

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

576

KByte

VII. évfolyam, 9. szám, 1996. szeptember

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

- THE GENE MACHINE
- SYNDICATE WARS
- OLYMPIC GAMES
- ALIEN INCIDENT
- AFTERLIFE

Z



Az év showja!

ECTS

RESZKAPUSZTÁS

Kivesézve a Loaded és a Resident Evil

SOMAGKÜLÖ SZOINGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES alaplap + 1 control pad 1799,-

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

DOUBLES DRAGON V	9900	THE UNTOUCHABLES	5000
JAMES BOND JR	7900	X KALIBUR 2087	8900
PUSH OVER	3500		

PAL CARTRIDGE-OK

ASTROX & ORELLA	12900	NINJA	11900
BATMAN AND ROBIN	13900	NINJA WARRIORS 2	11900
BIG SKY TROOPER	11900	PARODUS	6900
BLACK HAWK	7900	PINBALL FANTASIES	9900
BOOKERMAN	12900	PINOCCHIO	14900
BRUTAL	9900	POP AND TWINBEE	7900
BURBY II	9900	PRIMAL RAGE	11900
CHAMPIONS WC SOCCER	12900	R TYPE II	6900
CRAZY CHASE	9900	REVOLUTION X	12900
DAFFY DUCK M MISSION	12900	RISE OF ROBOTS	9900
DEEP SPACE 3	13900	ROBOCOP VS TERNI	9900
DEMONS CREST	8900	SEASIDE SV	11900
DONALD MAUI MALARD	13900	SEPARATION ANXIETY	12900
DONKEY KONG COUNTRY	14900	SMASH TENNIS	8900
DOOM	11900	SMURFS	9900
EARTHWORM JIM 2	12900	SOCCER KID	9900
FIREMAN	7900	SPAWN	11900
GHOUL PATROL	7900	STARGATE	8900
HAGANE	7900	STUNT RACE FX	12900
INCREDIBLE HULK	10900	STUP MARIO KART	7900
INNAMANA	9900	SUP MARIO WORLD 2	7900
JOE & MAC 3	7900	SUPER BATTLE TANK 2	9900
JUDGE DREDD	11900	SUPER BK KID	10900
JUSTICE BOOK	9900	SUPER MARIO WORLD	7900
LEAGUE LEAGUE	12900	SUP TURKISH 2	12900
KIRBY'S DREAM COURSE	11900	TETRIS AND DR MARIO	7900
KIRBY'S GHOST TRAP	6900	THEME PARK	11900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	TIMECOP	12900
LOST Vikings	9900	TINY TOON BUSTER L.	7900
MACHINORION 3050	11900	TOT STORY	14900
MEGA MAN 7	12900	TRIKE LIES	14900
MEGA MAN X	6900	URBAN STRIKE	12900
MEGA MAN X 2	9900	WEAPONLOAD	12900
MEGA MAN X 3	12900	WLD GUNS	9900
MICKEY MOUSE CIRCUIT	12900	YOUNG MERLIN	7900
MICRO MACHINES	8900	ZOMBIES ATE MY NEIL	7900
MICRO MACHINES 2	11900		

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD alaplap + 2 control pad 1999,-

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	SOCKET	7900
DR ROBOTNIK S MEAN M	5900	SUBTERFANNA	5900

PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACHROBAT 2	7900	MERCY	4900
ALLEN 3	7900	SEA PIGMAN	7900
ALLEN SOLDIER	9900	NBA LIVE 96	12900
ANIMANIACS	9900	NBA 96 HOCKEY	11900
ASTEROX POW. OF GODS	9900	OTTIFANTS	8900
BATMAN AND ROBIN	12900	PAGE MASTER	9900
BETHS & BUTTHEAD	7900	PAPERBIRD	7900
BOOKERMAN	7900	PITFALL	8900
BURBY & SOUKAE	8900	PRIMAL RAGE	11900
BURBLE II	8900	PROTECTOR	9900
BUGS BUNNY IN	9900	PSYCHO PINBALL	11900
COULB'S TROUBLE	11900	PUNISHER	9900
CANNON FODDER	8900	REVOLUTION X	12900
CASTLEVANIA	7900	RISTAR	9900
CHAOS ENGINE	7900	ROAD RASH II	8900
COMAX ZONE	9900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
CUTNTHROAT ISLAND	9900	SEA QUEST	7900
DEEP SPACE 3	12900	SEPARATION ANXIETY	11900
DEMOLITION MAN	9900	SHINING FORCE II	9900
DRAGON	9900	SKELETON KREW	7900
DRAGON S REVENGE	7900	SONIC 3	9900
ECCO THE SOULPHIN 2	9900	SPIDERMAN	9900
ETERNAL CHAMPIONS	7900	SPEEDMAN	9900
EX MUTANTS	8900	MAXIMUM CARNAGE	9900
EXO SQUAD	11900	SPROU	7900
FIFA 96	12900	SPOT GOES TO HW.	11900
FLASHBACK	9900	STORY OF THOR	11900
INCREDIBLE HULK	8900	SUPER SKIDMARKS	12900
IZZY S QUEST	11900	TAX MANIA	7900
JUDGE DREDD	11900	TAXMANIA 2	8900
KARASAKI SUP. BIKES	9900	TOUGHMAN BOXING	9900
KITUAL ENGINEERS	7900	TRIKE LIES	9900
LIGHT CRUISER	12900	VECTORMAN	11900
LION KING	9900	VIEWPOINT	9900
MARSUPLAMI	11900	VR TROOPER	11900
MEGA MAN	9900	WARLOCK	8900
WILLY WABBS	11900	WIZARDIES ATE	7900
MEGA SWIV	7900	MY NEIGHBOURS	7900

GAME GEAR

HARDWARE

GAME GEAR SET: GG alaplap + 4 vágó 1 kábel 1890,-

JÁTEKOK

BATMAN AND ROBIN	7900	PRIMAL RAGE	7900
BATMAN FOREVER	8900	SAMURAI SHOWDOWN	3900
CHAKAN	4900	SHINOBI III	4900
CHESS MASTER	3900	SONIC 2	3900
CHUCK ROCK	4900	SONIC DRIFT RACE	7900
CRASH DUMMIES	3900	SONIC SPINBALL	7900
DR ROBOTNIK M.M.	5900	SONIC TRIPLE TROUBLE	6900
DRACULA	5900	SPACE HARRIER	5900
F1	8900	STARGATE	3900
FATAL BURY SPECIAL ED.	8900	STREETS OF RAGE	3900
GEARWORKS	3900	SUPER RETURN OF JEDI	8900
MIKEY MOUSE	7500	TARZAN	5900
MORTAL KOMBAT II	3900	TERMINATOR 2	3900
R TYPE II	3900	VR TROOPER	7900
OUTRUN	3900	WIZARD PINBALL	8900
POWER RANGERS	4900	WWF RAW	5900

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB alaplap 1 kábel 1199,-

JÁTEKOK

ALEN 3	5900	NBA ALL STARS	5900
ANIMANIACS	6900	NIGEL MANSSELL	6900
BC KID 2	5900	OBIEX	6900
BOMBERMAN	6900	PINBALL FANTASIES	6900
BURBY II	6900	PINBALL MANIA	5900
DARTY DUCK	5900	PINOCCHIO	6900
DUCK TALES 2	6900	RACE DAYS	6900
EARTHWORM JIM	7900	SPACE INVADERS	4900
F1 RACE	4900	STREET FIGHTER 2	6900
JUDGE DREDD	6900	SUPER BATTLE TANK	6900
KILLER INSTINCT	7900	SUPER MARIO LAND 2	6900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	SUPER MARIO LAND 3	6900
KIRBY'S DREAM LAND 2	6900	TERMINATOR 2	5900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	TETRISS	3900
MARIO PICROSS	5900	TETRIS 2	6900
MICRO MACHINES 2	6900	WATERWORLD	6900
MONSTER MAX	6900	WORMS	6900
MORTAL KOMBAT III	6900	WWF RAW	5900

MEGA CD

JÁTEKOK

HEART OF ALLEN A.W.2	5900	ROBO ALISTS	5900
PRINCE OF PERSIA	5900	SPIDERMAN	5900
RACING ACES	5900	THUNDER STRIKE	5900
ROAD AVENGER	5900	TIME GAL	5900

MASTER SYSTEM

JÁTEKOK

BANK PANIC	2900	OUTRUN	3900
BURBY RUN	2900	RESCUE MISSION	3900
DRAGON CRYSTAL	2900	SPY VS SPY	2900
E S WAT	2900	TEDDY BOY	2900
GAUNTLET	2900	THE NINJA	2900
SHOULDS SHOTS	2900	TRANSPORT	2900
KUNGRIU KID	2900		

CD 32

JÁTEKOK

AKIRA	3999	FIRE AND ICE	3999
ALFRED CHICKEN	3999	FLY HARGER	3999
ALLEN BREED ES DWAK	3999	SURV OF THE FURIES	3999
ALLEN BREED TOWER A	4999	HUMANS	3999
BATTLE TOADS	3999	INTEN KARATE +	899
BUBBA AND STIX	4999	JOHN BARNES FOOT.	2999
CHUCK ROCK	2999	JUNILE STRIKE	4999
CHUCK ROCK II	2999	KID CHAOS	3999
D GENERATION	3999	LAST NINJA II	4999
DEEPCORE	3999	LEGACY OF SORASIL	4999
DISPOSABLE HERO	2999	LOTUS TURBO CHALL.	4999
DRAGON STONE	3999	MICROCOSM	7999
FIELDS OF GLORY	5999	MYTH	2999

NIGEL MANS WORLD CH. PREMIERE	3999	SUPER PUTTY	1999
PROJECT X & F17	3999	SUPERFROG	3999
SEX & DESTROY	3999	SURF NINJAS	3999
SHADOW FIGHTER	5999	TOP GEAR 2	2999
SPERIS LEGACY	4999	TROLLS	5999
STRIKER	4999	ULTIMATE BODY BLOWS	5999
SUBWAR 2050	5999	UNIVERSE	3999
SUPER METHANE BROTH.	2999	WORMS	3999

LEGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD 6999,- helyett: 5999,-
SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD 6999,- helyett: 5999,-

AMIGA

JÁTEKOK

AMRIGOS	1999	LEGACY OF SORASIL	4999
BANDHEE-A1200	4999	LOON KING AGA	4999
BIRDS OF PREY	2999	MENACE	999
BOB S BAD DAY	1999	MICROPROSE GOLF	3999
BRIAN THE LION-A1200	3999	OUT TO LUNCH	2999
CAMPAIN	2999	PREMIER MAN 3 MULTI 1	2999
CANNON FODDER 2	2999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
DENNIS AGA	2999	RISE OF ROBOTS A500+	4999
DISPOSABLE HERO	2999	ROAD RASH	2999
DUNE	2999	SECOND SAKURAI-A1200	3999
EPIC	2999	SEK & DESTROY	3999
F29 RETALIATOR	2999	SENSIBLE GOLF	5999
FIELDS OF GLORY	3999	SHADOW FIGHTER AGA	2999
FIFA INT. SOCCER	4999	SPERIS LEGACY AGA	4999
FOOTBALL GLOOM	2999	SUBWAR 2050 AGA	2999
GOAL	3499	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
INDY HEAT	1999	SUPREMACY	3999
KICK OFF 3 AGA	2999	SYNDICATE	3999
KILLING GROUNDS AGA	6999	XTRME RACING	3999

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOU	999
ROBOCOP 3	999		

KAZETTÁK

3D STOCK CARS 2	699	NIGHTSHIFT	299
ACROBAT	699	NINJA COMMANDO	299
ALEN 3	699	NINJA RABBIT	299
ARMALYTE	699	OUTRUN	699
BADLANDS	699	OUTRUN EUROPA	699
BLUE BARON	699	PIRATES	699
CALIFORNIA GAMES	699	Q10 TANK BUSTER	699
CHAMPIONSHIP WRESTL.	699	QUICK	299
CONTINENTAL CARS	699	RICK DANGERUS 2	299
CRACKDOWN	699	ROBOCOP	699
DELTA	299	RODLAND	299
DOUBLE DRAGON	699	SILVERHAWK	699
DRAGONS OF FLAME	699	SKATIN USA	699
F1 TORNAADO	699	SMASH TV	699
FILMO 3 WORLDS	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
FORGOTTEN QUESTS	699	SOCCER DOUBLES 1	299
GAMES WINTER EDITION	699	SOLD FLIGHT	699
GEMINI WINGS	699	ST BRAGON	699
GO FOR GOLD	299	STRIDER 2	299
HEROES OF THE LANCE	699	SUMMER CAMP	299
HUNTERS MOON	699	SUPER MONACO GP	699
LAST DUEL	699	SUPER SCRAMBLE	699
LAST V8	699	SUPER STRIKERS	699
LED STORM	699	SWIV	699
MC DONALD LAND	699	TETRIS ES KIKUJI	699
MERCY	699	TIGER ROAD	699
MICROPROSE SOCCER	699	TITANIC BLURBY	699
MOONWALKER	299	TURBO CHARGE	699
MULTIMAX I	299	TURPICAN	699
MULTIMAX IV	299	TUTTER	699
MYTH	699	WINNER GAMES	699

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION	599	BROCKAN	999
-PROFIE 1.2.3		CAPTAIN PIZZ	999
POSTMAN PAT COLLECTION 599		CHUCK ROCK	999
-POSTMAN PAT 1.2.3		COMMANDO II	999
A KASTÉLY	999	CRAZY CARS 3	999
ACTION FIGHTER	999	CREATURES	999
ALLEN 3	999	CREATURES 2	999
BAAL	999	DALIX ATTACK	999
BEURAGO RALLY	999	DARKMAN	999
BOOM	999		

DE HARD	999	PREDATOR	999
DOUBLE DRAGON 3	999	RAMBO 3	999
DYNASTY WARS	599	RETURN OF THE JEDI	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	ROADRUNNER	999
ENIGMA FORCE			

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,-	96/7-8 576,-	

Aktív árán rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelésükre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból megérvé 7 szám pedig 1100 Ft-ért. Ha részben postátalványon belföldet az összegét, a postaköltséget mi álljuk. A megjelölés rovatha írni be: "REGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendel, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok a Comgame Kft.-nél rendelhetők meg.

VEGYÉL RÉSZT A TÖRTÉNELEM BŐL!

AB3D2/AMIGA1200.....	8
VENDETTA/AMIGA 1200.....	8
URBAN RUNNER/PC.....	9
SYNNERGIST/PC.....	9
F1 GRAND PRIX 2/PC.....	10-11
NUKE IT/PC.....	14
ULTIMATE MK3/SATURN.....	18
SYNDICATE WARS/PC.....	22-23
LOADED/SAT.....	24
PINOCCHIO/GB.....	25
BUGS BUNNY/MD.....	28
MEGAMAN X3/SNES.....	29
DONALD IN M.M./SNES.....	29
GENE WARS/PSX.....	32
GUN GRIFFON/PSX.....	32
NEED FOR SPEED SE/PC.....	33
ROAD RASH/PC.....	33
IMPACT RACING/PSX.....	48
CYBERIA/PSX.....	48

AFTERLIFE/PC.....	12-13
THE GENE MACHINE/PC.....	15-17
ALIEN INCIDENT/PC.....	34-35
BERMUDA SYNDR./PC.....	36-37
RISE & RULE OF A.E./PC.....	38-40
RESIDENT EVIL/PSX.....	42-43
Z/PC.....	44-45
OLYMPIC GAMES/PC.....	46-47

ECTS HÍREK.....	4-7
CINKELT LAPOK.....	26-27
CSEVEGŐ.....	30-31
COMIX CORNER.....	41

AB3D2/AMIGA1200.....	8
AFTERLIFE/PC.....	12-13
ALIEN INCIDENT/PC.....	34-35
BERMUDA SYNDROME/PC.....	36-37
BUGS BUNNY IN D.T./MD.....	28
CYBERIA/PSX.....	48
DONALD IN M.M./SNES.....	29
F1 GRAND PRIX 2/PC.....	10-11
GENE WARS/PSX.....	32
GUN GRIFFON/PSX.....	32
IMPACT RACING/PSX.....	48
LOADED/SAT.....	24
MEGAMAN X3/SNES.....	29
NEED FOR SPEED SE/PC.....	33
NUKE IT/PC.....	14
OLYMPIC GAMES/PC.....	46-47
PINOCCHIO/GB.....	25
RESIDENT EVIL/PSX.....	42-43
RISE & RULE OF A.E./PC.....	38-40
ROAD RASH/PC.....	33
SYNDICATE WARS/PC.....	22-23
SYNNERGIST/PC.....	9
THE GENE MACHINE/PC.....	15-17
ULTIMATE MK3/SATURN.....	18
URBAN RUNNER/PC.....	9
VENDETTA/AMIGA 1200.....	8
Z/PC.....	44-45

tarta

VII. ÉVFOLYAM, 9.

ULTIMATE MK3

Amit már nem lehet tovább fokozni: megjelent a játéktörténelem egyik legismertebb és legnépszerűbb játékának legeslegegységű változata, ezúttal Saturnra.

18. oldal



SYNDICATE WARS

A Syndicate etalonként vonult be a játéktörténelembe. Újabb epizódja talán még az előd dicsőséget is beárnyékolja, annyira frankó, annyira cyber, annyira Bullfrog.

22-23. oldal

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

ISSN 0865-8226

Nyomdás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/9-66-22)

Felélő vezető: Grasselsy István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Laptervező: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 04-199

ECTS!

Ismét a régi pompájában tündökölt a kiállítás: majd' 100 kiállító, több ezer termék, tízezer látogató, siker-pénz-nők-csillóság. Igazi show!

4-7. oldal



RESIDENT EVIL

A Playstation-ös játékinálat legutóbbi darabja megérintette a fáradságot, hogy végigjátsszuk és jellemezzük tapasztalatainkat.

42-43. old.



Z

A Command and Conquer nyomdokaira lépni nagy bátorság, túl komoly összehasonlítási alap. Vájon a Z kiállítja a próbát? Szerintünk csak részben...

44-45. oldal



AKTUÁLIS

Hát ez is meg volt. Már mint az utolsónak kiállított ECTS, ami minden eddigi rekordot megdöntött: mind a látogatók, mind a kiállítók, mind pedig a mustrára kitett produkciók számát tekintve aranyérmes volt. Úgy gondoltuk, és reméljük, hogy helyesen cselekedtünk, hogy ebbéli örömeinket minél hamarabb meg kell osztanunk Veletek és visszatartottuk néhány nappal az ehavi szám megjelenését, hogy beleprésszeljük - idehaza elsőként - a kiállítás összefoglalóját. Szerintünk megérintte, ugyanis tényleg fergeteges kínálatot láttunk, a cégek erős hajrába kezdtek a karácsonyi vásárlási láz kielégítése érdekében. Meggyőződöttünk róla, hogy lesz mit a fa alá tenni. Hogy aztán a '97-es kiállítási évadban mi lesz, hol lesz, mikor lesz, az még a jövő titka. Több helyről sügött az E4, az amerikai E3 európai változatának lehetőségét, de erről még nincs megerősített infó, úgyhogy én is süttogva írom le.

Persze nem csak ECTS volt ebben a hónapban, hanem jónéhány nagy durranás is kijött a placcra: F1 GRAND PRIX 2, AFTERLIFE, SYNDICATE WARS, Z, RESIDENT EVIL - hogy csak a legnagyobb neveket soroljam. Természetesen ezekről is érdekes és értékes sorokat (leírásokat és tényfeltáró olvasmányokat) olvashattok a lap hasábjain. Poszterünkre mindenki kedvencét, Earthworm Jimet, a komputergrafika egyik gyöngyszemét, Tenka-t, nevez a legvértócsásabb játék, a Loaded kabalafiguráját nyomattuk. Ha mind a hármat egyszerre ki akarod tenni a faladra, végy még két újságot...

Minden idők egyik legrangosabb, legtöbb kiállítót és terméket felvonultató európai seregszemléje nyílt meg szeptember 10-én a londoni Olympia Hall kiállítási csarnokaiban. A rosszindulatú híresztelésekkel ellentétben a szervezők a minden bizonnyal utolsó ECTS-re valamennyi jelesebb kiállítót el tudtak csábítani, alig akadott olyan cég, aki távolmaradt volna a show-tól, vagy a környező szállodákban fogadta volna kuncsaftjait. (Zárójelben és halkán teszem hozzá, hogy információim szerint tényleg ez volt az utolsó ECTS, a rendezvényt ezután E4-nek, azaz az amerikai E3 európai változatának fogják nevezni.) Az első napon kisebbfajta botrányral indult a show: majd félórás késéssel engedték csak be az addigra jócskán felpaprikázott hangulatú érdeklődőket, akik az angol hidegvérre fittyet hányva majdnem a rendezőkre törték az ajtót. Belépve a hallba rögtön helyreállt mindenki belső békeje: grandiózus díszletek, pazar kivitelezésű standok, formás hostessek várták az érdeklődőket. Nőmeg persze exkluzív játékkindlat! Ennek sürített és kivonatós bemutatása következik a továbbiakban - a teljesség igénye nélkül.

ció, impresszív hangeffektek, folyamatos beszéd és igazán izgalmas és nehezen kibogozható sztori.

A Gonosz keríti hatalmába elmédet és lelkedet, s a sorsod ellen harcolsz abban a 3D-s szellemvilágban, amelyet a Westwood Studios teremt a **LANDS OF LORE II**-ben. Egy elátkozott fattyú



vagy, akinek néhai apja a Sötétség Hadseregének legfélelmetesebb varázslója volt, és az ősi Mágiát kutatód, folyama erejével kibújhatsz az átok alól. A már epedve várt kalandjáték nem fogja cserben hagyni rajongóit: 360 fokos mozgási szabadság, real-time animáció és háttérmozgatás, állandó feszültség, mesterséges intelligenciájuk teljében lévő vérfagyasztó szörnyek és kreatúrák, kemény feladatok és fejtörők.

A játékautomatákon felnőtt PC-s generáció minden bizonnyal örömmel konstatalja a hírt, hogy rohamléptekben készül az árkád-autóverseny második epizódja, a **SCREAMER II**. Mint az már lenni szokott, ebbe a változatba bele-



preselték mindazt, ami az előző részbe nem fért bele: új típusú autók, 4 rejtvény kocsis, átgondoltabban megtervezett terepek, speciális effektek (kőd, sárfelhordás, éjszakai futamok), osztott képernyős 2-játékos üzemmód. Több szót nem is érdemelt rá vesztegetni: az év egyik legfényesebb csillaga lesz.

