatott Super Mario 64 és a Pilotwings 64.

Jömmag a Pilotwings-szel játszattam elsőként a gépen, így az első benyomásaimat vele kapcsolatban szeretem. A 64 bites hardver valóban új korokat nyit a videójátékok történetében.

A mostani újítás, aki már a N64-en fog felmenni, egy-

a legfőbb különbség a 16-bites verzió óta, hogy immár gyönyörűen kidolgozott amerikai tájak felett repkedhetünk, mint például Manhattan felhőkarcolói között. Egyébként egy igen egyszerű ügyességi, enyhe tűzással szimulátor-programról van szó. Hat pilóta közül választhatunk, akiket a hátukra szerelt rakétával, sárkányrepülővel, és



Csodás fotó van készülőben a gyártelepről.



Az introban némi felvilágosítást kapunk az irányításról.

pilotwings 64 Kiadja: Nintendo  
NINTENDO (ULTRA) 64

80%



# TOTAL FOOTBALL

A számítógépes játékok fejlesztőinél konokabb fajtát nem ismerek. Ha egyszer valamit - jelen esetben ez a játékok egy bizonyos fajtáját jelenti - a fejébe veszi, akkor arról soha nem mond le. Gondoljunk csak a Forma 1-es szimulátorokra, vagy a sportprogramokra. Ráadásul a sportprogramok között is van néhány örökzöld típus, amelyekből annak ellenére jelennek meg az újabbak, hogy azok szinte már semmivel nem tudnak többet mutatni, mint elődeik. Mégis, valamilyen okból ott rejtezők az emberekben a vágy, hogy mind újabb

összecsapás lehet - bevallom, a fociban nem vagyok toponn, lehet, hogy nagy baromságot mondtam az előbb, bocsi. A lényegi változtatásokat természetesen szintén innen állíthatjuk be, az Options pont alatt. Itt szintén

szóval a bíró hatáskörét állíthatjuk be. Legszi- gorúbb esetben a sporttárs fúj és lapokat is oszt, az enyhébbnél csak fúj, de embereinket nem vesztjük el lapok miatt (mert nem kapnak egyet sem), míg a legegyszerűbb megol-

pusunk sima tüzgomb hatására csak a legközelebbi játékosunk felé dobja a labdát, ami leggyakrabban annak elvesztéséhez vezet. A távoli kirúgáshoz gyorsan, duplán kell megnyomnunk a gombot, de vigyázzunk, mivel a

kat, felállt védelemmel, a kezdőkörben. Semmi bevonulás, semmi himnusz, semmi. Az irányítás nem túl bonyolult, embereinkhez a kellő szinten "ragad a labda", sok extra, nehezen irányítható modulatlunk sincs, csak a passz meg a lövés. Egyetlen furcsa dolog a kapus- kirúgás, ugyanis ka-

## VÉGRE EGY EMLÍTÉSRE MÉLTÓ PRODUKCIÓ AMIGÁRA!



A bíró sporttárs erélyes: kaszálásért sárga lap jár!

és újabb, az elődökkel szinte teljesen egybevágó programokra költések amúgy is véges anyagi javait. Jelen esetben az egyetlen méntség az lehet, hogy a média, amelyen megjelent a program, Amiga. Lássuk az ehavi versenyzőt.

A Domark cég legújabb fejlesztése a Total Football névre hallgat, már a címe is sokat ígérő (tényleg?). Nos, az a vád nem érheti a játékot, hogy túl sok salangant raktak volna bele, a tyúge tartalom feldúsítására. Nem. A játék ugyanis azonnal egy menü elé vezet minket, ahol egy-két választás után akár pillanatok alatt az akció közepén találhatjuk magunkat. Semmi bevezető intro, semmi dinamikus zene - csak a menü alatt szólal meg -, semmi felesleg. A menüpontok közül négy ráadásul csak az összecsapások "milyenségét" változhatnak ki, azaz hogy az összecsapás barátságos meccs legyen-e, ligamérkőzés, kupamérkőzés, illetve "bajnokság", azaz gondolom valami magasabb szintű nemzetközi



Szabad az út a kapuig.