A talányos nevű **4-4-2 SOCCER** határozatosan ötvözi a menedzser- és a sportjátékok tulajdonságait, hiszen azon túl, hogy minden mérkőzést lejátszhatunk, az előkészítésben is komoly sze-



rep járul majd ránk. A Negyedik Osztályból indulva kell végigbukdácsolnunk a számarlépcsőt (játékosok vétele/ eladása, erőnlétük/moráljuk figyelemmel kísérése, edzés, stadionfejlesztés, stb.), egészen az Első Ligáig. A Command and Conquer megszállottak számára jó hír, hogy már csak néhányat kell aludniuk, hogy megjelenjen a **C&C: RED ALERT**, amely a sztálini



időbe repíti vissza a játékost. Az orosz medve leigázással fenyegeti a berezelt Nyugatot, akik egységbe tömörülve próbálnak ellenállni a nyomásnak. Természetesen szabadon választhatunk, hogy melyik fél oldalán szállunk be a csatába. Sajna el kell felejtenünk a rég bevált fogásokat, hiszen a játék új típusú épületeket, dupla nagyságú pályákat, felfejlesztett irányítási metódusokat, átgyúrt mesterséges intelligenci rutinokat, eddig nem látott harci eszközöket, közvetlen Internet hozzáférést, 40 előregyártott missziót és egy extra pálya-editort is tartalmaz.

VIRGIN INTERACTIVE

Nem véletlenül kezdem a sort a kiadóóriással, hiszen ismét a régi színvonalon állítottak ki (egy komplett erődtímenyt húztak fel a placc közepén testőrökkel, fekete lovakokkal, sátánista figurákkal), s a szentélybe belépni is csak megbeszélt találkozó esetén lehetett. Egyesítették erőiket a legdinamikusabb fejlesztőgárdákkal, és az egyik legszínesebb játépalettát "keverték ki". Nálam a pálmát a **BROKEN SWORD** vitte el, ami a Lure of the Temptress és a Beneath a Steel Sky alkotóinak legnagyobb dobása, a klasszikus kalandjáték, mint stílus megmentője. A kézzel rajzolt háttérrel előtti misztikus történetet rajzolóldik ki: a főszereplőnk tanúja és majdnem szenvedő alanya lesz egy robbantásos merényletnek, amely során egy



ősrégi kéziratot elrabol egy bohócnak öltözött gengszter. A XIV. századi mű a Templomos Lovagok misztikus erejének leírását tartalmazza, s megalomán fasiszták kívánják ezt az emberfeletti hatalmat a maguk oldalára állítani. Amerikai főhősünk azonban kezébe veszi az irányítást és a végére jár a dolognak. A játék jellemzői: 640x400-as felbontású scrollozó háttérrel, selyempuha animá-

EMPIRE INTERACTIVE



A néhány alkalmazottat számláló, de abszolút piacképes és dinamikus fejlődő cég ezévi nagy dobása a **FLYING CORPS** lesz, amit az épületbe belépő akarva-akaratlanul is észlelhetett: a bejáratú ajtó után a földön a "Vigyázz! Fokker két óra irányában!" feliratok vonták magukra a figyelmet. A két éve készülő produkció valóban figyelemfelkeltő, mind kivitelezésében, mind akkurátus mivoltában egyedülálló. Az Első Világháború 4 nagy légi ütközetét (The Flying Circus, The Battle of Cambrai, The Spring Offensive, Hat in the Ring)

bemutató szimuláció a csaták legapróbb részletig való bemutatását célozza meg, korabeli térképek, megsárgult fényképek és dokumentumok alapján konstruálja az eseményeket és az alattunk elterülő terepet. A hozzáértők számára néhány a repülhető légi matuzsálemek közül: Albatross DIII, Fokker Rd 1 Triplane, Camel, Spad 13, Bristol F2A. Az ellenfelek intelligenciája az emberi szintet súrolja, a 640x 480-as felbontás az élethűséget ostromolja, a 12 játékos egyidejű bekapcsolódása pedig igazi harci helyzeteket eredményez. Sérülések a gépen, a pilótán, beszélgetés a segédpilótával - mind-mind az életszerűség biztosítékai.



tárgyak, több mint 100 felfedezésre váró helyszín jellemzi. A mellékelt kép bécskés környezetet sugall, de próbáljuk csak kinyitni az emelvényen álló szarkofágot: mögötte démonok, fekete mágia, terror és örület uralkodik...

GREMLIN INTERACTIVE

A cég legforróbb anyaga minden bizonnyal a mostani számunk címloldalán díszelő produkció újabb epizódja, a **RELOADED** lesz. És hogy még nagyobb legyen az öröm, a játék PC-re is kijön a konzolos változatokat nem sokkal követve. A karaktereket (szám szerint hatot: C.H.E.B., Mamma, Bounce, Butch,



Cap and Hands, Syster Magpie és The Consumer) most is ugyanaz az örült piktor készítette, mint az első epizódt, a "tereprendező" ismét kitettek magukért (6 teljesen új helyszínt kreáltak), s a programozók is megizdadtak, amíg a rengeteg vért és húscsapatot, a még pusztítóbb fegyvereket, a számos megfeszítendő rejtélyt és a látványos vizuális trükköket a programba ültették. A digitális talpalávaló pedig az elődnél is keményebb ritmusokat döngöl. Mérszárszék a javából...

A horror ezzel nem ért véget, hiszen a **REALMS OF THE HAUNTING**-ban is elszabadul a pokol. Egy fiatal és naív fiút alakítunk a játékban, aki apja halálának okát kiderítendő vidéki kúriájukba érkezik, de megoldások helyett csak kérdések és kételyek fogadják. Sőt, egyenesen egy túlvilági erő karjaiba sétál, ami majdnem örökre elragadja a sötétség birodalmába. Csak lélekjelenlétünknek, jó reflexeinknek, kombinációs és problémamegoldó készségünknek köszönhetjük, hogy evilágban maradunk. A játékot több mint 2 órányi videóbejátszás, 360 fokos teljes mozgásszabadság, óriási renderelt és motion captured technikával előállított szörnyedvények, interaktív 3D-s

SIERRA

A 15 éves múltra visszatekintő szoftverháza a második-harmadik-sokadik részek kiadójává avanszált: három híres játékuk is osztódásnak indult. Standjukon elsőként a **PHANTASMAGORIA 2** meghökkenítő plakátja hívta fel magára a figyelmet, amelynek első epizódja a brutális és véres jelenetek miatt komoly kritikát kapott, de ennek ellenére népszerűvé vált. A második rész rémségekben, szadizmusban, pszicho-horrorban jócskán felülmúl-



ja az elődjét: egy elmegyógyintézeti kezelésből nemrég szabadult fiatal ember élete hirtelen váratlan fordulatot vesz, elkezdenek hullani környezetében az emberek, mint a levelek, megmagyarázhatatlan dolgok történnek körülötte. Gyanúja a jelenlegi munkahelyére és annak tevékenységére terelődik, de amint mélyebben beleássa magát a dolgokba, rémes események veszik kezdetüket. Az interaktív mozi nemcsak blue-box technikával felvett szereplőkkel és mögöttük helyezett Silicon Graphics háttérrel telelt, hanem valódi, több száz ezer dolláros költséggel megépített háttérrel előtt pergő események is tartkiják a játékot - egyszerűen már csak egy lépés és a filmgyártás visszavonhatatlanul betör a játékpiacra is.

Második szaporodásnak indult portékájuk a **NASCAR RACING 2**, amely a több mint 700,000 példányban elkel előd méltó folytatásának ígérkezik. A '96-os Nascar-szezon adatai alapján készülő produkció mind a 16 körverseny-helyszínt tartalmazza, a maximális életszerűség



jegyében forradalmian reális irányítási rendszerrel felszerelt, a feltuningolt grafikai rutinoknak köszönhetően SVGA-ban is vigan parog az akció (P75-től felfelé), a dübörgő hanghatások közé a pálya széli segédeink utasításai és tanácsai is felsorakoznak.

Kit látnak szeméim? Csak nem? Larry, a világ legnagyobb nőcsábásza ismét felbukkan a színen, immár hetedszer a **LARRY 7**-ben. Grandiózus jelenetek várhatók a kibuggyanó keblű nőekkel tömött H.M.S. Bouncy óceánjáró fedélzetén! A játék érdekessége, hogy a csomaghoz mellékelt eszközökkel saját arcunkat is Larry nyakára varázsolhatjuk, így azonosulva teljes mértékben az akcióhoz. Valami speciális 3D-s megoldásról (piros-zöld szemű?) is szól a fá-



ma, amivel a bébik felsötette "kézzelfoghatóan" nőiesebbé válik. Óriási gégek, egészalakos képernyők, animációs hegyek, érdekes tréccselési témák, leegyszerűsödő kezelés (ikonok helyett lehúzható menük); szupersztárhoz méltó visszatérésre számíthatunk.

Akciódus szorakozásra van kilátás a **HUNTER HUNTED** című, igazán eredetinek ígérkező anyagban. Az eredetiségből talán csak az Abuse-zal való hasonlósága von le egy hangyányit, de ez jelen esetben lényegtelen. A játékban két szereplő közül választhatunk: vagy



az üldöző, vagy az üldözött bőrébe bújhatunk, de lényegében ugyanaz a feladatunk: túlélni. Az oldalnézetből követhető "search and destroy" típusú játék legfőbb erénye a villámgyors akció, a reflexeket és az idegeket próbára tevő tájképmenet, a mesébe illő grafika (háttér, mozgásanimáció) és a több mint 50 végigjáráható szint.

ACTIVISION

Eredetiségéről tett tanúbizonyságot a nagymúltú szoftverház, amikor belevágott az INTERSTATE '76 című játék fejlesztésébe, amiből a hetvenes évek Starsky és Hutch, Konvoj illetve Hazard megye lordjai, (azt hiszem ez volt a címük) tévéfilmek hangulata árad. A prog-



ramban korabeli erőgépek közül választva (Ford Mustang, Chevy, vagy akár egy kamion) kell végigszáguldani Amerika legporosabb vidékein, miközben a ránk támadó rosszakaróinkat exkluzív fegyver-arszenálunk segítségével a másvilágra küldjük. A játékot a jól eltalált hangulata, a teljes mozgási szabadság a terepen, és a választható járgányok és fegyverek nagy száma (25, illetve 20 féle) emeli ki a hasonzorú produkciók közül. Legnagyobb reménységük a MECH-WARRIOR 2: MERCENARIES, amely a csúcs eladásokat produkáló MW2 utódja. Azzal próbálták meg izgalmasabbá tenni a megatonnák harcát, hogy taktikát és stratégiai elemeket csempészték az akció



közé. Magunknak kell mecháink nyersanyagigényességét, szervizelését és technikai hátterét menedzselnünk, a nem lineáris játékmenet a hosszabb játékidőt biztosítja, a 30 új küldetés pedig elégek néz ki ahhoz, hogy hetekig a géphez láncolja a mechák rajongóit. Kissé feltupírozták a 3D-s objektumkezelési rutinokat, megnövelték a sebességet és a választható óriásrobotok számát.

NOVALOGIC

A szimulátorairól elhíresült amerikai székhelyű cég egyszerre három fejlesztéssel is elkápráztatta a nagyérdeműt: F22 LIGHTNING, ARMORED FIST 2 és COMMANDACHE 3. Mindhárom egy forradal-



mian új grafikai rutint tartalmaz, amit a cég szakemberei több éves munkával fejlesztettek, s amelynek köszönhetően a tajak az élethű nivót súrolják, az animáció minősége elképesztő és a részletgazdagság sem megy a sebesség rovására. A három fejlesztés a mai haditechnikai ipar legragyogóbb csillagait (taktikai repülőgép, harci helikopter, tank) vonultatja fel és mutatja be olyan mélységben, amit a hadititok még éppen engedélyez.

EIDOS

Eidos néven egyesültek a szoftverpiac veteránjai (US Gold, Core Design, Domark), hogy a cégekre nehezedő konkurenciális nyomást áthidalják és egyesült erővel nyerjék meg a vásárlók kegyeit. Pazar kínálatlalt várták az érdeklődőket - úgy néz ki, minden területen otthonosan mozognak. Itt van például az APACHE, amely az AH-64 fedőnevű helikopter újabb szimulációja, s a képek alapján az eddigi legjobb változata. Az



SVGA felbontás megteszi a hatását: fotórealisztikus hátterek előtt mozog az ugyancsak teljesen élethűre megalkotott szuperhelikopter, missziók tucatjai állnak a játékosok rendelkezésére a nagyvárosi küldetésektől, a sivatagi rakétasilók elleni bevetéseken át egészen a tengerparti ütközetekig.



Az Ian Livingstone által elképzelt világokban játszódnak a DEATHTRAP DUNGEON, amely egy nagyon tetszetősen kivitelezett Quake-klón, remek háromdimenziós látképekkel, meghökkentő kamera-váltásokkal, pazar hátterekkel, lélegzeteállító megvilágítási effektekkel és persze ezernyi földöntúli teremtménnyel: sárkányokkal, orkokkal, zombikkal, óriáspókokkal, skorpiókkal. A 10 különböző karakterű szint biztosíték a változatos és hosszantartó játékmenetre.

A cégóriás ezévi durranásának a TOMB RAIDER ígérkezik, amelyben egy csinos nőci keveredik bajba, amint ősi kultúrák nyomait keresi egy újonnan felfedezett barlangrendszerben. A játék egyedi mival-



ta abban nyilvánul meg, hogy nagyon látványos kamerakezelő rutinnal rendelkezik (az akció beindulásakor a hátunk mögül a látás és reakció szempontjából a legkedvezőbb szögbe vált át), logikusan felépített megoldandó rejteleyeket tartalmaz, fél képernyős ellenfelek hozzák ránk a frászt (őssallatok, krokodilok, óriás grizzly medvék, stb), és csak a főszereplő megformálása több mint 2000 animációs fázisból áll össze - hogy csak a legfontosabb ismerveket említsem. Az pedig külön élmény volt, hogy a kiállításon a játék főszereplőjének három hús-vér hasonmása (vastag ajkak, nagy didkók, formás lábak) flangált fel-alá a férfi szemek szabad pradájaként.

Kevésbé eredeti, de annál véresebb a SHADOW WARRIOR, amely egy mindenre elszánt ninja harcos élet-halál harcát mutatja be Hexen/Heretic környezetbe helyezve. Ezer éves álmból feléledt, világuralomra törő szörnyek és túlvilági kreatúrák lesznek az ellenfelek, akikkel szemben dobócsillagaink, ninja-kardunk, majd később



UZI-nk és halálos varázslataink erejére hagyatkozhatunk. Harci technikáink mellett úszni, ugrani, létrát mászni és küszni tudunk. A kidolgozottságra egy zokszavunk sem lehet, a szörnyek nem válnak pixel-hegyekké, ha a képükbe másznak, a hátterek pedig igen változatosak. A játék vérbőségére a bemutatott kép a legjobb példa: a kezünkben kitépett szív dobog.

HÍRMORZSÁK

Széles skálán mozog a szoftverbizniszbe nem is olyan rég beszállt multi, a **WARNER INTERACTIVE** termék-skálája, akiknek termékfilozófiájukban a nagy választékon kívül a minőség is kiemelkedő szerephez jut - és ez így van rendjén. **INTERNATIONAL MOTO X**



néven jön ki hamarosan az a cross-motorverseny szimulátoruk, ami egyedülálló a maga nemében - bevallom, lenyűgözött a bemutatója. A játék pontosan visszaadja azt az érzést, amit egy 125 köbcéntis darázs nyergében érezhet a versenyző: hullámzó terep, amit folyamatosan követ a kamera, előttünk ugrató versenytársak, miközben hátunk mögül már hallatszik a se-reghajtók zaja - és mindez folyékony animációkkal és tőretlen lendületű grafikával. A terek változatosak (szahara, norvég hómező, skót sártenger), a hanghatások pörölyek, és a haverunk szórakozásáról az osztott képernyős opció gondoskodik. Ez tényleg a legjobb off-road motorbicikli szimulátor, ami valaha napvilágot látott!

A verekedős játékok kedvelőinek percei következnek: a **PHILIPS MEDIA** két csemegével is kedveskedik nekik. Az annak idején elég szép sikereket elért **FX Fighter** hamarosan új köntösbe öltözik, és **FX FIGHTER TURBO**



néven jelenik meg a feltuningolt változata. A régi szereplők átgtyárt alteregőin kívül két új harcos is beszáll a küzdelembe, az egyikük egy villámkezü robot, a másikuk egy bogyos csajszi. Új combo- és támadási mozdulatok, sebes SVGA grafika és eddig nem látott hátterek jellemzik az anyagot.

Ugyancsak a **PHILIPS MEDIA** gondozásában lát napvilágot a **BLOODLUST**, amely az International Karate és a Last Ninja alkotóinak legfrissebb műremekének ígérkezik. Elég ha annyit mondok, hogy a hátterek SVGA-ban folyamatosan scrolloznak, a kamera a legjobb szöveget kiválasztva zoomol és távolodik, 9 féle izomember közül



választhatunk, mindegyik külön comboval, supercomboval, speciális mozgással, átváltozásos manőverrel és kivéző mozdulattal rendelkeznek majd. Mivel még elég kezdeti stádiumban van a fejlesztés, karácsonyra ne számítunk rá - addig is egy kép ízelítőül.

Ha már a verekedős/akciójátékoknál tartottunk, jöjjön a stílus egyik legnagyobb öregje, az **ACCLAIM**, akik hamarosan megjelentetik a Dungeons & Dragons és Ravenloft hősek és anti-hősek felhasználásával készített árkád-játékukat, az **IRON & BLOOD**-ot.



A hamisítatlan "úsd-vágd-nem-apád" játékban húsz harcos közül válogathatjuk össze csapatunkat, akik aztán körmérkőzéses formában kaszabolják az ellent. 64 féle fegyver és harcmodor található a játékban, egyszerre a képernyőn 225.000 poligon sorakozik, hogy a szereplők mozgása és az animáció perfekt legyen.

Az **SCI** úgy néz ki túlélte a Kingdom o' Magic okozta sokkot és szegényeztetést félretéve továbbra is lelkesen fejleszti játékeit: a **SWIV 3D** a shoot'em upok őseinek '96-os átinata, méghozzá annak egész pofásra sikeredt változata. A 3D szócsoka nem véletlen, hiszen a játék a térbeli felületképzés egyik legszebb mintapé-

dája lehet: hegyek, völgyek, szakadékok, sziklás partszakaszok, a legkülönbözőbb épületek és azok 360 fokos mozgatójának nagyon tetszetős megvalósítása. Az adatok: 18 pálya, stílus féle terep, három féle rendelkezésre álló jármű, egy rakat felvehető extra



és fegyver, amivel minden elpusztítható, ami él és mozog, meg ami nem mozog, az is. Igazán jól sikerült a fizika törvényeinek figyelembe vétele a járműveink mozgásánál, ami további pluszt ad a játékélményhez. Az ősi játék méltó utódja lesz.

A show egyik legfurább teremtménye az **INTERPLAY** standján leledzett és a sejtelmes **MDK** név mögé rejtőzött. A Shiny Entertainment szülte (tudjátok, akik az Earthworm Jim fölött



is bábáskodtak) egy fölöttébb fura sci-fi világba kalauzolt el bennünket. A Föld utolsó energiataralékait, a "folyam" nevű energiaforrást idegen lények csapolják, akik ellen mi indulunk harcba egy szuperfegyver segítségével, ami a kezünk folytatásaként van testünkhöz erősítve. A játékban megvalósul a totális pixelmentesség, az egyedülálló zoom-opcióval mér földre lévő tárgyakat is befoghatunk és közelről megvizsgálhatunk - pixelek sehol! A real-time mozgás, animáció és képernyőkezelés első számú képviselője lesz a játék.

Ennyire futotta a négy oldal. Fájó szívvel, de hogy a kisebb kiadók is helyet kapjanak, ki kellett hagynom az összeállításból az **Electronic Arts**-ot, a **Psygnosis**-t, a **Maxis**-t, a **Mindscape**-t, a **BMG**-t és az **Ocean**-t. Ők a következő hírekben jutnak majd főszerephez.

A fény-árnyék hatások egyik legszebb mintapéldája az a sarokban álló fátyla.

A közeledő szörny egy 4 MB-os gépen nem csak állóképeknek hat...

A Doom-szerű játékok sikere azok lassan végtelen száma ellenére is történelmi. Különösen igaz ez az Amigára, amelyet az utóbbi időben szinte teljesen elfelejtettek a programozók. Ezért különösen izgalmasnak várható a Team 17 legújabb játéka, a "The Killing Grounds". Ez a program a sorozaton belül is egy sorozat része, mivel a 3D sorozat második darabját köszönhetjük benne. A korábbi, tehát felülről követett akciójú részek után az igazán nagy lépést jelent, most már valóban Doom vagy inkább Space Hulk jellegűvé válik az ölékés. Főleg az előbbi előde utalnak a játék apróbb részletei is, mint a kezdetben kezünkben tartott kétszövű puskák, majd a későbbiekben felvehető egyéb fegyverek, melyekhez természetesen löszert is keresnünk kell, valamint a vöröskeresztes dobozok, melyek energiánkat állítják vissza.

Vannak azonban újítások is az elődökhöz képest. Emberünk (az előző rész egyetlen túlélője, Reynolds kapitány) képes fel és le, valamint hátrahémozni mozgás közben. Akinek négy MB memóriával bíró gépe van, annak külön lehetőségei is vannak: az automaták tükrepen (mert ilyen is van) ki-be zoomolhat, változtathatja a felbontás minőségét, valamint állíthatja a fényeffektusokat is (!). Reynolds emellett tud futni, ugrani és lapulni, tehát valóságos

ben aztán az égvilágon minden állítható. Ebben a mindeben beletartozik a pálya alaprajza (még jó), a falak és a tető, padló mintázata, a lövedékek és az összes felvehető tárgy valamint ellenfél ereje, halálössága, a lifttek és ajtók, a padló lejtése, valamint a fényforrások. A játék igen tetszetős, tekintve a mostanában már csak igencsak gyéren csörgődező programfolyamat. Megjegyzem, jellemző

Superman. Ha ehhez még az időközben szákmányolható anigravitációs hátizsákot is hozzávesszük, akkor már tényleg elmosódik a határ a kapitány és ama bizonyos Clark Kent között. Ha mindez még nem győzte volna meg a kedves olvasót a játék erőnyeréről, hadd mondjam el, hogy a program teljes pályaszerkesztő-részt is tartalmaz, mely-

hogyan ez a játék is már csak Amiga 1200 és 4000 gépeken fut, igazán jól pedig csak 4 MB RAM-mal, tehát a nagy teljesítmény lassan itt is alapkövetelménnyé válik. Annak pedig, akiknek eddig még nincs PC-je, és mégis szeretne lépést tartani a számítástechnikával, csak azt tudom ajánlani, hogy bármennyire is utálja a PC-t, lassan barátkozzon meg a gondolatával, mert már nem sokáig jelennek meg Amigára olyan színvonalú programok, mint ez. Sajnos.

killing grounds Kiadja: Ocean

AMIGA 1200, AMIGA 4000

89%

VENDETTA 2175

A magyar illetőségű Vortex Design igen magasra tette a mércét alkotásával. A négytagú csapat a régi, jól bevált űrhajós-lövöldözős játékok hagyományát elevenítette fel, egészen szokatlan megfogalmazásban.

Az alapötlet már valóban elcsépeletnek hathat. Idegen lények támadják meg a Földet, ráteszik kezüket a nyersanyagokra, rabszolgáskorba hajtják az embereket. Egy, csak egy légeny lesz majd talpon a vidéken, aki csodával határos módon szert tesz két űrhajóra, és isteni szerencse folytán álfig fel is fegyverzi öke... áh, bocss

azt hiszem, elaludtam. Azért nézzük meg csak a játékokat, bár ez a történet nem ígér túl sokat!

Wow, ez aztán nem semmi! Minden korábbit visszaszívók gyerekek, ez tényleg valami más! A történet persze még mindig gyenge, de a látvány! A hét pályából szerencsére csak kettő játszódik a régi, oldalra scrollozó környezetben, a maradék öt viszont csúszs 3D megoldású. Mind-egyik pályán a bevált "űrhajó és mozgó ágyúja" páros száll harcba az ellennel, amelyeket természetesen egy vagy két játékos irányíthat. Az alapfegyverzet azonban össz-munka mel-

lett sem elegetendő a későbbi szörnyek ellen, amelyen az egyes teremtmények által elejtett extra fegyverek nyújtanak orvosságot. Pajzsokat, plusz sebességet is gyűjthetünk így. A helyszínek között a bolygók felszínétől kezdve az űrben húzódo csatornákon keresztül egészen a cyberspace-ig minden megtalálható, mi szem-szájnak ingere.

Most pedig a technikai dolgokról pár szó. A sprite-ok, figurák, valamint a háttértek legtöbbször 128 színű rendellel készültek. A háttérgrafikákat a Copper chipek segítségével alakították ki, amelyek eredményeként azokban egyszerre akár 4096 szín is megjelenhet egyszerre a képernyőn. Az egészre a koronát a CD-zene, valamint a nagyszerű be- és átvezető képsorok teszik fel. Az irányítás jó-jól és bilentyűzettel is igen jó, választani lehet a hangok és a zene között, valamint elmenthető a high-score lista.

Az egyik legszebb 3D-s pálya. Ezek a nagy űrszerek mozognak is!



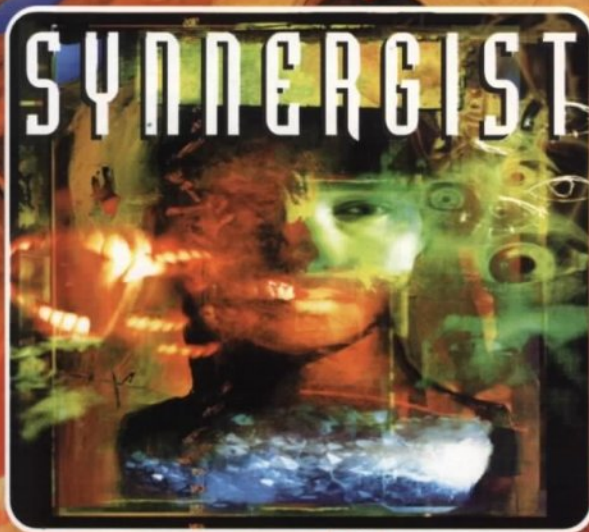
Van mit irtani...

wendetta 2175 Kiadja: A. Joker

AMIGA 1200, CD32

87%

SYNNERGIST



A játékban akadnak kellemetlen helyzetek... Most is az a legjobb, ha eltűnsz az ablakon át.



Videóbejátszások vannak, de igen gyengére sikeredtek. Ha másért nem, a 4-5 képkocka/mp miatt.

Rejtélyes haláleset a szaunában. Tony Marcost, Max kontaktját valaki meggyilkolta, mire Max, az újságíró odaér. Max pánikhangulatban, s ennek köszönhetően összekeveri a kabin-kulcsokat... Marcos ruhájába öltözik, s pechére Marcos testőre észreveszi, s elkezd üldözni. Menekülés ki a szaunából, fel a tetőkre, majd egy kietlen gyárban kötnek ki. Max elbújik egy teremben, a testőr pedig az ajtóban várja áldozatát.

Krimibe illő képsorokkal, izgalmas jelenetekkel indul az Urban Runner. Nem csak egyszerű blue-boxban felvett beszélgetések és renderelt háttérképből állnak a mozi részek, tisztességgel felvett jelentekről van szó. Az első percekben tényleg úgy tűnt, valami nagyon meleg anyaghoz van szerencsém. Nem titkolom, régóta vártam már az Urban Runnerre, s a beharangozások alapján a legjobbakat vártam. Ez az intró erejéig rendjén is volt, de a játék sajnos egyre laposabb és laposabb,



Az akciók, akár a délutáni krimikben, kicsit már langyosak.

ahogy távolodunk az intro izgalmas képsoraitól. Fáradt, képtelen, olykor nevenséges kalandelemek, erőltetett sztorifűzés jellemzi nem egy helyen a 4 CD-n elterpeszkedő programot. Az intrón kívül nincs igazán látványos jelenet, ráadásul a legtöbb színész játéka igen gyatra. Ami pedig borzasztóan zavaró: az egész játék alatt narrátor beszél, s a filmen szereplőknek csak a szája mozog, hangjukat nem halljuk - helyettük is a narrátor darálja a szöveget. Ez az intró képsorai alatt még egész jópofa volt, de a játék "interaktív" részeiben kifejezetten zavaró.

A film - mivel az egész játék egy nagy film, ami helyenként megáll, hogy Muriel Traims olykor felettebb logikus és értelmes kalandeleméhez is legyen szerencsénk - igazán szépre sikeredett, persze ennek ára is van: a Windows alatt futó program gépigényét egy gyors 486 és 4xCD, vagy Pentium 75 2xCD-vel elégíti ki.

Mi kell egy jó kalandjátékhoz? Jó grafika - ha lehet akkor animációs betétekkel -, fülbemászó zenék, élethű hanghatások, nem ártanak ma már a beszélő szereplők, és persze egy fenomenális történet. Ezek közül a Synnergist az utolsó kettőnek tesz eleget, mivel egy remek történetet tálat, de sajna 3-4 évvel ezelőtti grafikai és kódolási színvonalon. Igaz a szereplők beszélnek, s a zenék is egész jóra sikeredtek helyenként, de az ma édeskevés egy sikerprogramhoz. A játékot egyébként nem egy ismeretlen csoport, hanem a 21st Century alkotta - azt hiszem sokaknak ismerősen cseng a név, főleg ha már akadt valaha flipper a kezükbe. Ugyanis a cég eddig szinte kizárólag a flipperreiről volt híres (s egykoron mondhatni egyeduralkodó), s most megpróbálták valami újat - bár ne tették volna.

A történetben egy újságíró alakítunk (úgy látszik az újságírók játékoknak mindig van valami hibájuk), aki két feladatot is kap a főszerkesztőjétől (meg kell írnia az Urban Runner és a Synnergist leírását), s addig látni se akarja, amíg nem készül

el mind a két művel. Még aznap, hogy felkeresné Victort, a város mecénását, akivel egy riportot kell készítenie, kap egy üzenetet egyik FBI-os barátjától, hogy a parkban találkozzanak, valami életbevágóan fontos ügyben. Ettől kezdve a kis firkász élete moribon megváltozik, s nincs egy nyugodt perce sem.

A jövőben játszódó, enyhén futurisztikus és egyben nyomászó hangulatú városban egy új drog üti fel a fejét, s váratlan eredményeket produkál. Fogyasztóink első alkalom után függővé válik, s a negyedik-ötödik után egyszerűen elrohad. A városban egyéb érdekes dolgok is történnek: többek között rohamosan fognak a hajléktalanok, Victor éttermében veszett lövöldözés tör ki, s egyik ügyfele, aki kémia anyagok szállításával foglalkozik életét veszti. Egyszóval izgalomban és rejtélyekben jócskán lesz része a játékosnak ebben a hagyományos point-and-click kalandjátékban. Egyedül a grafika és a kód ne lenne ilyen satnya. Ha valakinek esetleg fejfájást okozna a végigjátszás, nyugodtan ragadjon tollat. Itt lapul a fiókban a komplett megoldás.

synnergist Kiadja: 21st Cent.
PC: 486/33, 8MB RAM, VGA, CD, SB

69%



A dagival nem könnyű elbánni. Nem véletlenül ragadt rá a "Radioróz" név.



URBAN

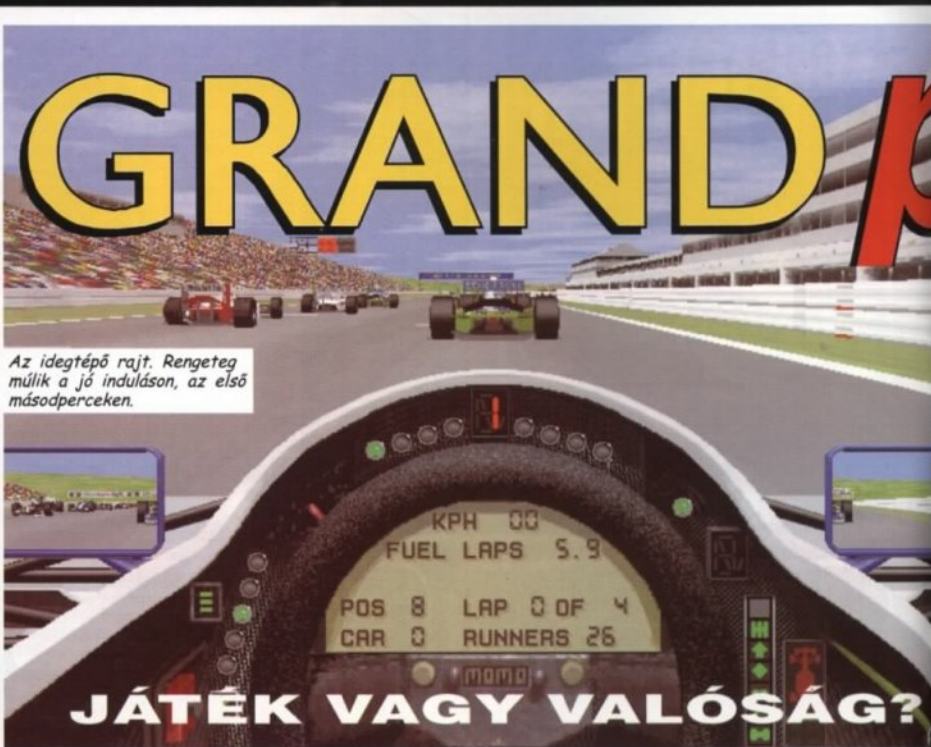
RUNNER

urban runner Kiadja: Sierra
PC: 486/66, 8MB RAM, SVGA, CD, SB

69%

Feszült figyelem és néma csend uralja a pályát. Minden szem a három kis lámpán nyugszik, s figyelni mikor vált pirosra, majd rövid idő múltán zöldre. A 600-700 lóerős motorok alvó oroslánként nyugszanak a karosszériák burkában a földtől néhány centire. Egyszerre horkannak fel az autók motorjai, s repítik a versenyzőket, gyorsulnak velük első sebességben 150 km/h-ra 5 másodperc alatt. Nemcsak a motorok, az idegek játéka is egy Forma-1 verseny - minden kanyar előtt az utolsó pillanatban fékeznek a versenyzők, majd az optimális íven a lehető legnagyobb sebességgel veszik a kanyarokat, hogy onnan kiérkezve az egyenesekben a 300 km/h sebességet ostromolják. Több, mint két óra feszült figyelem, hibátlan vezetés, a maximum nyújtása.

A Forma-1-es versenyek valami hasonlót nyújthatnak. És mit nyújt a szimulátorairól eddig is oly híres MicroProse remeke, a Formula One GRAND PRIX 2? Érzésre szinte ugyanezt. Éppen csak nem izzadsz bele az azbeszt ruhába, s nem szorítja a fejed a sisak. Minden mást hihetetlen élethűséggel ad vissza a szimulátor. Túlzás nélkül rányomhatjuk a bőlyeget: az ezideig megjelent legjobb és legélethűbb F-1 szimuláció. A MicroProse saját bevallása szerint is a Grand Prix 2 kifejlesztése a részletes kidolgozottság és az élethűség terén újabb mérföldkő a cég történetében. Gondolom, sokan emlékeznek még az első részre: ezt mind a szoftveripar, mind pedig a játékosok a szimulációk netovábbjának tartották. A program olyan élethű volt, hogy a valódi verseny-



Az idegtépő rajt. Rengeteg műlik a jó induláson, az első másodperceken.

JÁTÉK VAGY VALÓSÁG?



A minőségre nem lehet panasz. Mintha TV-t néznénk.

zök ezzel gyakorolták a futamokat. És most itt van valami, ami sokszorosan túlszárnyalja az elődöt... lássuk, mi az amiben felülmúlja a GP1-et?

- A valódi szezonnak megfelelő csapatok, versenyzők és szponzorok.
- A legmodernebb 3D-s álomautó.
- VGA-felbontású grafika, texture mapped vektorgrafika.



Csúnya dolgok történhetnek, ha nem vigyázunk a sebességre vagy társainkra.

Vagy nyolc féle kocsira rögzített kamera szögéből vezethetünk.



A pályán a szaggatott vonal az ideális kanyarodási ívet jelzi. Ha tudjuk, érdemes követni.



- Fantasztikus kivitelezés, bukások, bukfenek és kipörgések.
- Az 1994-es szezon szabályváltozásai.

Vigyázzunk a követési távolsággal. A hirtelen fékezések a guminkat hamar legyepéltetik.

- Elmentheted a forró meneteket, és bármilyen lehetséges kameraállásból újrajátszhatod.
- A teljes versenystratégia megtervezése.
- Új műszerfal.
- Új, tökéletesített, élethűbb hangeffektek.



- A lehetséges hibák széles skálája a hajtómű és kerékfelüggesztésétől a gázpedál meghibásodásán át az elektromos vezérlés gondjailig.
- Automata kerékfelüggesztés beállítás és alját kopásmérés.
- Önbeállítósok.
- Teljesítménygrafikonok.

A játékot kifejlesztő legendás programozó, Geoff Crammond ezúttal önmagát is felül-

múlta, új mércét állítva a játékipar és a műfaj elé egyaránt. A játék az 1994-es bajnokságot vette alapul, és a Fuji TV-licenccnek köszönhetően az összes valódi csapatot, vezetőit, kocsit, motort, útvonalat, versenyszabályokat, a világon mindent úgy reprodukálja, ahogyan az a valóságban volt.

A látvány: A grafikusok és programozók arra törekedtek, hogy minden ízében perfekt megjelenítést produkáljanak.

Grand Prix 2



Riding with Martin Brundle 21

Veszélyes kettős kanyar vár bennünket kétszer is a Hungaroringen. Keményen vissza kell kapcsolni.

Igen látványos átvezető képek kísérik a pályán történő eseményeket.



3D-s, VGA-felbontású, texture mapped vektorgrafika teszi a Grand Prix 2-t vizuálisan döbbentessé.

A technika: Végeredményben olyan kocsit alkottak, amely szinte a megszólalásig hasonlít egy hús-vér autósodához és pilótájához. A rugózás, lengéscsillapítók, útfekvés, áttételek arányok, fékerőszabályozás és a kocsi magassága mind-mind változtatható, és tényleg befolyásolják a járgány teljesítményét. Tanulmányozd csak át a teljesítmény-grafikonokat, hogy összehasonlíthasd a különböző beállítások hatását. Figyeld, hogyan száguld végig kocsid a pályán. Hajts rá a kerékvetőre, és győződj meg róla, hogy a fék megfelelően működik-e. Nézd, amint a napfény megcsillan a karosszérián. Meglátod, úgy ér-

Érdekes kamerállás. Vezetni így lehetetlen, de jól nyomon követhető mi történik megottunk.



Remélem nincs panasz a kidolgozottságra: a kocsi minden porcikája, magzása, sőt a pilóta fejmagzása is tökéletesen ki van dolgozva.

lesztett ki. Hogy csalódnai nem fogsz, arra mérget vehetsz!

A MicroProse által kifejlesztett Forma 1 Grand Prix 2 a teljes 1994-es szezon tökéletes szimulációja, amely a világszerte legjobban fogyó Forma 1 Grand Prix méltó folytatása. Együttal új mérőföldket is jelent a versenyszimulációk történetében. Végző

program kezelése az idegen nyelveket nem beszélőknek sem. A kézikönyv részletesen tárgyalja a versenyről, irányításról, beállításról való tudnivalókat. Részletesen kitér az egyes pályák stratégiájára, a teljesítményelemzésre, grafikonok értelmezésére, a felsőfokú beállításokra és azok hatásaira. Ennek tükrében mindenki számára világos, miért nem fecsejtetem a helyet a ke-

Ez bizony elszállt...



Riding with Gaspar 3

zed majd, mintha tényleg ott ülnél a kormánykerék mögött!

A hangok: A játékhöz hangulatához illő zenék szólnak meg a menük alatt, a játékban pedig döbbentető, 16 bites, sztereó hanghatások segítenek a tájékozódásban. Azt hiszem, mindent elmondtam a játék erőnyeiről, egy olyan versenyszimulációról, melyet egy tökéletes ségre törekvő csapat lelkés munkája fej-

Érdekes kamerállás. Vezetni így lehetetlen, de jól nyomon követhető mi történik megottunk.



sé rázós volna a legmagasabb nehézségi fokozatban győznie, ezért a kevésbé tapasztalt játékosok számára 5 fokozatot iktattak a játékba 7 különböző vezetői segédesszközzel (ideális ív, automata váltó, csúszásgátló, sérthetlenség, kipörgés-visszaállító, ajánlott sebesség, automata fék), melyek segítségével könnyedén száguldozhatsz a nehezebb pályaszakaszokon. Beállíthatod a többi versenyző vezetői teljesítményét is. Megnyerhet ugyan a bajnokságot a legalacsonyabb nehézségi fokozaton is, mégis, csak a legmagasabb szint teljesítése után kapod meg a végső elismerést.

A programhoz sokak örömeire az 576 Kbyte kiadásában MAGYAR NYELVŰ, 190 oldalas kézikönyv készült, így nem lehet gond a

zelés ismertetésére, s inkább a program erőnyeit ecseteltem (akinek nem eredeti, az vessen magára!).

FIGP2	Kiadja: Microprose
	486/66 8MB RAM SVGA 2XCD. SB. GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Egy minden szempontból tökéletes szimuláció. És még a gépigénye is OK.

99%

AFTERLIFE

MEGELEVENEDIK DANTE ISTENI SZÍNJÁTÉKA!

"Történeten már végre valami (a SIM-ekkel), különben megőrülök!" Akár a Cherry Cokétól is kölcsönözhető volna a Lucasarts az Afterlife reklámszlogenjét, mert az tökéletesen illene rá. Eddig ugyanis azt szokhattuk meg, hogy "istenként" valamilyen város, sziget, épület, ritka esetben egy hangyaboly felett vehettük át az irányítást. Kivétel lehet talán (alapötlet és bonyolultsága alapján) a SIM LIFE, melyben végre szinte valóban teremtként formálhattuk egy bolygó flóráját és faunáját. Nos, most is erről van szó, egy kis csavarral: nem a teremtetés és az élők irányítása lesz a feladatunk, hanem éppen hogy a halottaké, vagyis azok lelkeié. Feladatunk nem más lesz, mint a kicsi, Föld-szerű bolygóról "érkező" lelkek részére megfelelő büntetések illetve jutalmak építése a Pokolban és a

mi, csak néhány szikla, folyó és Karma Portál Horgony. Ezeket most hanyagoljuk, de elég annyit előre, hogy a "városok" közelében legyen sok szikla és néhány Horgony, mert kelleni fognak. Először építsünk egy kaput, amin a holtak lelkei beléphetnek a túlvilágba. Minden épületből kell egyébként építeni a Pokolba és a Mennybe is, mivel azok semmilyen épületet nem képesek közösen használni. Vezessünk gyorsan hozzá egy utat, hogy bekapcsoljuk a vérkeringésbe, majd később cselekedjünk hasonlóan minden épülettel. Az utat húzzuk egy Karma Portál Horgony közelébe, majd építsünk a KÖZELÉBE (ne közvetlenül mellé) egy Karma Állomás Horgonyt, majd ettől húzzunk egy Karma Vasutat a Portál Horgonyhoz. Azok a lelkek ugyanis, akik már elég időt töltöttek a túlvilágon, reinkarnálódnak a Karma Portálok

lassan megteleknek, automatikusan tovább is fejlődnek, és egyre több lelket tudnak befogadni.

AZ IRÁNYÍTÁS ALAPKÖVEI

A Microview nagyítójaival az épületekre kattintva leírásokat, képeket nézhetünk meg azokról, illetve beállíthatjuk azok egyensúlyát. A lelkek között ugyanis vannak "átmenetiek" és "állandók", aszerint, hogy a túlvilágon csak egy vagy több bűn illetve erény épületeit látogatják-e meg. Nekik természetesen elfoglaltságot is kell biztosítani, ezt állíthatjuk be a Microview nagyítóval az épületekre kattintva. Egy listát hívhatunk itt elő, amelyen az épület adatai vannak felsorolva, úgymint lakossága, kapacitása, kihasználtsága, milyen hangulató helyen van (ez a "vibe", amelyet a környező épületek generálnak. A Pokolban az a jó, ha a környe-

zetben igen rossz a hangulat, a Mennyben természetesen az ellentéte), érintkezik-e úttal, valamint milyen a "balance". A mérleg ikonra kattintva egy színes csíkot kapunk, amelyről leolvasható, hogy a lakosságban mekkora az állandók (sötétebb színnel jelölt szakasz) és az átmenetiek száma, aránya. A felette levő kis pöccökkel nekünk kell beállítanunk a megfelelő elfoglaltsági arányt, ami lehet agymunka az állandóknak (mivel nekik rengeteg idejük van gondolkodni, nem sietnek sehova), illetve izommunka az átmenetieknek, mivel ők nem maradnak sokáig. A helyes egyensúly akkor alakul ki, ha a beállított érték a számegegyesen a lakók arányának ellentéte (ha a lakók arányában több a sötét színnel jelölt állandó lakos, és az arány így jobbra tolódik, akkor kb. ugyanannyival toljuk a kis pöccöt balra, szükség esetén egészen a szélre).

A Graphview ikon alatt előhívható kimutatásokból megtudhatjuk, hogy a bolygó ia-



Segítőink még egy ilyen kicsi túlvilágban is találhatnak kivetnivalót.

Mennyországban, mindez igen humoros, ironikus környezetben, kommentárokkal. Első hallásra ez egy kicsit meghökkentőnek hathat, lássuk tehát sorban, mi is lesz a teendők.

MINDENEKELŐTT VÉGY EGY ALVILÁGOT...

Kezdséskor a csupasz Alvilágot látjuk lebegni a bolygó felett és alatt. Nincs rajtuk sem-

keresztül fognak, amelyek a túlvilág két sika között lebegnek, horgonyokkal rögzítve. Természetesen a Karma Vasútállomások is itt lebegnek, és a vonatok is itt közlekednek a túlvilági síkokon csak azoknak árnyéka jelenik meg. Nos, eljött az ideje a hét bűn, illetve erény zónáinak kialakítására. Ezeket a színes négyzetekkel húzhatjuk meg, amelyeken (a legközelebbi úttól maximum három kocányira) lassan megjelennek az érkező lelkeket elszállásoló épületek. Ahogy ezek



Íme a Pokol, kevés férőhellyel.