Gól után ilyen örömtáncot lejteneek játékosaink.

csak a legszükségesebbek állíthatjuk be:

■ **Match length:** a félidők hossza, 3-5-10-20-45 perc lehet, de a bíró sporttárs mindögyiket arányos idővel később fújja le, tehát 3 perces félidőknél kb. 20 másodperccel teljes (45 perces) félidőknél percenként.

■ **Weather:** az időjárás állíthatjuk be, melynek főleg a fényviszonyokban lesz szerepe, mert viharban alig látszanak a játékosok a pályán, olyan sötét van. Beállíthatunk egyébként természetesen napos, változékony, borult, esős időt is, illetve hagyhatjuk, hogy a gép válasszon helyettünk.

■ **Fouls:** a szabálytalanságok következményeinek súlyosságát, más

dást választva minden durvaság büntetlen marad hosszabb távon (a szabadrúgás azért megmarad).

■ **Penalties:** a tizenegyesekkel kapcsolatos beállítás lényege, hogy létezik-e egyáltalán tizenegyesrúgás; és azon belül ilyenkor fusson-e az óra vagy ne. Az utóbbinak nem sok értelmet láttam, mivel tizenegyeset még nem láttam a játékokban.

■ **Clock mode:** szintén az órával kapcsolatos. Ha felbuktatnak, itt éni beállításunktól függ, hogy a bíró stopperét megállítja-e vagy sem. Utóbbi esetben természetesen a bicgézés, ápolás a tisztá játékidőből vesz el időt.

■ **Joystick:** mivel a játékot csak eme eszközzel lehet irányítani, itt csak azt állíthatjuk be, hogy a botunkon hány gomb van - egy, kettő vagy több. Ilyenkor a lényeg az, hogy ettől függ, hogyan passzolunk illetve lövünk.



Bedobás az örvöngő szurkolótábor mellől.



rúgás erejét nem tudjuk irányítani, így ha bármire elfordulunk, kapusunk gondolkodás nélkül kirúgja a bört a pályáról. Ennek egy értelme az lehet, hogy megtekintsük a szurkoló tömeget, amelynek megjelenítése a megszokott rajz helyett valódi, animált szurkolókat tartalmaz. Igaz viszont az is, hogy hanjjuk jörszerűvel egy digitalizált tombolás véletlenszerű hosszúságú szakaszainak ismétléséből áll, ami igen hamar unalmassá válhat. Itt jegyzem meg, hogy a játék alatt semmit nem tudunk változtatni, csupán a SPACE segítségével pauzálhatunk, majd az ESC billentyűvel kiléphetünk a meccsből és a bajnokságból is.

A játékot minden Amigaosnak ajánlani tudom, annál is inkább, mert mostanában egyre kevesebb játék jelenik meg a gépre. Ha ez nem így lenne, a Total Football akkora is megállná a helyét, egyszerűségével, és mégis élvezhető akciójával. Vigyázzat, nagy mennyiségben azonban ez is unalmassá válhat!

total football Kiadja: Domark

A M I G A 1 2 0 0

87%



Raccoon Forest - Közép-Amerika. Az utóbbi időkben különös halál-esetekről, brutális gyilkosságokról érkeztek hírek a térségből. Egy különleges csoportot küldenek az eset kivizsgálására, ám a Bravo Teammel hamarosan megszakad minden kapcsolat. Ekkor döntenek a STARS csapat (Special Tactics and Rescue Service) bevetése mellett, útnak indul tehát az Alpha Team. Megérkezve a helyszínre vészjósló jeleket tapasztalnak: lezuhant helikopter, földön heverő emberi testrészek. A nyomok egy magányos kastélyba vezetnek...