ÖRDÖGI TALÁLDMÁNYOK



kosai (az élők) milyen vallási kaszthoz tartoznak. A négybetűs rövidítésekből (és ezek összetételeiből) kiolvasható, hogy mekkora a hívők, nem hívők, csak egy túlvilágban vagy mindkettőben hívők, reinkarnációban hívők, állandó túlvilági vándorlásban vagy letelepedésben hívők aránya, ami igen bonolyólt, és szinte teljesen felesleges, mert bár ezeket az értékeket a bolygólakók közé helyezett filozófusokkal változtathatjuk majd, de ez költséges és nem túl eredményes. Szintén itt olvashatunk az egyes zónák kihasználtságáról, eddigi tönkvedésünkről, non-profit épületeink telítettségéről, munkásainkról (mennyit az importált munkás, mennyit járnak munkába és laknak itt), illetve az alul szereplő költségű szám azt is jelzi, hogy milyen a képzettségük, ami a kiképzőbe jelentkező szakmunkástaniók válogatás nélküli felvételével romlik. Itt nézhetjük meg a könyvelést is. Az itt látható "elvezett lelkek" (akikért pénzevónás jár) azok, akiknek nem jutott hely a szükséges épületekben, vagy azok, akik olyan bűnökkel vagy erőnyekkel érkeztek, amelynek nincsen zónája (mert nem építettünk), vagy esetleg azok, akik már nem tértek fel a Karma Vonatra.

A Soulview ponttal egy lelket ki választhatunk a sok közül, és elolvashatjuk bűneit, megnézhetjük igen ótvágygerjesztő arcképet, valamint az ÚT ikonra kattintva nyomon is követhetjük mozgását. Sajnos, teljesen véletlenszerű a lélek kiválasztása (mivel idővel milliórdnyian is lehetnek), és mozgása követésének sincs semmi értelme.



Figyelem! Kluk'taklár várják a hangsbemondónál!

sulyba hozást. Ez azonban nem tart sokáig, és egyes épületeknél éppen a szükséges ellentétet állíthatja be (ha annak az épületnek a lakossága esetleg teljesen eltért a nagy átlagtól). A LOCK ikonnal (szintén zónánként) megfagyaszthatjuk az épületek fejlődését, tehát azok nem fognak visszafejlődni, ha a Lakosság száma esetleg annyira lecsökkenne, hogy azt indokolná.

A Mapview pont alatt a két kis térképét nézhetjük meg, különböző tényezők szerint. Egyrészt az épületek főle húzhatunk egy olyan színskálát, amely azt mutatja, hol mennyi állandó illetve átmeneti lélek lakozik. A következő a létesítmények eredményességét mutatja, tehát azt, hogy hol kell állítanunk az egységnyen. Az egyik legfontosabb a következő, mely a "vibe" állapotokat mutatja be, tehát azt, hogy hol milyen az alap-



A Pokol, ahogy azt Dante megálmodta.

hangulat. Dolgunk megkönnyítésére szerencsére a programozók a Pokolban és a Mennyben is a legkedvezőbb helyeket zölddel, a kedvezőtleneket pirossal mutatják (ne felejtsek el ugyanis, hogy a Pokolban a rossz körzert a kívánatos). A kedvező légkör elősegíti az ott elhelyezkedő épületek fejlődését. A következő színskála az épületek kapacitását jelzi, majd megtekinthetjük a zónák elhelyezkedését, az utak kihasználtságát, a Karma épületeket, végül pedig az "Ad Infinitum" energiaáramlást, ami szintén az épületek fejlődését segíti elő, és amelyet a sziklák lecsapolásával nyerhetünk a kellő épületek elhelyezésével.

A nyílak között látható bolygóra kattintva az élők közé léphetünk és, többek között vallásukat, bűneiket és technikai fejlettségüket birázhathatjuk meg egy-egy proféta, filozófus vagy tudós lebecsoltásával, aki tanait lassan az egész Földön elterjeszti. A technikai fejlettségtől függ az egyes területek maximális lakossága. Óvatosan bánjunk azonban ezzel az eszközzel, mert egyrészt drága, másrészt az emberek hajlamokat a technikai fejlettséget egymás ellen fordítani, és az emberiséget teljes mértékben elpusztítani egy atomháborúban.

Néhány tippel még a végére: soha ne felejtjük el, hol vagyunk. A két túlvilági sík ugyanis természetesen egymás ellentéte, tehát ami jó az egyik helyen, az káros a másikon. Ilyen tényezők: a "vibe", az utak hossza (hadd sétáljanak csak a bűnös lelkek a Pokolban!), az épületek egymáshoz viszonyított helyzete (a jó lelkeknek, valamint az épületek fejlődése szempontjából is hasznos, ha a Mennyben a zónák közel vannak egymáshoz). A kapun áthaladó lelkek után kapott pénz annak arányában nő, hogy az épületeink hány lélek befogadására képesek, tehát milyen fejlettek. Egy épület akkor fejlett, ha nő az alapterülete (maximum 3x3 négyzet), és több szászter leiket képes falai között fogadni. Vigyázzunk, hogy ne legyenek felesleges munkásaink, mert ők az ellentétes túlvilági síkra szökre rombolni kezdenek. Végül: ha a legfelső sorban (ahol a játékidő sebességét, előregyártott küldetéseket, oktatófilmet, valamint hasonlókat állíthatunk be) kikapszoljuk a "természeti" csapásokat, a lelkek után kapott pénz lecsökken.

JELMAGYARÁZAT

- 1 Az irányításunk alatt eltelt idő.
- 2 Jelenlegi bankszámlánk. Ha piros, pénzünk fogy.
- 3 A jelenleg bekapcsolt megfigyelő rendszer (pl: Soulview)
- 4 A zónák fontossági sorrendje
- 5 A zónák kijelölésre szolgáló gombok. A sokszínű billentyűvel kevésbé hatékony, de mindentféle lélek befogadására alkalmas épületeket építhetünk.
- 6 Többféle kapacitású kapu, amelyen a lelkek a túlvilágra léphetnek.
- 7 Sima gyalogút.
- 8 Karma Állomás horgonyának kijelölése.
- 9 Karma Vasút kijelölése (a Karma Állomás Horgony és a Karma Portál Horgony közé kell kijelölni)
- 10 Tópiák építése a munkásaink elszállításására.
- 11 Kiképző telep építése.
- 12 Kikötő, ha a lelkeket át akarjuk szállítani egy folyón. Mindkét partra kell egy.
- 13 Szklacsapoló szifonokat és bankokat építhetünk, amelyekből összesen 24-szer vehetünk fel pénzt, a bank nagyságától függően összegben.
- 14 Bizonyos lélekszám után kapott ajándéképületek, melyek mindegyike javítja a "vibe"-ot, és megvéd egyfajta természeti csapástól. Nem kell őröz csatlakozniuk!
- 15 Ha a lelkek száma eléri az egymilliórdot, vehetünk ilyen épületet, mely mindenféle költség nélkül ellátja a milliórd lelket, gondoskodva a reinkarnációról is.
- 16 Az elveszett lelkeket egy időre elszállíthatjuk ezekben a bárókban, amíg csak el nem fogy a sőr. Ekkor az épület felrobban, a lelkek kiözönlenek.
- 17 Egy terület lebontása.
- 18 A Túlvilág négy égtáj felől.
- 19 A bolygón végezhetünk beavatkozásokat az élők között.
- 20 Nagyítás és kicsinyítés.
- 21 Graphview.
- 22 Soulview.
- 23 Macro Manager.
- 24 Mapview.
- 25 A tippeket adó, minket segítő angyal és ördög hívható elő, kérdezhető meg.
- 26 Micro Manager.
- 27 A zónák épületeinek kikapcsolása a Pokolban.
- 28 Ugyanez a Mennyben.
- 29 Karma épületek megjelenítésének kikapcsolása.
- 30 A tájékozódást segítő hálózat kikapcsolása.
- 31 A Túlvilág lélekszáma (a K betű ezres szorzót jelöl)
- 32 Az adott évben elvesztett lelkek száma.
- 33 A bolygó lakóinak száma.
- 34 A kapukon belépő lelkek után kapott "fejpénz", a bankokon kívüli egyetlen bevételi forrásunk.



A Macromanager egy kicsit megkönnyíti a dolgunkat. Itt ugyanis az általunk kiválasztott erény-bűnözönk átlagos lakossága alapján a géppel vezérelhetjük el az előbb már leírt egyen-

afterlife

Kiadja:
Lucasarts

PC: 8MB RAM, SVGA, Cd, 486/100

88%

TÖBB MINT 300 ÚJ SZINT A DUKE NUKEMHEZ!

NUKE IT

A Duke Nukem rajongókat bizonyára lázba hozta a bombahír, miszerint újabb 300 pályát küzdhetik át magukat a Nuke II-ben. Nos, az ezüstkorong immár meg is érkezett a napfényes Kaliforniából, ám a "detonáció" sajnos elmaradt. Nézzük ugyanis, hogy miről van szó!

Az amerikai cég nem csinált mást, mint - az Interneten böngészve - összegyűjtötte egy csokorba az összes felkutatott pályát, amit kezdők és profik a Duke Nukem saját pályá-edítoraival készítettek. Ennek eredményeképp a több mint 300 pályáról szóló reklámszöveg egy kicsit csalóka, hiszen el lehet képzelni, milyen "bonyolult" egy kezdő tizenéves srác három óra alatt elkészült pályája. Aztán ott van néhány szint, amit csak az editor kezeléséhez készítettek útmutatóként, olyanokat, mint hogy egy folyosón mindössze négyöt betörhető üveget találhatunk. Ezek persze játékra alkalmatlanok.

Mindezek ellenére azonban elkészíteni nem kell, a pályák fele - ami azért még így is elég tetemes mennyiség - ötleletesen kidolgozott, izgalmas, s nem egy közülük igen csak elgondolkodtató. (No persze csak akkor, ha nem csalunk.) A szintek nagy része egyébként kifejezetten a többjátékos Death Match-hez készült, így ezek egyedül nekifogva - szörnyek hiányában - persze nem annyira élvezetesek.

AZ INSTALLÁLÁS

Immár tapasztalatból tudjuk, hogy a pályák installálása nem egészen megy mindenkinél zökkenőmentesen. A CD-n

ugyanis sajnos semmiféle install file-t nem találhatunk, ezért akik nem értik az angol nyelvű útmutatót, gyakran gondban vannak. Mindenek előtt egy dolgot előre le kell szögezniük: a pályák csak a teljes verziójú Duke Nukemmel használhatók, tehát a Shareware, változattal NEM! A készítő a pályákat több könyvtárba különítették el, ugyanis a DN setup programja maximum 40 felhasználói pályát tud kezelni. A dolgunk tehát nem egy nagy ordogosság: ki kell választanunk a számunkra szimpatikus könyvtárat, onnan az összes map kiterjesztésű file-t átmásolni a Duke Nukem könyvtárba, majd a DN setupban a Select User Level opcióval válogatnunk az új szintek közül. A kiválasztott pályát a Save and launch DN3D menüponttal indíthatjuk. Ha később újabb pályákat akarunk felpakolni, ne felejtjük el letölteni a régi map file-okat!



A bárban játszódó jelenetek a legnépszerűbbek a pályalkotók körében.



A helikopter elég impresszív, csak kár, hogy "papírból" van.



Tobzódhatnak a táncosnők a discoklubban.



Ezúttal barátainkkal egy hokimeccsre is benevezhetünk.

AZ EXTRÁK

Noha a pályák 99%-a az eredeti grafikai elemek felhasználásával készült (vagyis új szörnyeket vagy tereptárgyakat nem fogunk találni), azért van néhány kivétel. Ezek könnyen felismerhetők arról, hogy ha csak simán próbáljuk betölteni őket, a képernyőn csak elmosódó tárgyakat fogunk látni. Ha ilyen pályával találkozunk, olvassunk bele a hozzá mellékelt .txt file-ba, ott megtalálhatjuk, melyik texture borításokat tartalmazó file-t kell hozzá beárusítani, s hogy azt esetleg mivé kell átnevezni. Néhány pályához zenét is komponáltak (mídi file-ok formájában), ezekhez a

használati útmutatót szintén az adott pályához mellékelt szövegfájlban találhatjuk.

A CD-n az említettekkel kívül még feltehető az összes család a Duke Nukemhez, valamint néhány wallpaper (a játékból lopott képek) a Windowshoz. Összességében tehát a Duke Nukem megszállottaknak a Nuke IT mindenképp beszerzendő, ám aki új fegyverekre vagy egyéb újdonságokra számít, az inkább hagyja ki.

Ha találunk is új grafikai elemet, az sem valami nagy szám, mint például ez a téglafal.



Kellemes hangulatú színpad.

nuke it Kiadja: CrystalVision

PC: 486DX, 8MB RAM, VGA, CD, SB

80%

**KELLEMES SZÍNFOLT A
RAY-TRACE, RENDERELT
JÁTÉKOK KÖZÖTT!**

Igen, igen az alcím nem hazudik: létezik még kézzel rajzolt kalandjáték! Nem tudom, ki hogy van vele, de ezen az "elrendelési-ettett" (azt a kutyafaját kicsoda magyar fogalom!) játékpiacon igazi unikumnak számít egy kézzel rajzolt já-

THE GENE MACHINE

GÉNSEBÉSZET VIKTÓRIA KIRÁLYNŐ IDEJÉN?!

ték. Szerintem közelebb áll az emberhez, jobban éreznék, hogy emberek készítették embereknek. Igaz becsúsznak ray-trace átvezető képek, de nagyon kevés, s azok is inkább rajznak hatnak. Egyszóval egy

ságos amerikai körülről. Amint lesz-állnak a vonatról, a játékos kapja kézbe Pier irányítását. Először is hagyjuk el az állomást, s szálljunk kocsiira. Otthonunkban a macsek fogad, aki Dr. Dinsey-ről és annak szí-

csal, és vegyük ki belőle a ház papírjait. Az asztalról vegyük fel a szobrocskát, majd bontsuk ki a levelet: Mirabella, szerelmünk (?) levele, aki nagyon hiányolja már társaságunkat (és főleg erszényünket). A klubkártyáról olvasuk le klub címét, majd kerekedjünk fel, s menjünk oda.



A rossz itt is elnyeri méltó büntetését. Kingpeace esetleg a halak ura lehet a jövőben.

Fura fiú ez a Pier: az egyik szépleánytól elkéri a fényképezőgépét, majd se szó, se beszéd, lelép.



Akadnak még kézzel rajzolt kalandjátékok. És nem is akármilyenek!



klassz SVGA-s Divide by Zero (Benefath a steel sky. Guilty, Innocent until caught stb.) kalandjátékkal van dolgom. Kellemes zenék, beszédű szereplők - ahogy az ma lenni szokott. A kezelésről röviden: a képernyő aljára mozgatva a kurzort megjelenik a tárgylista és Pier, a főhős feje, melyre ha rákattintunk az opciós menü sor jelentkezik be, ahol rendre a következőket találhatók: pontszám, mentés, töltés, hangopciók (zene, hanghatások, beszéd és ezek hangereje), feliratozás, játék irányítása (egér vagy joy) és sebessége, kilépés, visszalépés az előző menübe. Egy tárgyat kiválasztva a vele végezhető cselekvések ikonjait láthatjuk, pl.: megnézni, átkutatni, elhelyezni valahová stb. A rajzos ikonoknak köszönhetően néhány perc alatt bárki beletanul a kezelésbe.

getéről mesél. Állítólag a doktor feltalál egy gépezetet, amivel két élőlényből egyet kreál. Így készült ő is egy macska és egy ember keverékeként, s mint a 17. alany, a neve az lett: 17. Ami igazából ideützte a macsekot, az a doktor ördögi terve: ugyanis egy szörnyesereget akar kreálni a gépével, s leigáznai a Földet. A sziget pontos helyét nem tudja, s valószínű nincs is a térképen - de egy valaki ismeri a szigetet: Nematode kapitány. A hosszan tartó beszélgetés után vizsgáljuk át háromszor az erszényünket, amiből némi pénz, névjegykártya és egy klubkártya kerül elő. Vegyük fel az asztalkáról a szivartokot, a kanapéról a tegnapi újságot, az előszobából a levelet, Mossop szobájából a whisky-t és a hashajtót. A szobánkból vegyük fel a kis kulcsot, majd irány a dolgozó szoba: itt nyissuk ki a fiókot a kulcs-

jük meg Gertrúdot, hogy készítsen egyet. Legközelebb, amikor belépünk ide az asztalon vár egy tálcán a tea (hidegen) és egy aprósütemény. Nyissuk ki a szivartartót, s tegyük bele a süteményt, a teát pedig vegyük magunkhoz.

Nézzünk haza, s adjuk oda 17-nek a macskagyökeret, aki elkábul tőle, s így elvehetjük az egerét. Az állomá-

Kannibáléknál áll a bál: Mossop lesz a következő inyenc falat.



**A TÖRTÉNET
EGY BESZÉLT
MACSKA UTÁ-
ZÁSÁVAL
KEZDŐDIK...**

aki felkeresi Piert, a híres angol arisztokrata utazó-kalandort. Amint ez a szuper-intelligens macsek megtalálja Pier házát, a kép vált Pierre és szolgájára, Mossopra, akik most érkeznek meg Londonba egy viszontag-

Sajátos Atlantisz feldolgozással találkozunk a játékban. Iny forog a sírjában (ha ugyan meghalt).



fozik. Beszéljünk el vele, mire erősen lekezel, s csak arra méltat, hogy hozzuk be neki a borát. Menjünk ki az előszobába, a pincér tálcáján lévő borba tegyünk némi hashajtót, majd szóljunk a pincérnek, hogy rendelése van. Earl a hashajtótól elviharzik, mi pedig felvehetjük a földről névjegykártyáját. A klub tagjaival kössünk egy fogadást, amiből Kingpeace megjelenésével verseny lesz a verseny tárgya: ki tud hamarabb elhajtózni a Dinsey szigetre.

Nézzünk el a Buckingham palotába, ahová az imént szerzett névjeggyel

son vegyünk egy sportújságot, olvassuk el, majd nézzünk el a klubba, ahol a nagyokosokkal egy fogadást kötünk egy sporteredményre. A fogadás tárgya: az egyik nagyokos hajója, részünkről pedig a házunk papírjai. Mossoptól kérdezzük meg, hol lehet embereket beszerezni a hajóra, mire Whitechapel egyik eldugott lebuját ajánlja. Nézzünk el ide, s mielőtt beleolvadnánk a barátságos kocsmai hangulatba, nézzünk el a szomszéd bordélyházba. A Madame Viktória királynő ajánlóleveléért hajlandó felengedni szobára. Piernek

EGY MACSKA ÉS EGY EMBER KERESZTEZÉSÉVEL GENETIKAI CSODAMACSKA SZÜLETETT: TUD OLVASNI, ÚSZNI, BESZÉLNI, DE AZ EGERET SE VETI MEG, S ELŐZERETTEL HEVERÉSZIK A DÍVÁNYOKON. MÉLLELEG RÁJÖN, HOGY DINESE ÉLŐLENY KERESZTEZŐ MASINÁJA NEM SOK JOVAL KECSEGTET: MEGSZÓKIK, S FELKERESI PIERT LONDONBAN, AKI HÍRES UTAZÓ ÉS KALANDOR. A JÁTEKBAN MI ALAKÍTJUK PIERT, AZ ARISZTOKRATÁT, AKI AMERIKÁBÓL HAZATÉRVE TALÁLKOZIK OTTHONÁBAN AZ IMÉNT EMLEGETT MACSKÁVAL. ÉS PERSE NÉMI NYAGGATÁS ÉS NYÁVÓGÁS UTÁN ÚTRA KEL A TITOKZATOS SZIGET FELÉ.



érdekes elképzelése lehet az ilyen helyekről, mert csupán csak beszélgetni hajlandó a hölgygel, s egy kegyes hazugsággal elcsalja a fényképezőgépet a hölgynek. A fényképezőgép birtokában hagyjuk el a bünső heiyet, s lépünk át a kocsmá feloldozó kűszöbét. Bent egy munkás panaszkodik, hogy nem tud enni, mert tiszta kosz az arca - ajánljuk fel hófehér zsebkendőnket, ami ezután tiszta olaj lesz.

Nézzünk el Mirabellához, és zsírozuk össze a teáscsészét a kendővel, majd adjuk oda neki. Már csak az egér látvány hiányzik, s a csészével együtt az eljegyzési gyűrű is lerepül a kezéről. Vegyük fel a gyűrűt, majd irány Whitechapel, a kocsmá hátsó helyisége. Itt egy hamisító dolgozik, aki a gyűrűt a két újságunkból készíti egy hamisat, amin a nekünk kedvező sporteredmény szerepel. Vigyük el a klubba az újságot, mire kénytelenek elismerni győzelmünket, s a hajót rendelkezésünkre bocsátják. Nézzünk el az akadémiára, ahová a kis szobor bemutatása után engednek csak be - így hiszi el a kurátor rólunk, hogy gyűjtők, műértők vagyunk. Bent az analitikusok és egy fizikus professzor vitájába csöppenünk, aki azt bizonygatja, hogy az analitikusoknak nincs jövőjük, csak az ő kutatásainak, s a már elkészült űrhajóját hozza fel példára, amibe nem talált még társpilótát. A vita után tegyük el egy lyukkártyát az analitikusok számítógépe mellől, majd vigyük haza, s kódoljuk át a macskával. Az új kártya nagy galibát okoz, s a gép felrobban. A professzor megkíszoni ezt nekünk, s meghív egy kis holdutazásra. Nézzünk el hozzá, s teljesítsük három kérését: keressük meg a laborban a vitriolt, a távirányítót, majd menjünk el a kocsmába, s kérjünk egy adag kaját. Csak úgy hajlandóak kaját adni nekünk, ha megisszuk a dolgozó emberek itókáját, valami méregerős szeszt. Ígyuk meg, majd kapjuk magunkhoz a csomagot, s adjuk át a professornak. Mielőtt útra kelnekné, nézzünk ki a kikötőbe, s beszélgeszünk el a kikötőmesterrel, akitől Nematode kapitányról hallhatunk, s többek között az Atlantiszról is, melynek térképét egy vén tengerész lerajzolta valaha, de nem tudja hol lehet a térkép, csak arra emlékszik, hogy egy párducarra hasonlít, s a

szem az ominózus sziget. Kihajózni addig nem enged, amíg nem adunk neki a sütemény-szivarból, s elmesséjük, egy olyan szigetre tarunk, ahonnan ilyen szivarokat lehet beszé-

Piert jegyese már nem is foglalkoztatja nagyon - sokkal inkább az eljegyzési gyémántgyűrű, melyre égető szüksége van.



szítsünk egy felvételt a Földről, párdúc szeméről. A gép felrobban, mi pedig térjünk vissza a hajóba. Egész elfelejtettem: a professzor mániája, hogy a hold sajtból van, s ő ebből fog

A SIKERES LANDOLÁS UTÁN IRÁNY A KIKÖTŐ!

Szálljunk hajóra, s beszélgessünk el a kapitánnyal. Miután kihajóztunk, mondjuk meg neki, kit keresünk (Ne-

Nematode kapitány víz alatti kunyhójába még egy orgona is elfért. Kire is emlékeztet ez a figura.



rezní. Egyelőre ne hajózzunk ki, hanem irány a labor.

Öntsük bele a szelencébe a whiskyt, hisz szükség lesz villanóporra a fényképezéshez. Mondjuk el a professornak, hogy mi célból repülünk vele (természetesen fényképezni akarunk), majd irány a rakéta. A start jól sikerül, de a túlsúly miatt rossz pályára állunk, s elkerüljük a Holdat. Vegyük magunkhoz a kalapácsot, az ársót, az űrruhát és térjünk le egy csődarabot a kalapáccsal. Vessünk egy pillantást a fejünk felé levő kapcsolókra, s állítsuk a két szélsőt 2-vel a fenti állás alá, a középsőt egy állása a két szélső alá, majd tegyük be peceknek a fémrudat, hogy ne mozduljanak el. Miután landoltunk, szálljunk ki, s a barlangba irányítsuk Robert robotot, egész addig, amíg az álló követ le nem dönti, s mi azon, mint egy híd nem tudunk átjutni a szomszédos barlangba. Itt assunk ki egy közetmintát, majd menjünk vissza az űrhajóhoz, s állítsuk fel a kamerát, s ké-



Íme London barát-ságtalan utcái.

matode-ot), s adjuk át a világtérképünket (még a kikötőparancsnoktól kaptuk). A kapitány utoljára a jéghegyeknél látta, így arra vesszük az irányt. A hajón gyűjtjük be a horgot, a dudát, a süntüskét, a kazánházban a csavarhúzó és az olajozót. A mérőórába helyezjük is be a tüskét, s kifelé jövet olajozzuk be az emelőt. A rakterben csavarozzuk ki az ablakot, s vigyük a emelő alatti lyukhoz, s

Készületek a holdra szálláshoz. Hozzuk el a professornak amit kér, s uccu neki: irány a hold.

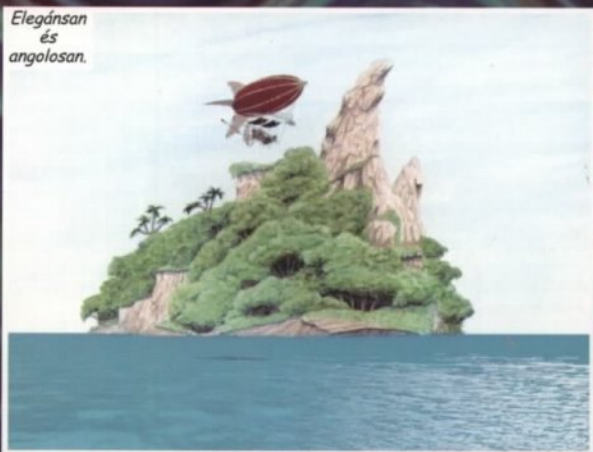


meggazdagodni. Át is ad egy akármít, amivel "sajtmintát" készíthetünk az imént kiasott közetből. Az eredmény foszfát, ami meggyőzi a professzort. Már csak egy baj van: nincs elég levegő. Öntsük a vitriolt a foszfátra, mire a reakció oxigént termel, s mi nyugodtan hazatérhetünk.

Íme a menekülés útja Dinsey szigetéről.



Elegánsan és angolosan.



helyezzük rá. Az emelőt forgassuk el a horog segítségével, majd beszélünk a matrózhoz, aki egy jókorát köp, s köpet - miután az emelővel találkozik - az üvegen landol. A hajó ekkor már jó ideje áll - a kapitány elmondja, hogy ócska a motor, s már megint bedögölt. Nézzük meg a mérőórát a kazánházban, majd rögzítsük az alatta

segítségére is. A betömött lyuk után nézzük ismét meg az órát, majd a dudával élésszük fel a tüzet.

Következő állomás a jéghegy, ahol Nematode tengeralattjáróját találjuk. Szálljunk be, majd mint foglyok túrjuk a sorsunkat. Nematode-dal elbeszélgetve, megtudjuk, hogy évek óta Atlantiszt keresi, felajánlja, ha

ros bogycsónkból csináljunk egy ajándékot, aminek fejébe a törzsfő mellénk ad egy kísérőt, aki megmutatja a barlang bejáratát. Bent vegyük ki a csontváz kezéből a kardot, s vágjuk el a lajhárok indáját, s vegyük magunkhoz a lepottyant lajhárt. A kis állatot helyezzük a barlang elején lévő talapzatra, hogy kikapcsolja a védőrend-

lesz részünk: Kingpeace! Kiderül, megelőzött bennünket, sőt szövetkezett is az ördögi Dinsey-vel. Így most rabok vagyunk, s nem sokkal később egy ketreche zárva találjuk magunkat Dinsey szigetén Mossopot egyetemben - mint kísérleti személyek. Az egyik ketrecheben egy csáp lapul, akihez érdemes néhány szót intézni, igaz egyelőre válasza se méltat. Használjuk ki az ör butaságát, s tanítsuk meg futni. Állítsuk olyan hátra, amennyire csak lehet, mire csáp-barátunk elkapja, s kitekeri a nyakát. Mellesleg a ketrecheink lakatját is letépi. Ami most jön, az már a végjáték: lépünk be Dinsey laboratóriumába, vegyünk magunkhoz egy fényjelző rakétát, s dobjuk a gépezet mögé. Ezután állítsuk át a kapcsolót fordítottá, azaz ne két lény egyesítésére, hanem egy lényből kettőt gyártására. Egy ravasz fordulattal Dinseyt rávehetjük, hogy álljon a platformra, majd Mossopot kapcsolassuk be a gépet. A büntetés méltó lesz. Már csak néhány pörüljárt állalka kiszabadítása és a záró képsorok végignézésre van hátra. Persze mindenki elenyeri méltó büntetését vagy jutalmát...

Átkelvén a szoroson. Mellesleg az animáció se gyenge.



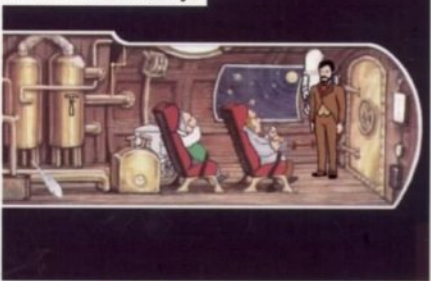
lévő tekerőt a köpettel. A raktérben az egyik csi szivárog, ehhez a zászlót kell magunkhoz venni - egyedül nem fog sikerülni, szükség lesz Mossop

megmondjuk miért keresi, akkor elenged. Víz alatti bázisára érkeve menjünk be az orgona terembe, s játszunk valamit, mire egy csomag levél hullik ki az egyik sípból. A hátlószobából hozzuk el a búvárruhát, majd olvassuk el a leveleket, melyek egy sellőnek szólnak, aki Atlantiszban él, s Nematode egyszer látta... Menjünk vissza a kapitányhoz, mondjuk el neki, hogy miért keresi az Atlantiszt, mire teljesen lázba jön, hogy mi már biztos jártunk ott, hogyha erre rájöttünk. Ha ott nem is voltunk, de a helyét tudjuk, s meg is mutatjuk, ha cserébe ő elvezet Dinsey szetére. Az alku áll, irány ismét a jéghegy, majd onnan a párdücszem-terkép alapján Scott kapitány elvisz a szigetre.

A SZIGETEN...

Vegyünk magunkhoz egy követ, az erdőből indát, s a tő partjáról vörös bogycsónkat. Mossopot elküldjük a helyi kannibálok, s eszük ágába sincs elengedni. Am a törzsfő ismer egy barlangot a szigeten, ami valahová vezet, de eddig mindenki meghalt, aki oda betette a lábát. A kőből, indából és pi-

Íme, így nézett ki egy Viktória korabeli űrhajó.

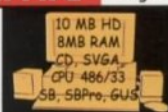


szert. A következő teremben láva állja az utunkat - nézzük meg a plafonon lévő nyílást, majd menjünk el a tóhoz - ha minden igaz, a tő pont a láva felett van. Vegyük fel a búvárruhát, üsszünk le, s húzzuk ki a tő dugóját - az eredmény nem marad el. Átsétálva a kihűlt láván egy kristályokkal teli teremre jutunk, ahol vegyük el a kék kristályt, s jegyezzük meg, melyik betűhöz milyen szín tartozik. Menjünk tovább, s a liftet olajozzuk be, s a városban nézzünk be a trónterembe, vegyük magunkhoz a kristályokat, s az arénából csenjük el a cukorkát. A kristályos terem előttiben helyezzük el megfelelő sorrendbe a kristályokat, mire megnyílik Atlantisz víz alatti kapuja, s Nematode be tud hajózni. Nagyon elkésereedik, hogy nem lel itt senkit, főleg sellőlányokat hiányolja, de a számunkra oly szükséges térképet azért megkapjuk tőle. A törzsfő a cukorkáért átengedi Mossopot, csak azt nem tudja, mit fognak enni a harci kutyáik...

SZÁLLJUNK HAJÓRA...

s a térkép alapján evickeljünk át a szoroson, ahol nagy meglepetésben

the gene machine Kijadja: Virgin



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minden megvan egy remek kalandjátékhoz. És az eredmény? Egy remek kalandjáték!

86%

A játéktérmeke már több hónapja megérkezett a várva várt Ultimate MK3, ami persze egy újabb Mortal örületet indított be. Az eszelős rajongóknak mára már bizonyára az összes zsebpenzét elnyelte a gép, így hát nekik lehet elsősorban jó hír, hogy megjelent az első hazavihető verzió: a Saturn átírat. A Midway ezúttal minden eddiginél fergetegesebb konverzióval jött ki. Talán most először beszélhetünk valóban 100%-os konverzióról. A színek gyönyö-

ÚJSZEREPLŐK, ÚJHELYSZÍNEK!

rem négy játékost jelent, hanem csak annyit, hogy mindkét játékos két karaktert választhat, s ha az egyik megfekszik, akkor lép helyére a következő. Ezen kívül a Tournament Mode is sokkal kiforrottabb lett: a gép párokba rak-

"kincsei" közül, amik valójában újabb opciókat, jutalmakat jelentenek.

Az Ultimate-ben szinte az összes eddigi Mortal szereplő fellelhető, mindössze öt hiányzik az első két részből. Visszatért Scorpion, Reptile

és Kitana, valamint a MK2 rejtett női karaktere, a zöld ruhás Jade. Ezen kívül még három rejtett szereplőt is behívhatunk: Ermac-ot a piros ninját, a régi Sub Zerót, és Mileenát, összesen tehát 22 karakter közül választhatunk! Az új karakterek mellett egyébként négy új hátteret is találhatunk a lemezen.

U L T I M A T E
MORTAL KOMBAT

rűk, a felbontás prima (pixeleket nem is látni), az animáció és az akció gyorsasága pedig teljesen játéktérmi színvonalú. Az arcade gép összes karaktere fellelhető ebben a változatban is, mindegyiknek megvan az összes spec-kója és kivégzése, és az új combo-rendszert is áthozták. A titkos kódokat sem spórolták ki,

ja a nyolc játékost, és kieséses rendszerrel folyik a bajnokság. Az egyjátékos mód sem maradt teljesen változatlan, egy új, még komé-

Egyedüli negatívumnak csak a Shang Tsung átalakulása miatti töltötést tekinthetjük, de hát ezt CD alapú gépeknek sajnos nem lehet kiküszöbölni. Ha azonban úgy állítjuk be a játékot, hogy Tsung csak az ellenfél alakját tudja felvenni, ez a probléma is megszűnik. Befelezésűl akkor következzen néhány trükk:



Jade karóba húzta Strykert.



Scorpionnak egyensúly-problémái támadtak.



Scorpion pingvintója jó nagy durranás volt...

sőt még egy-két kizárólag saturnos kódot is találhatunk. Az egész csupán a töltötetés miatt marad el némileg a arcade géptől. A játéktérmeke látogatón kívül azonban, valószínűleg nem mindenkinek világos, hogy mit is jelent a cím előtt az Ultimate szóc-ska, tehát nézzük, mik az újdonságok!

nyebb Master szinten is kigró-báthatjuk tudásunkat. Az is remek ötlet volt, hogy ezúttal ha az extra erős fokozaton legyőzzük Shao Kahan, nem csupán egy megnyerés képernyőt kapunk, hanem válogathatunk a c s á - szár



Örök credit:
A free play mode-baz mindössze annyit kell csinálnunk, hogy amikor megjelenik a koponyás képernyő, beadjuk a FEL, BAL, JOBB, BAL, BAL, LE, LE kombinációt. Ha jól csináltuk, Shao Kahn egy "Excellent"-tel nyugtázza a dolgot.



Íme mind a 22 szereplő.

Mindenek előtt egy új üzemmódban is indulhatunk: a 4 játékos, 2-2 elleni küzdelemben. Ez a nevével ellentétben



Le a kalappal Jax előtt.



Sub Zero felnéz önmagára.

Ultimate Kombát Kódok:
Ermac - 964-240
Régi Sub Zero - 760-520
Mileena - 700-723

Az eredeti Smoke:
Mindaddig 22 karakterrel beszélünk, nos ima még egy 23-adik, az eredeti, emberi Smoke! Eléréséhez a következőket kell tennünk: válasszuk ki a sima Smoke-ot, majd tartsuk lenyomva a NAGY ÜTÉS+NAGY RUGÁS+BLOKK+FUTAS+HÁTRA kombinációt egészen a küzdelem kezdetéig, amikor is Smoke át fog változni a régi Smoke-ká! A mozdulatai leginkább Scorpionéhoz hasonlítanak.

ultimate mk3 Kjadja: Williams
SEGA SATURN
91%

TALÁLKOZZUNK A TÉVÉKÉPERNYŐK ELŐTT IS!

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



A D Á S R E N D :

9. adás	szeptember 21.	ismétlés	október 12.
ismétlés	szeptember 28.	11. adás	október 19.
10. adás	október 5.	ismétlés	október 26.



Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titél 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 Blster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Sound Blaster AWE 32 VE
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound
Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 SCSI

CD DRIVE-OK:

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



CD ÍRÁS

800,- + ÁFA
anyagár nélkül!
Megbízható anyagra,
rövid határidővel, garanciával!

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)

Akció! Csak a hirdetés felmutatójának!

2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.720,-
2 x 40 W aktív hangfal + táp	4.960,-
28800 MWAVE faxmodem + hangkártya + üzenetrögzítő egyben	19.200,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	12.640,-
Sound Bblaster AWE 32 CSP oem	20.640,-
S3 Trio 64 V+ PCI VGA kártya	4.960,-
486 PCI alaplap /SIS/ 256 kb cache	8.800,-
850 Mb Quantum IDE Winchester	20.400,-
8 Mb/32 Mb/70 nS ram module	6.400,-

Há Kérnénk teljes árústánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 #Tone üzenetmódban
Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órák teszteléssel, 1+2 év garanciával, rak tárról!
Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

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, SUPER-
HEROES, MANGA, BRUTAL, SCI-FI...

VADIÚJ MANGA
RAJZFILM
SZÁLLÍTMÁNY
ÉRKEZETT!



AZ 576 KBYTE SAJÁT
JÁTÉKPROJEKTJEIHEZ KERES
PC-N NAGY TAPASZTALATOKKAL
RENDELKEZŐ

**BIZTOS KEZŰ GRAFIKUST
GYAKORLÓT ANIMÁTORT ÉS
PROFI PROGRAMOZÓT.**

A REFERENCIAMUNKÁKAT
AZ ÚJSÁG CÍMERE VÁRJUK!

MI NYÍLT LAPOKKAL JÁTSZUNK!



Örömmel üdvözlünk előfizetőink népes táborában, mint új illetve mint régi hűségös olvasóink!
Akciónkkal nem csak az újság árából takarítasz meg komoly összeget, hanem
KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé tesszük 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
negyed, fél vagy egész éves előfizetés esetén
3, 6, illetve 12 alkalommal
5,76 %

árengedménnyel vásárolhatsz, de nem csak a boltokban, hanem a
CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLTATUNK-tól is!
A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt küldjük. Címzés pontosan, hogy biz-
tosan célba érjen a várt újságod. Ne feledd! A már korábban megjelent újságokat utólag is
megrendelheted. Legyen teljes a sorozatod! Ha a Csomagküldő Szolgáltatástól rendelsz, mel-
lékeld a kártyát, amelyet a csomagoddal együtt visszajuttatunk hozzád. A már amúgy is
engedményes termékekre további engedményt a kártyáddal nem kaphatsz.

TOPLISTA

Az 576 Kbyte szerzőinek véleménye alapján

(Vári Zoli, Zolee, Martin, Ancy, TJ)

C64

- 1 ZAK McKRACKEN
- 2 CREATURES 1-2
- 3 STREET ROD
- 4 LAST NINJA 2
- 5 MYTH

AMIGA

- 1 ANOTHER WORLD
- 2 MONKEY ISLAND
- 3 SETTLERS
- 4 FLASHBACK
- 5 POPULOUS

PC

- 1 FULL THROTTLE
- 2 ANOTHER WORLD
- 3 DAY OF THE TENTACLE
- 4 DUKE NUKEM 3D
- 5 SAM & MAX

KONZOL

- 1 DAYTONA USA
- 2 ALADDIN
- 3 EMPIRE STRIKES BACK
- 4 EARTHWORM JIM 2
- 5 MORTAL KOMBAT 3

PIKTOGRAMMOK BY OLVASÓK



Góti Mihály / Békéscsaba



Kovács Krisztián / Szombathely

A számítógépes-
és
szerepjátékokból
is
közismert
Marvel-
szuperhősök
közül
talán a
legismertebbek:

az

X-ek!



A DIADAL ÁRA!

X-Men

a képregény!

Szeptemberben az újságárusoknál! Megjelenik: kethavonta!



Birtmann László / Füzfőgyártótelep



Kovács Eleonóra / Szeged



Farkas Péter / Budapest

Rejtvény

Az 576 számsor-kereső rejtvényünk minden várakozást felülmúló sikerrel hozott: volt aki háromszáznál is több 576 számsort tartalmazó kivágást, fénymásolatot, fényképet is küldött. Mivel nem feltétlenül a mennyiséget díjaztuk, ezért a legötletesebbet választottuk a díj nyertesének. Név szerint Helfrich Máté, budapesti olvasónk. Ő térképészleteket, KENŐ, TOTÓ és LÖTTŐ szelvényeket, és ha jól emlékszem, sörálatéteket küldött. Gratulálunk, a nyereményt (videókazetta) postán küldjük el.

Mostani rejtvényünk sokkal póriásabb: az alábbi három montázs híres játékok screenshotjainak felhasználásával készült. Melyik három játékról van szó? Megfejtéseiteket az újság címére várjuk. Nyereményként egy eredeti Indiana Jones and his Desktop Adventures játékot sorsolunk ki.



SYNDICATE WARS

A Bullfrog nem csinált sok játékot, de azok aztán ott vannak a topon. Populous 1-2, Magic Carpet 1-2... Na meg persze a Syndicate. Soha még hasonló atmoszférájú, brutalitású, ennyire igazán cyberpunk játék nem jelent meg előtte, és amik utána esetleg megjelentek, azok is csak árnyékaik voltak az Igazinak. Grafikailag, hangzásilag a szinte túlszárnyalhatatlant jelentette, nem is csoda, hogy a programozók annyi ideig vártak a folytatás piacra dobásával. Igaz, időközben megjelent az American Revolution című kúdelés-lemez is hozzá, azonban az a szinte lehetetlenségig megnövelt nehézségi szint kivételével (komoly vagyongróbba kerülő állásmentések, háznői nagyságú robotellenfelek, és így tovább) igazán nagy újdonságot nem tartalmazott. **Most megerkezett a méltó utód** (egyelőre csak béta-verzióban), s egyértelműen látszott rajta, hogy ez valami más.

szemetet, holttesteket és autóröncsokat. A Szindikátus egyik, idegen kultúrák felderítésére kialakított kutatócsoportja olyan **hihetetlen felfedezést tesz,** amely annyira lenyűgözi

KEZELHETŐSÉG

A játék menete minden tekintetben sokkal logikusabb lett, mint elődei - vagy legalábbis könnyebben kezelhető. Az utcákra most is négyfős szakaszokkal lép-

CYBERPUNKS ARE NOT DEAD

Az előző pillanatban itt még egy pofás lakóház állt.



A nukleáris aknáknak a masszív épületek sem jelentenek akadályt.



Pazar fényviszonyok a múzeum közelében.

A rendőrfőnök nyugodtan továbbhalad, mit sem törődve az öldökléssel. Látozt ő már ennél cifrábbat is.



Ami a fenti képen még irodaház volt, az itt romhalmaz.



A heves utcai harcoknak polgári áldozatai is vannak.

EGY KIS HISTÓRIA

A harcoló szindikátusok végre békét kötöttek, az EuroCorp név alatt egyesült cég irányítja a világot, nem is akárhogyan. **A lakosok fejébe ugyanis egy-egy chipet helyeznek el,** amelynek hatására a lakosok a városok utcáin, hangosbemondón folyamatosan sulykolt utasítások szerint, minden másra érzéketlen robotként közlekednek, valójában észre sem véve a körülöttük fekvő

öket, hogy hatására külön vállalat alapítanak, és szembeszállnak a Szindikátussal. Harcukba a földönkívüli tudomány vívmányait is fokozatosan bevonják, soha nem látott fegyverekkel indulva harcba. Természetesen ezek nem állnak azonnal rendelkezésre, akármelyik felet választjuk ki, csak fokozatos és szívós kutatás eredményeként, vagy sikeres fosztogatási akciók után.

hetünk ki, akiknek fegyverzetében az összes korábban megismert fegyver - idővel - megtalálható lesz, kicsit tovább is fejlesztve. Ami embereink felfegyverzésükre azonnal feltűnik, az az lesz, hogy **egy ember egyfajta fegyverből csak egy darabot vihet magával.** Játék közben pillanatok alatt rájövünk ennek okára is: fegyvereink ugyanis nem fogynak ki a löszerből, hanem egy közös energia-bankból fogyasztanak, amely ráadásul lassan újratöltődik. Embereink energiája szintén hasonlóan kezelődik, tehát a találatok nyomán az életere újratöltődése során csökken ez a közös energia, majd lassan újratöltődik. Mindez azonban sajnos elképzelhető, hogy csak a béta-verzióban van így, mivel elég logikátlannak tűnik, hogy egy Uzi kifogyhatatlan löszerkészlettel rendelkezzen. Másrészt viszont, olyan ikonok nyomát se láttam, amely a fegyverek bázison történő újratöltését feltételeznék. Ugyanebből adódik

egy másik nehézség is. A korábbi verzióban a pénzserzésnek egyik igen kellemes módja volt a likvidált ellenfelek fegyvereinek begyűjtése, majd jó pénzért történő eladása. Természetesen ez itt is alkalmazható, azonban csak olyan fegyver esetében, amely egyetlen csapattagunk arzenáljában sem található meg. **A fegyvert ugyanis mindig az veszi fel, aki-nél éppen nincs olyan fajta.** Namármost, ha mindenkit csúcspegyverekkel szerelünk fel, akkor nem lesz mit zsákmányolnunk, és hamar csőbe mehetünk, ha viszont a jó hadiszákmány reményében gyengébb fegyverekkel indulunk harcba, azt hiszem, nem lesz sok sikerélményünk. A küldetések alatt ugyanis folyamatosan fogy a pénzünk, bevételünk pedig csak a sikeres akciók befejezésekor lesz. Mivel azonban igen sok akció több helyszínen folyik, soha ne felejtünk el a bevetések előtt legalább 10-12000 creditet felszabadítani.