Nos, mindez akár egy harmadrangú horrorfilm előzménye is lehetne, ám ezzel szemben ez egy elsőosztályú akció-kalandjáték prólógusa, a Resident Evilé. Van szeren-

a fene folyik ebben a bizonyos kastélyban. Hőseinkre élő halottak, hűsevő zombik, mutáns kutya, óriáspók és ezekhez hasonló undorító teremtmények fognak támadni. Az akciófilmekkel ellentétben

azonban itt nem lehet össze-vissza lövöldözni, hiszen nincs annál rosszabb, mint amikor egy rothadó képű zombi ránk mosolyog, és torkolattűz helyett csak egy diszkrét kattanas jön elő a Beretánkából. A játék tehát már ebből a szempontból is igényel némi taktikát, ám ezen kívül

Az Alpha Team tagjaiból két szereplő közül választhatunk, a többiek csupán néha lesznek a segítségünkre, többnyire taná-

csokat kaphatunk tőlük. Aki a könnyebb utat akarja választani, annak Jill, a női szereplő ajánlott, aki már alapkiszerelésben rendelkezik egy pisztollyal és egy átkulcskészlettel, a mazohistáknak viszont ott van Chris. Ő egy Schwarzenegger típusú tipikus keményfikkó, mindössze egy késsel felszerelve vág neki a kűdületnek, és ráadásul kevesebb tárgyat is tud felvenni.

A játék egyébként még Jillel sem könnyű, hiszen még a mentések számát is korlátozták.

### AZ IGAZI HORROR

A grafika valami elképesztő: a pre-renderelt háttérak szintje már fotó minőségűek, ezeken a 3D-s s z e -

# RESIDENT EVIL

## ELŐZETES



A pre-renderelt háttérak szebbek a valódiaknál.

Nem csoda, ha kiűjult az arachnophóbiám.



csénk tehát bemutatni minden idők legjobb Playstation játékát.

### A TEENDŐK

Az akció menete az Alone in the Dark rajongóknak már nem ismeretlen: rögzített kameraállásokból, pre-renderelt helyszíneken irányíthatjuk hőseinket. A feladatunk: egyrészt életben maradni, másrészt kideríteni, mi

nyomozunk is kell, rejtvenyeket kell megoldanunk. Csak így tudunk majd rájönni mi is történt valójában: annyit elárulhatunk, hogy egy félresikerült kísérletről van szó...

Na most ez élő vagy halott, esetleg élő halott?



Párosan szép a halál!



Jill talán az eddigi legszexisebb PlayStationös női karakter.



replőink tökéletes emberi mozgással gyalognak, futnak, rajtuk az árnyékok pedig a helyszínek megvilágítása szerint változnak. A figurák real time-os, texture mapped grafikával készültek, természetesen motion capture technikával, azaz valódi emberi mozgások ledigitalizálásával. A formatervezésük sem akármilyen: Jill például talán az eddigi legszexisebb női szereplő, akivel PlayStationön találkozhattunk. Az animált erőszak pedig alapos lökést ad a nyomozó hangulatnak: fröcsög a vér, testrészek szakadnak le, agyak loccsannak szét, stb... A grafika azonban csak az egyik alkotóelem annak a fantasztikus atmoszférának, amit a Capcomnak sikerült megteremtenie. A horrorisztikus zenék, vagy a még félelmetesebb néma csend némi sejtelmes zajokkal fűszerezve valóban felborzolja az ember idegeit. Mindenáron ki akarunk kerülni ebből a kísértetkastélyból, ám mégsem tudjuk ott hagyni a játékot. A Capcomnak valami olyasmit sikerült alkotnia, ami csak Hitchcock filmművészetéhez csupán egy lépéssel távolabb van. Az egész csak egy játéknak indul, ám lehet, hogy miután kikapcsoljuk a gépet, nem szívesen maradunk egyedül a sötétben.



# GRAND *prix* 2

**MEGJELENT!**



**9999.-Ft**

**MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYV**

**MEGRENDELŐSZELVÉNY**

Aki az oldal szélén található szelvényt visszaküldi, az az itt látható akción árakon vásárolhatja meg a két szuperprogramot. Valamennyi CD-ROM változatban, magyar nyelvű kézikönyvvel kapható!