Ez a nézet csak egy kis családdal állítható elő. Valójában négy képernyő nagyságú.



A lángszórával csodákat művelhetünk. Például lángholó emberkéket állíthatunk elő.



Hát itt nem sok esélyünk volt.

AZ IRÁNYÍTÁS ÉS A HANGULAT

Az irányítás az elődnél sokkal egyszerűbb, mégis sokkal látványosabb lett. Embereink mozgását és tüzelését a szokásos módon, az egér gombjaival irányíthatjuk, a dupla bal kattintás futásra serkenti embereinket. A korábbi három szabályozó (intelligencia, pontosság, agresszió) helyét az agresszió vette át egy személyben. A bal oldalon található a közös energiabank, illetve alatta a csoportosítás kapcsolója. Ugyanitt kapcsolhatjuk be az infravörös nézetet. Ha egy ügynököt irányítunk, ide ballal kattintva egy társat hívhatunk segítségére, majd még egyet, és így tovább. Jobb kattal együtt irányítjuk a megmaradt embereinket. Fegyvereik között az egyik gomb folyamatos megnyomásával válogathatunk.

Külön kell megjegyeznem a továbbfejlesztett grafikát. A korábbiakban - sajnos - megszokott, egy állandó szemszögből figyelt akcióknak (ahol az esetleg takarásban levő ellenfél egy Uzi-val is képes volt kiirtani csapatunkat, mivel egyszerűen nem láttuk őt) vége, mivel a Delete, Page Up-Down, Insert, Home billentyűkkel teljes szabadságot kapunk a pillanatnyi nézet kiválasztására, nagyíthatunk és állíthatjuk a kamera dőlésszögét.

A játék hangulatáról sem feledkeztek meg a programozók. Ha lehet, az utcák még sötétebbek, csak a néhány lámpa világítja be a ködöt - megjegyzem, az emberek árnyékot vetnek, természetesen a lámpának megfelelő irányban. Néhány furgon oldalán reklámok olvashatók (Bullfrog), illetve hatalmas, lebegő kivetítőkön bejátszások láthatók a Judge Dredd filmből (2000 AD reklámokkal megspékelve), illetve az új Manga filmből, a Ghost in the Shellből (ami nem véletlen választás, hiszen egy cyborgról szól). A folyamatos, hangosbemondóval harsogó utasítások ("Ne nézzén körül! Menjén a dögöl!") igen bizarrá teszik a légkört - nem is beszélve a lángholó fejjel rohangáló haladoklókról. A céltalan öldöklés pedig elítélendő és alantas, de hatalmas szórakozás (ezt mindjárt kihúgom).



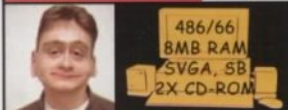
Íme a házi készítésű terminátor.

A FEGYVERZET

Az Uzi, minigun, rakétavető, lézer, mesterlövészpuska már megszokott. De a műholdas csapás, a nukleáris akna, a molekulányi vastagságú, és ezért ha-

lálós szögesdrót, valamint a mutációs fegyver, a Lélek-rabló, a pánik- és bénító ideg-gáz igen sok újdonságot hoz a játékba. Ezeknek ereje hatalmas lehet, annál is inkább, mivel a városokban MINDEN elpusztítható, ami csak a képernyőn van. Igen, a házak is. Kellő felszereléssel és türelemmel tehát a város 100 %-a elpusztítható, a föld-dél tehető egyenlővé. Az emberek testébe szerelhető elemek száma is megnőtt, ugyanis zsákmányolhatunk terveket különleges bőrfelületekről, amelyek segítségével emberünk "felülete" ellenállhat a lövedékeknek, tűznek vagy az energiafegyvereknek, illetve a scanneren üzletembernek álcázhatja őt. Okos újítás az is, hogy embereinkbe automatikusan beszerelésre kerül ez a radar, azt tehát nem kell a kezünkben vinni.

syndicate wars Kiadja: Virgin



486/66
BMB RAM
SVGA, SB
2X-CD-ROM

LÁTVÁNYOSSÁG 6
JÁTSZHATÓSÁG 6
SZAVATOSSÁG 6
ZENEDON A

Ami változott: grafika, hangulat, játszhatóság. Persze előnyére.

96%

LOADED

Mi süli ki abból, ha hat kökemény pszichopata kiszabadul egy börtönből? Semmi jó, annyi szent! Nem csoda tehát, hogy a Loaded dobozán 16 évesre taksálták azokat, akik már eléggé érettek ehhez a játékhoz. Az anyag egyébként már egyáltalán nem mondható újnak, hiszen Playstationre ez volt az meg egyik játék, ami eladta a Sony gépét a megjelenésekor. Akkoriban egy Saturn verzió elképzelhetetlen volt, ám mára a Sega piaci megerősödésével, és a Saturn hardverének egyre jobb kihasználásával egy igazán kiváló konverzió született. A Gremlin munkatársai ebbe a változatba is beledakt apait-anyait: fröcsög a vér, ropkódnak a húsfalatok, szenesednek a hullák, stb...

Nos, ez az intézmény évtizedekig remekül funkcionált, ám nemrégiben új igazgatót neveztek ki: Fat Ugly Boyt (Csúnya Kövér Fiút). F.U.B. titokzatos módon, roppant gyorsan érte el ezt a pozícióját, de az esetleges tanúk időközbeni elhalálása miatt azt senki sem tudja, hogy hogyan. Múltjáról csak keveset tudni.

F.U.B. kezdetben igen jószándékú hadtáplefelősként élte az életét, ám egy nap



Nagyüzemben készül a paradicsomszész.



Ezt nevezik vérfürdőnek.



Menekülés a robotok keresztútjából.



Az ágyú mellétrafált.

súlyos trauma érte! Kirúgták csupán azért, mert hús hiányában a saját lábait főzte a bakák húsevésébe. Frustráltságában F.U.B. úgy döntött, külsőt változtat, és ő lesz a galaxis legmocskosabb gazembere. Azóta hidraulikus lábakat készített magának, szájában mindig egy Havanai füstölög, cöltáblát festett a pocakjára, és ördögi gépezeteivel a világuralom megszerzésére pályázik. F.U.B. azonban még kétkedik önmagában! Meg tudja-e öt valaki állítani? Például egy állig felfegyverzett rettegett bűnöző? Ilyen gondolatok gyötörték, s ezért határozott úgy, hogy próbára teszi

EGY KETTÉTÖRT KARRIER

A játék alapsztorija a szereplőkkel egyetemben eléggé abszurd: RAULF bolygójának a börtöne nem akármilyen hely: a börtönök börtöne, ahova csak a galaxis legelvetemültebbjei kerülnek be.



Butch hanyagul hamvasztott: egy orv támadó rogtán fejbe is kálintja.



Butch lángba borítja a terepet.

A leghatásosabb ketchup reklám!

magát, és megszervezte a legveszedelmesebb bűnözők szökését a cellájukból.

A FELADAT

A játékosnak az egyik ilyen bűnöző irányítása lesz a feladata. Bár a játék megtervezésekor még néhány komolyabb logikai feladvány is tervebe volt véve, de hogy a játék készen legyen a Playstation európai megjelenésére, végül mégis egy hagyományos, kizárólag akción alapuló felülnézetből játszódó shoot'em up lett a végeredmény. Azonban nem akármilyen shoot'em upra kell gondolni, hiszen ez volt az első olyan felülnézetből folyó akciójáték, ami 100%-ig 3D-s, texture mapped helyszíneken zajlott, zoomolható kameránézettel. Mindehhez gyönyörű fényeffektusok társulnak, mindenit szét lehet löni, a véres vagy épp szenné égett hullák pedig mindenütt ottmaradnak hatalmas rendtelenség képezve. Destrúktív hangulatunkat ráadásul a bombaszitkus zenék is csak fokozzák.

Greg Staples - akinek a neve a Judge Dredd rajongóknak már nem ismeretlen - eredetileg 12 karaktert tervezett, ám a sietség miatt végül is csak hat lett benne a játékban.

Igaz persze, hogy már készült a folytatás, így az egyelőre hanyagolt szereplőkkel is hamarosan találkozhatunk. Mindegyik figurának persze különböző tulajdonságai, és különböző fegyverei vannak.

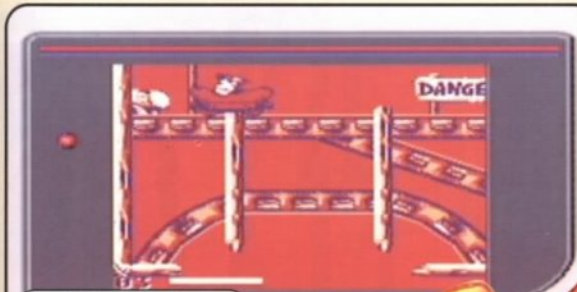
A játékmenet a Chaos Engine-t ismerők számára már nem ismeretlen: 15 hatalmas labirintusszerű pályát kell bejárniuk, közben mindegyiken kulcskártyákat keresgélniük, s persze irtani a ránk támadó ezernyi ellenfelet. Foglyok, örök, kutyák, később pedig patkányok, robotok, mind - mind csakis a mi életünket akarják. Ezért egyáltalán nem árt, ha a halálfejek megkeresésével mindig maximálisan fokozzuk fegyverünk tüzerejét. Meghálásra pedig még csak gondolniuk sem szabad, hiszen mint ahogy a játék dobozán is áll: hullászákat nem mellékeltek!

loaded Kiadja: Gremlin Interactive

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 S Á G
Z E N E B O N A

Az egyik legvéresebb akciójáték, egyszóval igazi élvezet.

89%



A hullévasúttazás nem is olyan veszélytelen.

Az elmúlt hónapok a gameboyosok számára sajnos igen silány "játéktermést" hoztak, tulajdonképpen nem is volt semmi említésre érdemes. A hosszas csöndet végre a Disney Interactive törte meg, aki a SNES után Gameboyra is kiadta Pinocchio kalandjait. Aki már látta a SNES verziót, az elképedve tapasztalhatja, hogy a játék minősége szinte semmit sem változott a 16 bites változathoz képest. Amikor bekapcsoljuk a gépet, ugyanaz a bejelentkező



tania becsületességét, bátorságát és önzetlenségét. Hát akkor fogjunk neki!
A történetbe ott kapcsolódunk be, amikor Gepetto elküldi Pinocchiót az iskolába. Keressük meg a "School" azaz az Iskola feliratú kaput, és menjünk be. Utunkon az ablakpárkányokra is felkapaszkodhatunk, a cégérekkel és a kutak karjainak segítségével pedig még magasabb helyekre, még a háztetőkre is feljuthatunk! A második pályán mindössze egy kis lepkepáholás a dolgunk Jiminyvel, majd máris jön a következő feladat, ahol Pinocchióval kell léggömbökön felkapaszkodnunk a hullévasúthoz. A hullévasúttazás cseppet sem veszélytelen: a leszakadt síneknél mindig át kell ugranunk a következő kocsi, az alacsony kereszt-



Gepetto már útra készen vár.

Először is fát kell gyűjteni a ládák széttrésésével, majd meg kell keresnünk és összetörnünk a lámpást. Ezzel felingereljük az óriáshal gyomrát, s már csak Gepetto tutajához kell eljutni. Az utolsó pályára a készítő egy kicsit bekeményítették: a cet elől menekülve a sziklákat kell átugrálunk illetve lehajolni előlük egészen kicentizve őket. Még egy fontos dolog: amikor partot érünk,



Az evezés az egyik legkeményebb rész.

ne menjünk ki balra, hanem menjünk vissza Gepettoért!

A játék tehát Gameboyon is nagyon aranyos lett, de megint ugyanazt tudom elmondani mint a SNES változatnál: sajnos **elég rövid és könnyű**. Persze valószínűleg ez azzal magyarázható, hogy elsősorban a fiatalabb korosztálynak szánták.

Pinocchio

A RAJZFILMHŰS NAGYON RÖVID TÖRTÉNETE

képernyő jelenik meg a főmenüvel, s ugyanazok a dallamok csendülnek fel. Bámulatunk pedig csak fokozódik, ha elindítjuk a játékot: a Gameboy négy színárnyalatával olyan profi módon dolgozták ki a háttereket, hogy majdnem ugyanaz az élmény, mint színesben. Pinocchio szépen animált mozgása, laza járása, az ellenfelek kifejező mozdulatai szintén olyanok, mintha a SNES verziót látnánk. Bár sajnos néhány effektust és animációt - a gép korlátai miatt - persze ki kellett hagyni, s kettővel megfogytak a pályák száma is, azért így is minden elismerésünk az alkotóké.

A játék **hét pályából** áll, mindegyik a híres történet egy-egy részletét dolgozza fel. Hogy nyomon tudjuk követni a cselekmény szálát, a pályák között egy képeskönyvből némi összekötő szöveget is olvashatunk. Az írányítás gondolom senkinek sem okoz gondot, hiszen mindössze két dolgot tudunk tenni: az **A gombbal** ugrani, és a **B gombbal** rugdosni. Ez utóbbihoz egyébként először össze kell szednünk két könyvlapot, s csak azután tudjuk alkalmazni, ám sajnos elég kevés ellenfél ellen hatós. A lapokon kívül találhatunk majd még extra életpontokat jelentő kalapokat, ellenőrzési pontként funkcionáló könyveket, s végül energiát adó varázspálcákat.

A játék elején a képeskönyvből elolvashatjuk, mit kíván a tündér Pinocchiótól, hogy igazi gyerekké váljon: be kell bizonyi-



A cet gyomrát a lámpás széttrésésével ingereljük.

gerendáknál le kell hajolnunk, a csegettükkel pedig a váltókat kell átállítanunk.
Ha végeztünk, egy szellemekkel teli barlangos pálya következik, melynek az elején akkor rúgunk az utunkat álló alakba, amikor a fájdalomban elkezd ugrálni. Ha elintéztük, még egyszer fel fog bukkanni a pálya bal-felső sarkába, ám ott is hamar megadja magát néhány jól irányzott rúgásról.
Ezután egy tengeralatti rész jön, ahol a Gepettoékat belakmározó cet felkutatása a feladatunk, majd miután mi is bekerültünk a gyomrába, valahogy a távozást kell megoldanunk.



A tenger alatt a halakon közlekedhetünk.

pinocchio Kiadja: Disney Interactive

**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**

Egy rajzfilm a Gameboyunk képernyőjén! Bár sajnos elég rövid.

88%

GINKELT LAP

A Mortal Kombat 3-hoz ugyan már eddig is rengetegen küldtek be combo-kat, ám mivel ez elég helyigényes dolog, csak most közöljük le őket. A most következő összeállítást Seres Bálintnak és Szeles Adámnak köszönhetjük, Gödöllőről. A combo-k többségénél nem árt, ha folyamatosan nyomjuk közben az előre irányt!

MORTAL KOMBAT 3 (KONZOL)

CYRAX:

- Combo/4/:** Nagyütés, Kísrúgás, Láb-sóprés
Combo/5/: Nagyütés, Nagyütés, Kísrúgás, Forgórúgás
Combo/6/: Nagyütés, Nagyütés, Nagyütés, Nagyütés, Nagyütés, Nagyütés



JAR:

- Combo/3/:** Nagyütés, Nagyütés, Forgórúgás
Combo/7/: Nagyütés, Nagyütés, Felütés, az ember felé kell szaltózni, Nagyütés, Védekezés, Kísütés Hátra + Nagyütés



KABAL:

- Combo/4/:** Nagyütés, Nagyütés, Le + Kísütés, Nagyütés
Combo/4/: Nagyütés, Nagyütés, Le + Kísütés, Felütés

- Combo/5/:** Tornado Dash, Buzz Saw, Szaltós fejberúgás, Fireball
Combo/9/: Szaltós fejberúgás, Tornado Dash, Kísrúgás, Kísrúgás, Nagyütés, Nagyütés, Felütés, Szaltós fejberúgás, Fireball



KANO:

- Combo/4/:** Nagyütés, Nagyütés, Kísrúgás, Forgórúgás

KUNG LAO:

- Combo/3/:** Kísrúgás, Kísrúgás Forgórúgás
Combo/7/: Nagyütés, Kísütés, Nagyütés, Kísütés, Kísrúgás, Kísrúgás, Kísrúgás

LIU KANG:

- Combo/8/:** Biciklirúgás, Nagyütés, Nagyütés, Védekezés, Kísrúgás, Kísrúgás, Nagyütés, Kísrúgás



NIGHTWOLF:

- Combo/3/:** Kísrúgás, Nagyütés, Forgórúgás
Combo/3/: Nagyütés, Nagyütés, Forgórúgás
Combo/5/: Nagyütés, Nagyütés, Kísütés, Hachet, Nagyütés, Shoulder Slam
Combo/7/: Nagyütés, Nagyütés, Nagyütés, Kísütés, Hachet, Hachet, Shoulder Slam

SHANG TSUNG:

- Combo/4/:** Nagyütés, Nagyütés, Nagyütés, Forgórúgás

- Combo/5/:** Kísrúgás, Nagyütés, Nagyütés, Kísütés, Forgórúgás
Combo/5/: Nagyütés, Nagyütés, Nagyütés, Kísütés, Forgórúgás

SEKTOR:

- Combo/5/:** Nagyütés, Nagyütés, Nagyütés, Nagyütés, Forgórúgás

SHEEVA:

- Combo/4/:** Nagyütés, Nagyütés, Kísütés, Hátra + Nagyütés
Combo/5/: Nagyütés, Nagyütés, Kísütés, Előre + Nagyütés, Ugrórúgás
Combo/7/: Nagyütés, Nagyütés, Kísütés, Nagyütés, Nagyütés, Kísrúgás, Hátra + Kísrúgás + Nagyütés

SINDEL:

- Combo/5/:** Nagyütés, Nagyütés, Nagyütés, Kísütés, Nagyütés
Combo/6/: Nagyütés, Nagyütés, Nagyütés, Felütés, Szaltós rúgás, és amíg a levegőben vagyunk, csináljunk Air Fireballt.

SMOKE:

- Combo/6/:** Nagyütés, Nagyütés, Kísrúgás, Kísrúgás, Nagyütés, Kísütés

SONYA:

- Combo/5/:** Kísrúgás, Nagyütés, Nagyütés, Kísütés, Hátra + Nagyütés

STRYKER:

- Combo/3/:** Nagyütés, Nagyütés, Kísütés
Combo/4/: Nagyütés, Nagyütés, Nagyütés, Forgórúgás
Combo/4/: Kísrúgás, Nagyütés, Nagyütés, Kísütés
Combo/5/: Nagyütés, Nagyütés, Nagyütés, Nagyütés, Védekezés + Át-dobás



SUB-ZERO:

- Combo/3/:** Nagyütés, Nagyütés, Forgórúgás
Combo/6/: Nagyütés, Nagyütés, Kísütés, Kísrúgás, Nagyütés, Hátra + Nagyütés

Három tipp:

- ha Smoke aktivizálva van, akkor Shang Tsunggal az átváltozás kódja: Hátra, Hátra, Hátra Kísütés
- Kung Laoual a Death Spin kiüvezés könnyebben jön be, ha a Futás, Védekezés. Le kombinációt egymás után adjuk be.
- ez a tipp csak SNES-en működik! Ha könnyen akarjátok végigünni a játékot MEDIUM, vagy akár nehezebb fokozaton, akkor írjátok be mind a három kódkepernyőt. A kódkepernyőn kapcsoljátok be a 2xdamage-t /kétszeres sérthetőség/, és kapcsoljátok ki a védekezést /BLOCK/. Ezután állítsátok be magatoknak a megfelelő nehézségi szintet, és a karakter választó képernyőn választótok ki Liu Kanget, vagy Strykert. Ha Liu Kanget választjátok, akkor amint elkezdődik a meccs, a gép ellen nyomjátok le és tartásátok lenyomva a kísütést, majd amikor a "FIGHT" felirat eltűnik, szaltózzatok hátra, és csináljátok három villámrúgást/repülőrúgást egymás után, majd engedjétek fel a kísütést. Mivel 2xdamage-en van és le van tiltva a védekezés, ezért a menetnek vége is. Ha Strykert választottátok a gép ellen, akkor amint elkezdődik a meccs, szaltózzatok az ellenfél felé, és csináljatok három szaltós fejberúgást, s ha ez megvan, csináljátok Baton Throwt. Ha eljuttattatok Motaroi, akkor szaltózzatok ide-oda és az adandó alkalmakkor rúgjátok meg. Ha nem sikerül, akkor válasszátok ki Sheevat és teleportáljátok Motarora. Ha sikerül, Motaro leül és fel lehet ütni. Így könnyebb megverni, 5 mivel a védekezés ki van kapcsolva, Shao Kahn szaltós fejberúgással meg lehet verni.

Egy kis kiegészítés a 95/11 és a 96/1 számunkban megjelent versus kódokhoz az érde Tar Zoltán jóvoltából:
Shao Kahn pályája: 004-700
Folyós pálya: 002-003
Templomos pálya: 600-040



Pályaugrás - le, A, bal, bal, le, A, A, jobb.

THE NEED FOR SPEED (SATURN)

Hogy előhívjuk a ultragyors Warrior kocsit, valamint a rejtett Lost Vegas pályát, írjuk be a Tournament kódot: TSYBNS.

Rally mód bekapcsolása: a pálya ki-választásakor tartuk lenyomva az L+R gombokat.

OPERATION BLACKFIRE (SATURN)

Az összes FM Video megnézéséhez menjünk a címkepernyőhöz, nyomjunk egy startot, majd a Z, A, Z, A, B, A, B, Y, C, A, C, A-t.

RESIDENT EVIL (PLAYSTATION)

Állást akarsz tölteni játék közben, de nem akard kiütni, míg újra betöltődik a program? A megoldás: az inventory képernyőjén tartuk lenyomva a SELECT+START-ot, mire rögtön a kezdőképernyő töltődik be.

EARTHWORM JIM 2 (MEGADRIVE)

Kezdjük el játszani, pauszáljunk, majd üssük be az A, C, C, A, B, A, B, bal



kombinációt. Ha jól csináltuk, a Super Cheat képernyőnek kell előtűnnie.

VECTORMAN (MEGADRIVE)

Menjünk az OPTIONS-be, és adjuk be a következő kódot: A, B, B, A, le, A, B, B, A. Ha minden OK, ekkor egy cheat képernyő fog bejőni, ahol beállíthatjuk az élet-erőnk, az életeink számát, a kezdőpályát, és a lövedékeink számát.