**WING  
COMMANDER 4**

Akciós ár  
**8999,-**



**EF2000**

Akciós ár  
**9999,-**



**MAROSAN  
EGJENIK  
MAGYAR  
YELVEN!!!**

**TOUCHÉ**





Ha az itt felsorolt árak valamelyik nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bútan írd címlinkre (1389 Budapest, Pf. 132.), és mi 3 napon belül utánvértel postázzuk azt!

# SONAGYLDŐ SZÓGÁLAT!

## AMIGA PROGRAMOK

AMIGOS	1000
AMIGOS-4000	2000
BLACKOUT	1000
BOB THE LON-A-DOO	1000
CANON	1000
DEMO VGA	2000

EUROPEAN FOOTER CH	2000
FEA RE-SCISSOR	2000
FRONTAL GALLERY	1000
HOT HAT	1000
KICK OFF 2 AGA	2000
LEGO CITY BOMBER	1000
LOKING VGA	6000
MEWAZ	2000

MIKA MIKA	1000
MIKAI	1000
MIKAI 2	1000
MIKAI 3	1000
MIKAI 4	1000
MIKAI 5	1000
MIKAI 6	1000
MIKAI 7	1000
MIKAI 8	1000
MIKAI 9	1000
MIKAI 10	1000
MIKAI 11	1000
MIKAI 12	1000
MIKAI 13	1000
MIKAI 14	1000
MIKAI 15	1000
MIKAI 16	1000
MIKAI 17	1000
MIKAI 18	1000
MIKAI 19	1000
MIKAI 20	1000
MIKAI 21	1000
MIKAI 22	1000
MIKAI 23	1000
MIKAI 24	1000
MIKAI 25	1000
MIKAI 26	1000
MIKAI 27	1000
MIKAI 28	1000
MIKAI 29	1000
MIKAI 30	1000
MIKAI 31	1000
MIKAI 32	1000
MIKAI 33	1000
MIKAI 34	1000
MIKAI 35	1000
MIKAI 36	1000
MIKAI 37	1000
MIKAI 38	1000
MIKAI 39	1000
MIKAI 40	1000
MIKAI 41	1000
MIKAI 42	1000
MIKAI 43	1000
MIKAI 44	1000
MIKAI 45	1000
MIKAI 46	1000
MIKAI 47	1000
MIKAI 48	1000
MIKAI 49	1000
MIKAI 50	1000

## CG4 LEMEZEK

ACTEY	600
ACTEY 2	600
ACTEY 3	600
ACTEY 4	600
ACTEY 5	600
ACTEY 6	600
ACTEY 7	600
ACTEY 8	600
ACTEY 9	600
ACTEY 10	600
ACTEY 11	600
ACTEY 12	600
ACTEY 13	600
ACTEY 14	600
ACTEY 15	600
ACTEY 16	600
ACTEY 17	600
ACTEY 18	600
ACTEY 19	600
ACTEY 20	600
ACTEY 21	600
ACTEY 22	600
ACTEY 23	600
ACTEY 24	600
ACTEY 25	600
ACTEY 26	600
ACTEY 27	600
ACTEY 28	600
ACTEY 29	600
ACTEY 30	600
ACTEY 31	600
ACTEY 32	600
ACTEY 33	600
ACTEY 34	600
ACTEY 35	600
ACTEY 36	600
ACTEY 37	600
ACTEY 38	600
ACTEY 39	600
ACTEY 40	600