QUAKE (PC CD-ROM)

A shareware verzió kódjai következnek: GOD: god mode. FLY: repülés. NOCLIP: a falakon is át tudunk menni. IMPULSE 9: rendelkezésre bocsájtja az összes fegyvert. MAP ENMy (ahol x és y az epizódok számát jelöli): az x-nek kötelezően 1-nek kell lennie. Az y 1 és 8 között változhat.

WORMS (AMIGA)

Pályakódok:

MARS - 365740451
- 100000753. (ponttal a kód-sor végén)
FORREST - 11461343
- 987206215
ALIEN - 631137362

Még egy pár kódcska:

BEELZEBUB
AMIGA 1200
BRILLIANT!
C U LATER
C.MONSTER



THE SETTLERS (PC, PC CD-ROM)

Egy-két pályakód következik:

10. PÁLYA: ACORN
15. PÁLYA: PIECE
20 PÁLYA: BEACON
25. PÁLYA: CHUDE
30. PÁLYA: PASSIVE

ACTUA SOCCER (PC CD-ROM)

Egy igazán legyőzhetetlen csapat összehozásához a megfelelő indítási parancs:
SOCCER -01142475549

FURY 3 (PC CD-ROM)

TRYMEON: Legyőzhetetlenség
GIUITUP: Minden fegyver
URDUST: Turbo
JUMPNIIT: Két szint átugrása
PRCKINX: 1-7 különböző fegyverek

BREATHLESS (A1200)

MÁSODIK VILÁG: E7JGH5ENTVJSEPD
HARMADIK VILÁG: 17VS0H20BTJ56PT
NEGVEDIK VILÁG: 73JB4KTCIGNS6SD

SUPSTREAM 5000 (PC CD-ROM)

A főmenüben pötyögjétek be: REFINERY, ha hozzá akartok férni akármelyik pályához, vagy ha irtózatoss mennyiségű pénzt szeretnétek a zsebetekben látni és a gépeitekre költeni.



RAILROAD TYCOON DELUXE (PC, PC CD-ROM)

Az örökös pénzhány ellen szere: próbáljátok ki a SHIFT és \$-t egyszerre.

DUKE NUKEM 3D (PC CD-ROM)

Még néhány kód a már ismertek mellé:

DNCORNHOLID: GOD MODE (sérthetetlen és végtelen Jetpack)
DNUIEW: Az F7-es billentyűvel azonos funkciója van - külső nézet be/ki
DNHYPER: ???
DNWEAPONS: ???
DNSKILL: a nehézségi szint beállítása. A "z"-t 0-tól 3-ig terjedő értékkel lehet behelyettesíteni (értelem szerűen a nulla a legkönnyebb, a hármas a legnehezebb).
DNUNLOCK: kinyitja az összes ajtót.
DNMONSTERS: szörnyek jelenléte ki/be
DNCLIP: falátmászás
DNSHOWMAP: teljes térkép
DNCASHMAN: a space megnyomására pénzeső hullik
DNCOORDS: koordináták
DNRATE: frame rate
DNBETA: kiírja: "PIRATES SUCK!"
DNALLEN: "BUY MAJOR STRIKE"
DNTOOD: "REGISTER COSMO TODAY!"

COLONIZATION (AMIGA)

Az első kolóniát nevezzük át CHARLOTTE-ra. Erre kiírja: "CHEAT MODE ACTIVE" - tehát bekapcsoltuk a csalást. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy 50.000 pénz áll rendelkezésünkre plusz az újvilág térképe is teljes egészében látható.

ZORK NEMESIS (PC CD-ROM)

Ha játék közben bármikor beírdátok: CHLOE, akkor egy könyv előtt találjátok magatokat, amiben a programozó képe látszik, majd egy könyvtárban kereshettek kereshettek, kutathattok kedvetek szerint.

WITCHAVEN 2 (PC CD-ROM)

MARKETING: god mode
WEAPONS: összes fegyver
HEALTH: az életek száma 100-ra ugrik
ARMOR: fegyverzet/páncél
STRENGTH: ellenállás
POTIONS: minden ital
SPELLS: minden varázslás



KEYS: összes kulcs
INDIS: láthatatlanság
NUKE: elpusztítja a szinten található összes ellenfelet
LEVELX: ugrás az xx szintre

RAPTOR (PC, PC CD-ROM)

A programban írjátok be: SET S_HOST=CASTLE. Ezzel kapcsoljátok be a GOD MODE-ot: sérthetetlen és minden fegyver.

Az összeállítás
Uári Zoltán és
Rác Gyula készítette

Hidas pálya: 077-022
Tornyos pálya: 880-220
Utcai pálya: 079-035

További versus kódokat küldött Kóczán Emil és Ádám - budapesti olvasóink - a PC-s változathoz:

Gyógyulás bekapcsolása:

1-es játékos: 101-000

2-es játékos: 000-101

Gyengítés bekapcsolása:

1-es játékos: 202-000

2-es játékos: 000-202

Állandó gyógyulás: 303-303

Állandó gyengülés: 404-404

SPEDY GONZALEZ - CHEESE CAT-ASTROPHE (MEGADRIVE)

Borbély Gyula Kabáról lepett meg minket a következő pályakódokkal:

1 - torta, kalap, paprika, kalap, répa, nagy sajt
2 - répa, kis sajt, nagy sajt, paprika, kis sajt, kalap
3 - kalap, torta, paprika, kis sajt, paprika, nagy sajt

PUGSYY (MEGADRIVE)

Écsről küldte be a következő kódot Farkas József. Ha beírjuk, a negyedik pálya körül egy kérdőjeles pályát találhatunk, ahol az első koponyás kulcsot a legelső, jobboldali ládába bedobva egy újabb kulcsot kapunk. Ezt ha bedobjuk a legfelső jobboldali ládába, és az A gombbal "kicsomagoljuk" az így kapott dobozt, miénk a cipő! A kód:

300 653 500

650 627 537

723 215 314

THE HORDE (SATURN)

A következő kódokat pauszálás után kell bevenni:

30.000 tallér - bal, A, A, B, bal, A, jobb, le.

Az egész térkép megmutatása - bal, A, fel, le, B, A, A, B.

Az összes fegyver és tárgy - B, jobb, A, bal, bal, le, jobb, A, A, bal.

Idő felgyorsítása - B, jobb, A, le. Sérthetetlenég - B, fel, jobb, le, A, le, A, jobb.

Játék a falu megsemmisülése után - A, le, le, jobb, A, le.



Az arab pálya az Aladdin hangulát idézi.

Mindenkinek vannak rémálmai, s ezalól Tapsi Hapsi sem kivétel. Tapsi egy nehéz napja után furcsát álmodott: egy nagy kastélyban volt, minden irányba alagutak, folyosók vezettek. A labirintus egyik ajtaja félig nyitva állt. Tapsi odalopózott és bekukuskált. "Végre!" - kiáltott fel egy örült professzor, aki bent munkálkodott - "Az óriás répa-szerem végre működik!" Tapsi egy hatalmas répát pillantott meg egy asztalon a tudós előtt. Ekkor a professzor hirtelen megfordult. "Á... Pont erre van most szükségem! Egy agy az új robotomhoz! Gyerünk Gossamer, kapd el!" - kiáltotta, s azzal egy nagy, szőrös, narancssárga szörny vette üldözbe Tapsit. Persze neki sem kellett több, felhúzta a nyúlcipőt, majd amikor már nem látta Gossamert, besurrant az egyik szobába. Nekidől az ajtónak, s kifújta magát. Csak ezután vette észre, hogy a szoba közepén egy különös, tévészerű gépezet áll. Tapsi odalépett, és elkezdte tekergetni a "Televisor" gombjait.

Nos, immár nem először és valószínűleg nem is utoljára a Warner Bros rajzfilmsztárjai ismét egy kiváló platformjátékban vállalták a főszerepet. A Bugs Bunny in Double Trouble-ban tehát nem más lesz a dol-

gunk, mint hogy épen, egészséghen kivesszük Tapsit a fent említett rémálmból. Nyolc igen kemény szinten kell átvetelnünk hősünk, mindegyiken különböző feladatok várnak ránk. De mindenek előtt az irányítás: az A gombbal tudjuk majd mindig az aktuális tárgyakat használni, a B-vel ugorhatunk, a C-irányokkal pedig futhatunk. Ha a C-t külön nyomjuk, pályától függően Tapsi grimaszolni fog, vagy a közelében lévő kapcsolókat működteti. A játék egyébként gyönyörű, ám a nehézséget nem tudom, hogy kiknek tervezték, mert hogy az elsődlegesen érintett korosztály nehezen fog boldogulni vele, az biztos! Éppen ezért, hogy némileg megkönnyítsem a dolgokat, most következen a szintek részletezése. Az első négy szintre a televízióon keresztül jutunk.

DUCK HAREBIT DUCK

Ezen a pályán Daffy-t kell megtéríelnünk úgy, hogy mindig magunk után csaljuk, s így Daffy a "menetszele" átforgatja a vadászidényt jelző táblákat nyúlról kacsára. Vele is kerülnünk kell a kapcsolatot! Hogy lelassítsuk, ragasztósödönöket dobálhatunk a fejére.

BULLY FOR BUGS

Tapsinak matadorként kell helytállnia, meghozza elég rendhagyó módon! A bikával rúgassuk fel nyúlunkat az égbe, s onnan irányítsuk az ejtőernyős dinamitokat a beszedkázott lyukakhoz. A nyílások földalatti járatokba vezetnek, ahol elszabadult oroszlónak kell bezárnunk a ketreceikbe, s ahonnan a bika-csapda alkatrészeit gyűjthetjük be. Felül láthatjuk, hogy milyen alkatrészeket kell keresni az adott járatban, ha pedig már mind megvan, ismét a felszínen vigyük a helyére az összeset.

HARE-ASIAN NIGHTS

Tapsinak itt egy arab városban kell átjutnia, majd egy varázslóval kell megküzdnie, hogy megszerezze a csodalámpát. A lámpa szelleme csak három titkos szóval és örökkel teli pálya teljesítése után engedí tovább hősünket. Az örök ellen használjuk a különféle fellelhető fegyvereket!

KNIGHTY KNIGHT BUGS

Egy középkori várban találjuk magunkat, ahol egy legendás kard megtalálása az első

dolgunk. Ezután fel kell jutnunk az oromzatra, és megküzdennünk a Fekete Lovaggal és a sárkányával.

HAUNTED HARE

A szellemkastélyban az alagsorba kell lejutnunk, az örült tudós laboratóriumába. Itt végre - a professzor különös találmányai segítségével - megküzdhetünk Gossamerrel, majd találkozhatunk magával a professzorral is.

SPACED OUT BUNNY

Tapsi egy űrrobóval a Mars felé veszi útját, ám egy aszteroidamezőbe keveredik. A kék aszteroidákból extraktát lehetünk kiűvöködjünk Marvintól, a Marslakótól!



Daffyt a ragasztós edényekkel pár másodpercra lekapcsolhatjuk.

MAD AS A MARS HARE

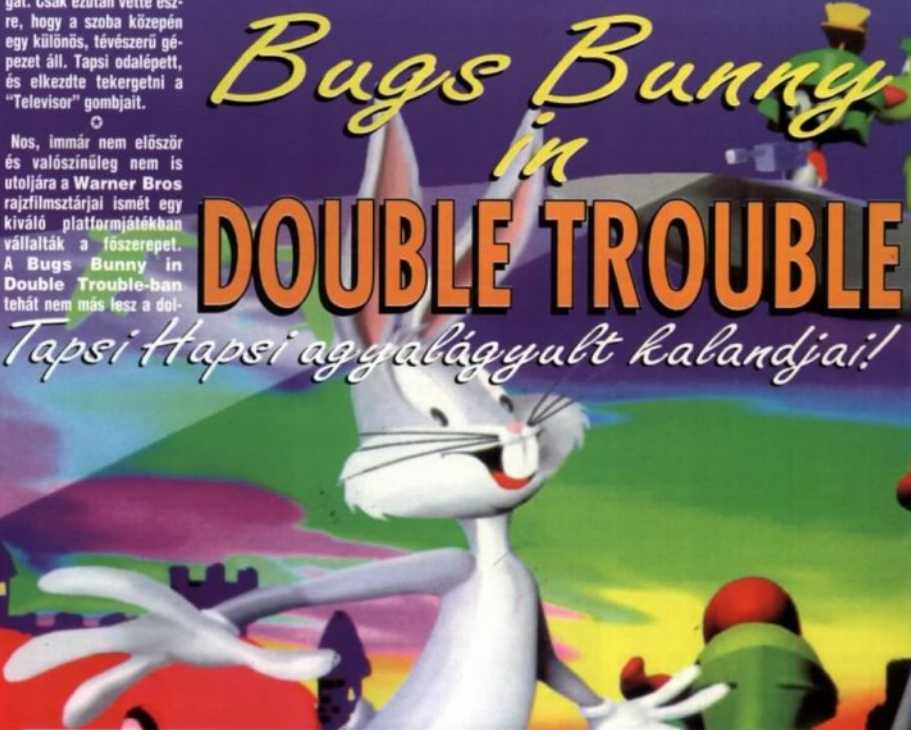
A Mars felszíne felett itt egy repülő csészével kell manőveroznunk, és kilönnünk a ránk támadó csészéaljakat.



A középkori kastélyban vérszomjas sárkányok leselkednek ránk.

HAREWAY TO THE STARS

Tapsinak meg kell keresnie az Illudium PEW 36 nevű űrgegyvert. Ha megvan, meg kell hiúsítanunk Marvin megalomán tervét: át kell irányítani mind a négy lézert a Földről a Marsra (a közelükben lévő kapcsolókkal).



Az ejtőernyős dinamitokat a lyukakhoz kell irányítanunk.



Tapsi nem torádik a mondással: felébreszti az alvó oroszlánt.

bugs bunny Kiadja: Sega

L A 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

Nagyon nehéz játék,
de legalább nem lehet
egykedtőre végigjátszani.

88%

Donald kacsát a megadrive-osok már megcsodálhatták Maui Mallard szerepében, ám természetesen a Super Nintendo-osok sem maradhatnak le egy ilyen kalandról! Legalábbis a Disney Interactive szerint nem, hiszen nemrégiben megjelent a SNES konverzió. Donald ebben a játékban Maui Mallard, a magándeaktív borbé bujik bele, akinek egy különleges és szövevényes ügyet kell kinyomoznia. Egy kis sziget lakói Korea fel, akik egy eltűnt Mojo szobor megkeresésével bízzák meg.

A szobornak állítólag varázsereje van, és ha nem kerül elő, az beláthatatlan következményekkel jár. Szerencsére a SNES átirat nem egy szokványos konverzió lett, talán okultak a Megadrive változat hibáiból, ugyanis az egész sokkal játszhatóbb, élvezetesebb, és nem annyira nehéz. A háttérak megrajzolásához bevetették a Super Nintendo minden tudományát, a 256 színű terepen csodálatos fény és füsteffektusokban gyönyörködhetünk.

A játékban a B-vel górratunk, és az A-val használhatjuk a fegyverünket, amihez ha többféle muníció is rendelkezésünkre áll, az L, R gombokkal tudunk közülük szelektálni. A második pályától - ha összeszedjük a Yin-Yang érméket - Maui az X gombbal át tud al-

A harmadik pályán egy dugót kell megkeresnünk, amit kihúva a kioldó mocsár fog utat törni nekünk. Ugyanitt meg találkozhatsz egy varázslóval, aki egészen apróra kicsinyíti le hősünket. Az ötödik pályán Maui még a bungee jumpingnak is hódol, és beenszülőtteket kell elkapnia. Később egy árfőkéval is találkozhatunk, akivel az ellenséges törzs tagjait kell megettűnni.

DONALD IN MAUI MALLARD



A szobrokba bújva a falakat is áttörhetjük.



kulni
ninja-
vá. Ilyen-
kor az L+R
gombokkal, il-
letve az A gombbal tu-
dunk a bottal küzdeni, az Y gombbal
pedig a hasadékokba lehet új eszközöt be-
ékelni, s így felfelé haladni.

A B pálya roppant változatos, nem csak a háttérakban különbözőek, hanem szinte mindegyiken van egy-két speciális tennivaló. Például beebújhatunk szobrokba, és irányíthatjuk őket, falakat törhetünk át velük.



Maui persze nem retten meg halmi izeltlábúdtól.

Ötletekben tehát nem volt hiány. A pályákhoz egyébként kódokat is kaphatunk, ehhez "mindössze" be kell gyűjtenünk bizonyos mennyiségű kincset, és a hőnuszpályán meggyűjtani az összes petárdát.

donald in mm **Kiadja:**
Disney I.

SUPER NINTENDO

92%

MEGAMAN X 3

Minden bizonnyal Mega Man az a hős, akil egyetlen SNES tulajdonosnak sem kell bemutatni, hiszen az ő pályafutásának ismerete az akciójátékok terén legalább olyan "alapszükségletnek" számít, mint Marioé a platformjátékok között. Legújabb kalandjának az előzményei a következők: 21XX. évben járunk.



Ezek az egyszerű replidok még csak a kezdetet jelentik.



Dr. Doppler volt a háború kirobbantója. Dr. Doppler erői immár a főhadiszállást is tűz alá vették, így ismét szolgálátnak kell lépnie Mega Mannek, és barátjának, Zeronak.

A Mega Man legújabb epizódján kívül semmi újat nem fogunk észrevenni:



Zero a barátja megmentésére siet.

ezútt választható karakter maga Zero is! Nem kell hozzá más tennünk, mint a fegyverválasztó képernyőn az R gombbal hívni őt. Zero roppant erős karakter, igaz a Maverickok ellen nem használhatjuk, de így is olyan ellenfeleket tudunk elintézni vele, amilyenek Mega Mannek már a játék végét jelentenek. Zeroval azonban óvatosságnak kell lennünk, ugyanis pályáinként csak egyszer hívható, és a játék egészére csupán egy élete van.

Az akció menete persze maradt a régi - minnek is kéne rajta változtatni - tehát át kell verekedni magunkat a pályákon, irtani a robotokat, gyűjteni az életpontokat, energia kapszulákat és egyéb eszközöket, majd megküzdeni a szintek végi főnökökkel. Ha sikerül legyőznünk őket, energiájuk és a fegyverük a miénk, s mehetünk a következő pályára! A szintek talán még nagyobbak, mint az előző részben, rajtuk az ellenfeleknek pedig megvan az az átkozott képességük, hogy újratermelődnék. Mega Man rajongóknak az anyag feltétlenül beszerzendő!

megaman x3 **Kiadja:**
Capcom

SUPER NINTENDO

87%

Kedves olvasók, pályatársak, meghívott vendégművészek, tisztelt nagyrédem, szakikáim! Rendhagyó nap ez a mai mindannyiunk számára. Hosszú előkészítő munka és áldozatos levélírói teljesítmények után megszületett az első olyan Csevegő, amelyben minden szó a dolgozó népé, azaz az olvasók válaszolnak az olvasók leveleire. Rám csak a begépelés fáradságos, vérzivataros feladata hátrult, amelyet egy ilyen nemes céllért (Szorgos népünk győzni fog!) örömmel vállaltam (ez utóbbi enyhe költői túlzás volt). A következő számban majd én uralom a terepet, hiszen számos érdekfeszítő kérdést feszegetek, aminek megválaszolására most nincs hely, meg idő, meg kedvem se.

**MR F*CKER ÉS
A NYÁRI MUNKA**

"Gritingsz!!! Nos, remélem nem lepődsz meg túlzottan Zolee, ha most egy kicsit komolyabb hangvételű levelet kell a kezbedbe vened. A nevem Varga Zoltán, másodéves informatikus hallgató vagyok a Széchenyi István Főiskolán. (...) Először talán néhány olvasói levélre szeretnék reagálni, köztük is elsősorban Mr. Fuckera. Azt hiszem, ez a levél okozta a legnagyobb meglepődést. Nem akarom semmilyen jelzővel illetni Mr. Nekemkonfigurációs-gondjaimnincsenek-mertpentium100MHz-megnyolcmegaram-deittazapubekellfejezmem a csúnyabeszédetmert-bekapcsolja a DukeNukemben a Parantallockot urat, de talán jót tenne neki, ha a Magyar Értelmező Kéziszótárban utánanézne a bunkó és öntelt címszavaknak. Mellékesen megjegyzem, hogy egy P100 a mai világban már nem olyan nagy dolog, még magyarországi viszonylatok között sem. Az a gép, amelyre én így verném a nyálam jelenleg egy Cyrix MI-es procis gép, ami egy S3 Trio 64 V+ os kártyával 2 Mega ED0 Rammal a 3D Benchben 200-at mutat. Egyébként az illető nem tudom próbálta-e már a Duke Nukem-et 800'600-as felbontásban, vagy a Witchhavent 640'480-ban futtatni, amihez azért 8 mega elég kevés, hogy szépen fusson. A 3D renderelt, motion capture-ös csodajátékok" elterjedésével pedig csak romlik a helyzet. (...)

A következő sorok Noname-nek szólnak, aki úgy látszik, elfelejtett körülnézni a világban a nagy ónsajnalata közepette. Ha megtette volna, észreveszi, hogy a Ram ára a negyedére csökkent, azt az 5-6000 forintot meg egy kis nyári munkával könnyen össze lehet szedni. Ha az ember egy kicsit megerőlteti magát, könnyen találhat munkát, a rokonok közül is szinte mindig építkezik valaki. Nem tudom ugyan,

hány éves Noname, de 14-16 éves biztosan megvan, ennyivel meg szülői engedéllyel már vállalhat munkát. (...)

Most jön az a rész, amit a legkellemetlenebbnek itélek meg a levelemben, sokáig gondolkodtam, írjak-e erről egyáltalán. Az "Egy jó gép" című "cikkkről" lenne szó. Nem tudom, annak idején milyen céllal jött létre a Csevegő rovat, de korábban még egész jópofa, humoros írások szerepeltek benne. Nem akarom megbántani a cikkíróit, hiszen nem iri semmi rosszat, csupán tapasztalatlanságát árulja el, de írása legfeljebb két évvel ezelőt mondhatott volna újat. Tudom, megpróbáltok eleget tenni a levélírók kívánságainak, és minél több írást leközlöni, de azért nem ártana egy szintet meghúzni, és valamivel érettebb műveket leközlöni. Mégiscsak egy országos lapról van szó, és ezért nem ártana felőnni a feladathoz, mielőtt az ember írashoz fog.