## CG2 PROGRAMOK

ALBERT DUCKS	700
ALBERT DUCKS 2	700
ALBERT DUCKS 3	700
ALBERT DUCKS 4	700
ALBERT DUCKS 5	700
ALBERT DUCKS 6	700
ALBERT DUCKS 7	700
ALBERT DUCKS 8	700
ALBERT DUCKS 9	700
ALBERT DUCKS 10	700
ALBERT DUCKS 11	700
ALBERT DUCKS 12	700
ALBERT DUCKS 13	700
ALBERT DUCKS 14	700
ALBERT DUCKS 15	700
ALBERT DUCKS 16	700
ALBERT DUCKS 17	700
ALBERT DUCKS 18	700
ALBERT DUCKS 19	700
ALBERT DUCKS 20	700
ALBERT DUCKS 21	700
ALBERT DUCKS 22	700
ALBERT DUCKS 23	700
ALBERT DUCKS 24	700
ALBERT DUCKS 25	700
ALBERT DUCKS 26	700
ALBERT DUCKS 27	700
ALBERT DUCKS 28	700
ALBERT DUCKS 29	700
ALBERT DUCKS 30	700
ALBERT DUCKS 31	700
ALBERT DUCKS 32	700
ALBERT DUCKS 33	700
ALBERT DUCKS 34	700
ALBERT DUCKS 35	700
ALBERT DUCKS 36	700
ALBERT DUCKS 37	700
ALBERT DUCKS 38	700
ALBERT DUCKS 39	700
ALBERT DUCKS 40	700

## CG4 LEMEZÉK

ACTEY	600
ACTEY 2	600
ACTEY 3	600
ACTEY 4	600
ACTEY 5	600
ACTEY 6	600
ACTEY 7	600
ACTEY 8	600
ACTEY 9	600
ACTEY 10	600
ACTEY 11	600
ACTEY 12	600
ACTEY 13	600
ACTEY 14	600
ACTEY 15	600
ACTEY 16	600
ACTEY 17	600
ACTEY 18	600
ACTEY 19	600
ACTEY 20	600
ACTEY 21	600
ACTEY 22	600
ACTEY 23	600
ACTEY 24	600
ACTEY 25	600
ACTEY 26	600
ACTEY 27	600
ACTEY 28	600
ACTEY 29	600
ACTEY 30	600
ACTEY 31	600
ACTEY 32	600
ACTEY 33	600
ACTEY 34	600
ACTEY 35	600
ACTEY 36	600
ACTEY 37	600
ACTEY 38	600
ACTEY 39	600
ACTEY 40	600
ACTEY 41	600
ACTEY 42	600
ACTEY 43	600
ACTEY 44	600
ACTEY 45	600
ACTEY 46	600
ACTEY 47	600
ACTEY 48	600
ACTEY 49	600
ACTEY 50	600
ACTEY 51	600
ACTEY 52	600
ACTEY 53	600
ACTEY 54	600
ACTEY 55	600
ACTEY 56	600
ACTEY 57	600
ACTEY 58	600
ACTEY 59	600
ACTEY 60	600
ACTEY 61	600
ACTEY 62	600
ACTEY 63	600
ACTEY 64	600
ACTEY 65	600
ACTEY 66	600
ACTEY 67	600
ACTEY 68	600
ACTEY 69	600
ACTEY 70	600
ACTEY 71	600
ACTEY 72	600
ACTEY 73	600
ACTEY 74	600
ACTEY 75	600
ACTEY 76	600
ACTEY 77	600
ACTEY 78	600
ACTEY 79	600
ACTEY 80	600
ACTEY 81	600
ACTEY 82	600
ACTEY 83	600
ACTEY 84	600
ACTEY 85	600
ACTEY 86	600
ACTEY 87	600
ACTEY 88	600
ACTEY 89	600
ACTEY 90	600
ACTEY 91	600
ACTEY 92	600
ACTEY 93	600
ACTEY 94	600
ACTEY 95	600
ACTEY 96	600
ACTEY 97	600
ACTEY 98	600
ACTEY 99	600
ACTEY 100	600

## CG4 PROGRAMOK

BATTLE COMMAND	2000
ROCKY 3	2000
STREET FIGHTER 2	2000
STREET FIGHTER 3	2000
STREET FIGHTER 4	2000
STREET FIGHTER 5	2000
STREET FIGHTER 6	2000
STREET FIGHTER 7	2000
STREET FIGHTER 8	2000
STREET FIGHTER 9	2000
STREET FIGHTER 10	2000
STREET FIGHTER 11	2000
STREET FIGHTER 12	2000
STREET FIGHTER 13	2000
STREET FIGHTER 14	2000
STREET FIGHTER 15	2000
STREET FIGHTER 16	2000
STREET FIGHTER 17	2000
STREET FIGHTER 18	2000
STREET FIGHTER 19	2000
STREET FIGHTER 20	2000
STREET FIGHTER 21	2000
STREET FIGHTER 22	2000
STREET FIGHTER 23	2000
STREET FIGHTER 24	2000
STREET FIGHTER 25	2000
STREET FIGHTER 26	2000
STREET FIGHTER 27	2000
STREET FIGHTER 28	2000
STREET FIGHTER 29	2000
STREET FIGHTER 30	2000
STREET FIGHTER 31	2000
STREET FIGHTER 32	2000
STREET FIGHTER 33	2000
STREET FIGHTER 34	2000
STREET FIGHTER 35	2000
STREET FIGHTER 36	2000
STREET FIGHTER 37	2000
STREET FIGHTER 38	2000
STREET FIGHTER 39	2000
STREET FIGHTER 40	2000
STREET FIGHTER 41	2000
STREET FIGHTER 42	2000
STREET FIGHTER 43	2000
STREET FIGHTER 44	2000
STREET FIGHTER 45	2000
STREET FIGHTER 46	2000
STREET FIGHTER 47	2000
STREET FIGHTER 48	2000
STREET FIGHTER 49	2000
STREET FIGHTER 50	2000
STREET FIGHTER 51	2000
STREET FIGHTER 52	2000
STREET FIGHTER 53	2000
STREET FIGHTER 54	2000
STREET FIGHTER 55	2000
STREET FIGHTER 56	2000
STREET FIGHTER 57	2000
STREET FIGHTER 58	2000
STREET FIGHTER 59	2000
STREET FIGHTER 60	2000
STREET FIGHTER 61	2000
STREET FIGHTER 62	2000
STREET FIGHTER 63	2000
STREET FIGHTER 64	2000
STREET FIGHTER 65	2000
STREET FIGHTER 66	2000
STREET FIGHTER 67	2000
STREET FIGHTER 68	2000
STREET FIGHTER 69	2000
STREET FIGHTER 70	2000
STREET FIGHTER 71	2000
STREET FIGHTER 72	2000
STREET FIGHTER 73	2000
STREET FIGHTER 74	2000
STREET FIGHTER 75	2000
STREET FIGHTER 76	2000
STREET FIGHTER 77	2000
STREET FIGHTER 78	2000
STREET FIGHTER 79	2000
STREET FIGHTER 80	2000
STREET FIGHTER 81	2000
STREET FIGHTER 82	2000
STREET FIGHTER 83	2000
STREET FIGHTER 84	2000
STREET FIGHTER 85	2000
STREET FIGHTER 86	2000
STREET FIGHTER 87	2000
STREET FIGHTER 88	2000
STREET FIGHTER 89	2000
STREET FIGHTER 90	2000
STREET FIGHTER 91	2000
STREET FIGHTER 92	2000
STREET FIGHTER 93	2000
STREET FIGHTER 94	2000
STREET FIGHTER 95	2000
STREET FIGHTER 96	2000
STREET FIGHTER 97	2000
STREET FIGHTER 98	2000
STREET FIGHTER 99	2000
STREET FIGHTER 100	2000

## CG4 KAZETTÁK

ALBERT	600
ALBERT 2	600
ALBERT 3	600
ALBERT 4	600
ALBERT 5	600
ALBERT 6	600
ALBERT 7	600
ALBERT 8	600
ALBERT 9	600
ALBERT 10	600
ALBERT 11	600
ALBERT 12	600
ALBERT 13	600
ALBERT 14	600
ALBERT 15	600
ALBERT 16	600
ALBERT 17	600
ALBERT 18	600
ALBERT 19	600
ALBERT 20	600
ALBERT 21	600
ALBERT 22	600
ALBERT 23	600
ALBERT 24	600
ALBERT 25	600
ALBERT 26	600
ALBERT 27	600
ALBERT 28	600
ALBERT 29	600
ALBERT 30	600
ALBERT 31	600
ALBERT 32	600
ALBERT 33	600
ALBERT 34	600
ALBERT 35	600
ALBERT 36	600
ALBERT 37	600
ALBERT 38	600
ALBERT 39	600
ALBERT 40	600
ALBERT 41	600
ALBERT 42	600
ALBERT 43	600
ALBERT 44	600
ALBERT 45	600
ALBERT 46	600
ALBERT 47	600
ALBERT 48	600
ALBERT 49	600
ALBERT 50	600
ALBERT 51	600
ALBERT 52	600
ALBERT 53	600
ALBERT 54	600
ALBERT 55	600
ALBERT 56	600
ALBERT 57	600
ALBERT 58	600
ALBERT 59	600
ALBERT 60	600
ALBERT 61	600
ALBERT 62	600
ALBERT 63	600
ALBERT 64	600
ALBERT 65	600
ALBERT 66	600
ALBERT 67	600
ALBERT 68	600
ALBERT 69	600
ALBERT 70	600
ALBERT 71	600
ALBERT 72	600
ALBERT 73	600
ALBERT 74	600
ALBERT 75	600
ALBERT 76	600
ALBERT 77	600
ALBERT 78	600
ALBERT 79	600
ALBERT 80	600
ALBERT 81	600
ALBERT 82	600
ALBERT 83	600
ALBERT 84	600
ALBERT 85	600
ALBERT 86	600
ALBERT 87	600
ALBERT 88	600
ALBERT 89	600
ALBERT 90	600
ALBERT 91	600
ALBERT 92	600
ALBERT 93	600
ALBERT 94	600
ALBERT 95	600
ALBERT 96	600
ALBERT 97	600
ALBERT 98	600
ALBERT 99	600
ALBERT 100	600

## CG4 LEMEZÉK GYŰJTEMÉNY

ACTEY	600
ACTEY 2	600
ACTEY 3	600
ACTEY 4	600
ACTEY 5	600
ACTEY 6	600
ACTEY 7	600
ACTEY 8	600
ACTEY 9	600
ACTEY 10	600
ACTEY 11	600
ACTEY 12	600
ACTEY 13	600
ACTEY 14	600
ACTEY 15	600
ACTEY 16	600
ACTEY 17	600
ACTEY 18	600
ACTEY 19	600
ACTEY 20	600
ACTEY 21	600
ACTEY 22	600
ACTEY 23	600
ACTEY 24	600
ACTEY 25	600

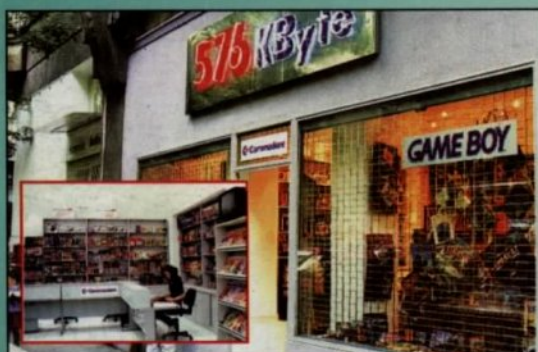


# 576 KByte shop

**HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**

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

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



**SEGA ÉS NINTENDO  
KAZETTÁK KÖLCSÖNZÉSE**

már napi 150 Ft-tól.

Üzletünk a Pasaréti térnél  
(II., Kelemen László u. 14/a)  
várja a játszani vágyókat.

Tel.: 200-2252

**Tagsági igazolvány rendszer.**

## VIDÉKI BOLTJAINK

NYÍREGYHÁZA,  
Kossuth u. 38.

SZEGED,  
Vadász u. 5.

# ÁRÉSÉS!

Az árlistánkban kiemelt  
PC CD-ROM játékaink

**AKCIÓS SZELVÉN**  
PC CD-ROM akcióink csak e szelvé  
bemutatásával érvényes  
Vásárláskor hozd magaddal  
vagy küldd el  
megrendelés