Még néhány gondolat az újsággal kapcsolatban. Jelenleg egy hirlapúsító boltban dolgozom, így elég sok hasonló tartalmú újság összehasonlítására volt módom. Neveket nem írok, nem akarok reklámozni senkit, de a Ti árkatégoriátokban már vagy CD-t is adnak, vagy húsz oldalal vastagabb az újság a ti dupla számotoknál. Tisztaban vagyok vele persze, hogy ez nem a te hatásköröd és bizonyára szákszám kapod az ármiatti panaszkodó leveleket Zolee, nem is panaszsképpen mondom, csak megemlítesre érdemes ténynek tartottam. (...) A levélből annyit közölsz le Zolee, amennyit arra érdemesnek tartasz. Ja és még valami. Ha már az ember veszi a fáradságot, és megír egy levelet, nem értem, hogy a legtöbben miért bújnak hülye álnevek mögé, ahelyett, hogy vállalnák a véleményüket. Aláírás: Varga Zoltán/Köszeg

U: Ha már annyit szidtalak benneteket, még megjegyzem, hogy ti vagytok sokrétűségben az elsők, és a novella is nagyon tetszett."

Csak két gondolat, mielőtt továbbpasszolom a szót: az "Egy jó gép" című írás pont elrettentő példaként jelent meg, tudod, amolyan KOMIKUM, HUMOR akart lenni, hogy ilyen értelmi szint is létezik. En viccesnek találtam, te meg jól félreértetted. Ragd át magad rajta még egyszer, hátha ilyen megvilágításban ráérezel az izére. Az újság/ár/többiek-vastagabbak-20-oldallal témát pedig majd a következő számban monológ formájában töviről-hegyire kivésзем. Addig lassuk a következő reagálást, amoly rimel Varga Zoli levele: "Hi Zolee! Itt Willie. Gondoltam, írok neked néhány sort, témája: a

nyár. Nem kérdezem, hogy neked milyen volt, gondolom nem lehet valami érdekes ugyanarra a kérdésre minden elolvasott levél után válaszolni. Röviden leírom az én nyaramat. Kezdődött azzal, hogy elmentem a Balatonra négyhetes gyakorlatomat letölteni. Dolgoztam rendszeren, mint a többiek, ugyanazt a munkát végeztem, de kérдем én, érdemes ezt csinálni, amikor az ember tudja, hogy a maximum, amit négy hétre kaphat 1450 Ft?! Munka után strand. Mindenütt németek. Gondoltam, bevetem hatalmas nyelvtudásomat és megértem őket, de az "ein kleines Bier" és az "ein großes Bier, bitte" után elakadtam. Gondoltam (ott, akkor), hogy nem is olyan nagy baj, de hát én a jövő nyáron ebből érettségizek. Négy hét múlva "leszereltem" és hazajöttem (fizetés: 6000 Ft). S most következik a levél megírásának fő oka, ami nem más, mint egy bizonyos F*cker nevű lelkes avagy lelketlen olvasói írományára vonatkozó nyilatkozatom (önkítörésem). Mi az, hogy "csoró pupák", azért, mert neki P100-asa van ilyen videokártyával, meg olyan hangkártyával, a többi már magas ivból le van (sz...) ejtve? Csoda, hogy nem zsellérnek, koldusnak vagy egyenesen PARASZTNAK titulál bennünket.

Kiváncsi lennék, hogy ökelme próbálta-e már megoldozni valamiért is. Még mielőtt befejezném, szeretnék kérni Tóled valamit. Csak egy apróság, szeretnék egy lány-nak üzeni (tudom, ez nem kívánságműsor, nem üzenőfüzet és nem telefon). Az üzenet ennyi: ZSANI, VEGYEL MÁR VEGRE ÉSZRE! Aláírás: Willie."

GÖRBE TÖKÖR

"Szia Zolee! (...) Ahhoz valami antitehetsz kell, hogy mindig a legbaromarcúbb leveleket válaszld ki a bekerülésre, ehhez más nem ért. Vagy ezek a legjobbak? Korunk magyar fiatalóságának ez a csúcstermése?! És a többiek meg elborultabbak, sötétebb, hülyébb, idegbeteggebb, idiotikusabb, stb...? Nem hiszem. Szerintem te a helyesre buksz. Na, akkor lassuk tőlem is egy kis hü-

lyeséget, szublevél formájában, hátha ez is megúti a mércét. Bar nem tudom, lehet, hogy ehhez születni kell. Lássuk, közben kommentálok.

Csező, Zolee! (előg baromarcú megszólítás volt, vagy a Hite, Zolee jobb?)

Aza hejzet, hogy nekikáltam leveletelni neked, mer sokan be a csevegőbe szoktak kerülni és szerintem ez tökjő mer akkor, mindenki amit gondolunk azt el tudja olvasni arról a dologról, amiről írunk neked. (Belezavartadál már, vagy még fokozzom?) **Az én levelemben mindenestül ha be-**

ten-néd a csevegőbe akkor tökjő lenne és akkor, akkor meghívnánk még az fagyizni haverokkal mer akkor már te is haver lennél mer tökjő lenne. (Na? Alakul?) Ée, akkor még írok még ide valamit, hogy talo legyen a sor mert akkor nem lesz az oldal olyan üres és tose fogod azt mondani hogy nahát egy üres levelet kel betennem a csevegőbe, milyen hülye ósnév az az ódon be se rakom. Tehát képzeld, bementünk az Ibafora és ott kiprobáltuk az internetet és tökjő volt, kár hogy te nem voltál ott, mert, akkor, te is látad volna. Először azthittök, hogy nem is működik rendszeren, szóttunk a krapélnak hogy javioosa meg mert képzeld hogy az volt hogy kiprobáltuk hogy milyen a címetek mert leghogy egy osomó kafa program van a címeteken és az tökjő lenne. Beütötték hogy http://www.nohogyehidd.com vagy valami ilyesmit és akkor mondta a bazsa, hogy tökjő, mer mindgyárt meggy osomó progj leasz játékok meg minden. (Egész belejöttem. Lehet, hogy minden levelet ugyanaz



a pár ember csinál a Csevegőben, akik eljátszák, hogy ilyenek?! És akkor képzeldhogy azt volt hogy nem működött. Akkor szoltunk a

per márió allezareom. lemered? Az is tőkjó, olyan hogy mint mikor nintendó van kicsi, csak sokkal szuperabb, mert a szuperon megy. Átkoverették. Tőkjó, mert négy játék közül plusz egy lehet választani és na jó, majd meglátod ha elfősz. Eljősz, ugye? Válaszoldj lécci a csevegőben, vagy levélben mert az tőkjó lenne. Ok-szigin? Na, helómet, apudám jön hogy dolgozni akar és mérges lesz a feltartom ha. (Es az nem tőkjó.) Na helószilya, majd még irok ha később. Jó?

Tőkjó?
Allíráás:
Ódón:
(Szerző:
Hámori
Endre /
Pécel)

*Udv Endre!
Jó lett a paródia és hogy még hitelesebb legyen, itt egy (idézem) baromarcúbb levél a legfrissebbek közül:*

"Hello belló Zolee Bál! Szerkesztők nagy réme. Nem engedtem hosszú lére ezért a tömör-gyönyör lesz ma téma. Nyisd ki az összes füled, szemed és lapoz az újság első oldalra melyen látsz, ne fent lent nézd a kék keretes hirdetést melyben TOTAL néven újságot hirdettek. Csak azt nem tudom, hogy hol a fenébe vegyem talán a csatornába. Voltam ezer meg ezer újságosnál."

NETUDDKI VISSZATÉR

"Dear 1152/2 (576) / Menő Manó Team! Teljesen egyetértünk a Netuddki nevezetű levél íróival. Jó lenne, ha az 576, de főleg Martin kikapcsolná végre jétpackjét és földet érne. Nem tudom miért kell leb...ni egy olvasót azért, mert szót mer emelni ekkora önteltség ellen. Mi az, hogy az olvasó szálljon le a magas lóról. Akkor most néhány idézet az öthetvenhatos cikkekből: Martin az élő legenda, számítógépes fiatalok bálványa, üstökösként feltűnt jelenség, beszélgetés az idollal, átlagkeresetét kóstáló napszemüveg, tetkós, kigyúrt, bronzbaránra porékolt kar, izompólo, nagy-méretű, gondolható mekkora király voltam a klubban, kiöregedtem már ebből, vegyél részt a történelemből. Ennyit a magas lóról. Talán el kéne egy kicsit gondolkodni azon, hogy mi is az a szerénység, vagy ennyire a fejétekbe szállt a siker? Nem mondom, a lap designja OK, de a tartalomról inkább ne beszéljünk. Egy cikk nem több, mint 2-3k, az is 12-es betűmérettel. Emlékeztek a régi számokra? (Hát per-

szé, azt is ti csináltátok!) Hosszú és kimerítő leírások voltak és tényleg szerettem a lapot. De most arra mentek, hogy minél többet a designra és kevesebbet a szövegminőségre. Régen az is érdekelt az újságban, hogy ki írja a cikket az adott témáról. Ma már inkább egy színes képeskönyv, mint egy színvonalas újság. Színvonalon nem a kinézetet értem, hanem a cikk stílusát. A szöveg fontosabb! A kinézet jó, ha szép meg csicsás, de ez nem minden. Nekem ne gyertek azzal, hogy a beleteket dolgozzátok ki. Nem ti vagytok az egyetlenek, akik újságkészítéssel foglalkoznak. Lehet, hogy ti vagytok az egyik legjobb újság, de ez ne jelentse azt, hogy minden az egekig magasaltok, ami veletek kapcsolatos. Ez a kis kőlyköknél bevált séma, hogy mi vagyunk az istenek, komolyabb olvasó ezen csak mosolyog, de egy ilyen nyálcs cikken már a gyomrom kavarodik fel, és nemcsak nekem. Mi lenne, ha egyszer a rohadt életben elgondolodnátok ezeken, és nem támadnátok vissza egy herótos hörcsög módjára. Alíráás: Netuddkik 2.

Ul: Kíváncsi vagyok, hány ilyen Netuddki írt nektek levelet ezzel kapcsolatban. Szerintem mindenki, akibe szorult egy kis intelligencia."

Es a kontrázó ellenlevél, aminek hangneme kissé zabolátlan, de legalább nem köntörfalaz:

"Hevas Zollee te vén kéjenc! Remélem küldtél pár négyzetmétert az ártatlan, unhappy and kotonpartí kiasszonyoknak meg a kölkének. Legközelebb ne hagyj magad agyba vinni, mert egy reggel azon kapod magad, hogy valami rosszelétű noszemély elvitte a Qkacod minden tartozékával együtt, és akkor már nem leszel elég tökös ahhoz, hogy a sok hülyeségre méltó választ tudj adni itt a Csevegőben. Ezen kívül vagyok oly jószívű, hogy megvédelek az Öt7-ven6 "úgyagyú levélíróitól, akik gecmár leveleikkel a ganyéba akarják taszítani kedvenc Csevegőmet. Gondolok itt arra a "uzifejú társaságra (nevezetesen a Netuddkikre), akik az anno júniusi szám ENDE oldalán keresendő cikket le merték szólni. Az ilyenek a vécen való nyomdázásom után lecsokolhatják a gravitációval dacoló "art a "eggemről. (Ugyis fogytán már az Új Álaplap=retyópiri). Nyolcszóval: nem kell a kedvüket a bal"asz kötekedésekkel a Csevegő olvasástól. Ja, bocs, ez 9 volt. (Balázs Árpád/Balatonfüred)"

KÖSZÖNJÜK A SEGÍTSÉGET! IGAZÁN NEM KELLETT VOLNA...

"Szerbusz kedves 576! A Cinkelt Lapok nevű, amúgy nagyon szuper rovathoz intézem soraimat. Korábban küldtem már néhány

csalást PC-s játékokhoz, bár ezeket nem közöltétek le. Utólag biztosan rá, hogy joggal, mivel a biztos megélhetést nyújtó, több oldalas reklámok mellett minden téren a helyhiány az úr. Eppen ezért félek tőle, hogy ezen sorok sem látnak soha napvilágot az újság hasábjain, de ha már belekezdtem, be is kell fejezmem. Előnyömré válik viszont, hogy a most következő program géptípusát mostanában már alig emlegetik, így egy jó család vagy kód ritka rá. A játék a BOOM nevezetű C64-es álom. Mivel ez a program az 576 gondozásában jelent meg, én sem véletlenül maradtam e háztájon a kérséssel. Tetteimet siker koronázta. A kódot, amelyet találtam, játék közben kell vakon bepötyögni, hatására pedig egy félatomata, forgótáras, interdimenzionális plazmavetővel nyomulhatunk tovább. A begépelendő sor pedig igen egyszerű: NYASGEM ZOLEE. Remélem az illetékeseknek felcsillan a szeme és okulnak majd szavaimból. Shotgun alias Steam '96."

Kedves Olvasónk! Az ön által beküldött kód nem működik, pedig többször is megpróbáltuk a pötyögést. Maskor kipróbált családokat küldjön, ne a magánvéleményét, mert különben dühbe jövünk.

AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN

"Szia Zolee! Bocs, hogy nem valamilyen értelmes szövetségessel tővelem irok, de csak angol Wordöm van. Azért remélem ezt is el tudod olvasni. Az ok pedig amiért billentyűzetet ragadok az az, hogy hiányolok egy levélíró, aki néhány hónapja (ha jól emlékszem) kétszer is szerepelt a Csevegőben, s akár folytatás is lehetett volna. De azóta semmi! Pedig egész jó kis leveleket írt, s mint ezt ki is nyilvánítottad nekem is tet-szer. Akár még rovatot is nyithattok volna, pl. Gumino címmel. Iigen, Bukta Beátról, amla RI-CSAJ-ról volna szó. A kérdésem pedig az lenne, hogy mi a helyzet?"

1., Ir, csak nem rakod be a Csevegőbe.

2., Teljesen átpártolt az Élet és Irodalomhoz? A (Humphrey) Bogarakról már nem is beszélve...

Szóval (meg írassal), ha a második pont esete forog fent, akkor esetleg berakhatnál egy felhívást a Csevegőbe (akár az üzenőfüzet, akár e levél formájában), hogy ha van ideje, s kedve, írjon még a Csevegőbe. Az olyanokra pedig rá se ránts, mint azok a "Netuddkik". Na most már tényleg abbahagyom! További sok sikert, és jó egészséget kíván nekem a GerZol team."

Hallod, Bukta Bea? Ha igen, jelentkezz!

Zolee



GHEN WAR

Jónéhány évvel történetünk kezdete előtt egy bizonyos Ghen nevű idegen faj ideiglenes menedéket kért a Földön, egy Bo-Kyat nevű másik faj elől. Cserébe tudományos felfedezéseiket osztották meg a földiekkel. Fejlett technikájukkal segítettek felépíteni a SunStar nevű kutatóállomást, amivel nemrégiben végre megkezdődtek a Szaturnusz Títán nevű holdján a bányászati munkák. Nem sokkal ezután azonban kiderül, hogy az idegeneknek egészen más szándékaik vannak, s nem éppen békekések.

Ez lenne az előzménye a Ghen War nevű programnak, amivel egy újabb mechwarrior stílusú anyagot tarthatunk a kezünkben. Lássuk akkor a medvét! Rögötn a játék befejezésekor egy mozgalmas FMV intró nézhetünk végig, szép komputer-animációkkal, ötvözve igazi színészekkel felvett jelenetekkel. Sajnos azonban az az érzésem, a játék elég szűk büdssével készülhetett, ugyanis a színészi teljesítmények átlagon aluliak. Az egyik pilótakisasszony hatásvadász "velőt-rázó" sikolyánál például nem tudtam vissza-

tartani a röhögést, ami mondjuk egy véresen komolynak szánt jelenetnél nem biztos, hogy pozitív dolog. Na de hagyjuk a FMV-t, szerepsére ügyis továbbnyomható.

A játék maga egy Descent és Mechwarrior keveréknek mondható. A Descent sztorijához hasonlóan itt is vissza kell jutnunk a Földre, s közben a Marsról, annak egy holdjáról, majd a Holdról is kiirtani az idegeneket. Az akció menete teljesen Mechwarrior-szerű, igaz, itt csupán egy jóval kisebb pályacélzatba kell belebújjunk.

A fegyverarzenál elég szokványosnak mondható: van egy állandó lézer a sima katonák ellen, egy Neutron lézer a keményebb ellenfelek ellen, aztán a létesítmények ellen gránátok és aknák, s végül rakéták, illetve hőkövetős rakéták, amik gyakorlatilag univerzálisan használhatók.

Az idegenek irtásán kívül mindegyik misszió más-más feladatok várnak ránk. Igaz ezek is inkább pusztításra, például robbantásokra irányulnak, ám az egyik küldetésnél például csak idegenek egyik hangárjátáának a lezárása a cél. A játék egyik érdekessége egyébként, hogy sokszor magát a terepet, a dombokat is szét kell robbantanunk, hogy elérjünk bizonyos helyekre.

A grafika kielégítőnek mondható, az idegenek mozgása, rohanása frónkón néz ki, és jó dolog, hogy a Doom-szerű terepeken akár egész házakat röpítjára lehetünk. A küldetések is elég változatosak, ám az irányítás sajnos elég nehezen megszokható. Zanzásva a dolgot: az anyag egy erős közepet érdemel.



ghen war Kiadja: Virgin
SEGA SATURN

78%



A Ghenek elég vakmerően támadnak ránk.



Az ellenség járművel leginkább valami teknőspáncélra hasonlítanak.

GUN GRIFFON



Az ellenséges mehek kidolgozása mondhatni hibátlan.



A saját ágyúink sem ténlenkednek, szorgalmasan füstölnek ki a tankokat.

2005-re a globális felmelegedés következtében alig marad a Földön élelem, és az energiakészletek is kifogyóban vannak. A Föld nemzetjeinek két lehetősége maradt: **harcolni azért a kevesért, ami megmaradt, vagy elpusztulni.** A legtöbb persze a harcot választják.

A nemzetek a kontinensek szerint négy nagy csoportban egyesültek, a mi feladatunk az Amerikai Egyesült Országok (UAC) érdekében a védelme lesz. Nem is akárhogyan kell ezt tennünk, hanem **egy többemeletnyi magas mechwarrior pilótátlükéjébe ülve.** A harci feladataink javarészt a volt Szovjet Unió és Kína területein volt az APC erőivel megküzdenünk. Tudni kell azonban, hogy mechwarriorokat az APC fejlesztett ki először, így ellenfelünk hasonló technikai adottságokkal rendelkezik. A feladatunk nem lesz könnyű. Már csak azért sem, mert az egyszerű romboló hadműveleteken kívül kísérő, védelmező feladatokat is kapunk majd. A nyolc szint pedig kivétel nélkül mind jó hosszú, vagyis nem fogunk egykettőre végezni.

A pusztításhoz többféle fegyver is rendelkezésünkre áll: egy jókora tüzerejű ágyú, egy géppuska, egy rakéta kilövő és egy bivalyos páncélok. A géppuskán kívül a fegyverekhez a munició sajnos korlátozott, ha tehát valamből kifogyánk, nincs más dolgunk, mint megkeresni a legközelebbi utánpótló-helikoptert, megvárni, amíg leszáll, és odamenni.

A játék alkotói egyébként nem egy hagyományos mechwarrior játékot kívántak írni, inkább **egy kis játéktérmi hangulatot** próbáltak a programba csempészni. Ennek köszönhetően mechwarriorunk roppant gyors, a viselkedése gyakran inkább egy sportkocsira emlékezteti az embert, mint egy több tonnás gyalogos monstrumra. Na persze ez nem feltétlenül baj, hiszen a túlzott életszerűség ez esetben lehet, hogy a játék hangulatának a rovására ment volna. Ami ami még meglepőbb: repülni is tudunk, bár nem hosszú ideig.

A grafika nagyon szuper, ha odamegyünk az ellenség "pofájába", az objektumok még akkor is teljesen normálisan néznek ki. A tankok, teherautók, az ellenséges mehek és az egyéb járművek szerepének mozgatva és animálva. A tereptárgyak, mint például a szélmalom szintén klasszul néznek ki, csak egy probléma van: a városban a házakat nem lehet felrobbantani.

gun griffon Kiadja: Sega
SEGA SATURN

88%

ROAD RASH

Van egy néha, hogy az ember veszen felpattantja egy motorra, és eszükre hűzná a gázt, ám mivel a valóságban ilyenkor egy kórházi ágy, vagy a jogosítvány bevonása lenne a tét, a gondolatot általában nem szokta tett követni. A konzolok után azonban immár a PC-seknek sem kell visszafojtanuk az ilyen készítéseiket, ugyanis megjelent az ő gépjárműre is a Road Rash.

Hogy ez a program mennyire jó, már a 300-n való megjelenése is, azt nem bizonyítja jobban, mint hogy az azóta kijött konzolos átiratok, s most a PC-s verzió is szinte az eredeti játék bitenkénti konverziója. Az öt féle - városi, tengerparti és egyéb - pálya tehát teljes mértékben azonos, a választható szereplők is, s ugyanazokat a videobejtszásokot fogjuk találni ebben a verzióban is. A feladat változatlan: a társainkat megelőzve és a fakabátokat le-

rázza elsőként kell célba érniük. A cél érdekében ráadásul hőseink nem vetik meg az erőszakosabb eszközöket sem: így mint az öklük, a lábuk, vagy esetenként egy pajszer használatát sem. Nyertes futam esetén ha Big Game módban játszunk pénz is kapunk, amivel egyre spícibb járgányokat vehetünk, melyekkel egyre magasabb versenyszínpályákra kerülhetünk egészen a megnyerésig.

A játék PC-n is nagyon frankó, semmit nem veszített a hangulatából, a profi bandák által biztosított aláfestő zenék ezúttal is fergeteges atmoszférát biztosítanak. Sőt, a grafika SVGA lett, igaz ezzel egyetemben a minimum követelmény a Pentium processzor, és a Windows 95. A konzolos átiratoktól eltérően ráadásul PC-n még az opciók is bővültek, hiszen az egyszerű Trash Mode, s a karrierista Big Game Mode mellett ezúttal helyet kapott egy többjátékos üzemmód is, a Mano-A-Mano, ahol egy modemes keresztül a barátainkat is kiosztathatjuk. Nem is tudom, kell ennél több?



THE NEED FOR SPEED



SPECIAL EDITION

Az utóbbi időben szinte minden hónapban írtunk valamit a Need for Speed-ről a különböző verziók megjelenése kapcsán, s nincs ez másképp a mostani számunkban sem. Most azonban ismét a PC-s verzió van műsorban, ugyanis az Electronic Arts egy különleges kiadással kedveskedett a híressé vált játékok rajongói számára.

A Need for Speed : Special Editiondel - mint ahogy arra a neve is

utal - nem egy második rész, hanem a jól bevált előd továbbfejlesztett változata. A játék külsőségeiben tulajdonképpen nem sok változást vehetünk észre, leszámítva a pályákat aláfestő jobb zenéket, gyakorlatilag nincs semmi eltérés. A lényeges változások ugyanis a választható opcióknál találhatók. Rögtön kezdethetünk például választható hálózatot játszani is, valamint meg lehetünk kerítve ma-

gunknak ellenfeleket. Újdonság még, hogy a Playstation vagy a Saturn verzióval már megszokott éjszakai menet ezúttal itt is bekapcsolható. További különbséget majd a pályák megszámlálásakor fogunk tapasztalni, ugyanis két vadiúj versenypályán is rajthoz állhatunk: a sivatagos Burnt Sienna, vagy az ipari városban áthágó Transtropolison.

Sajnos azonban azt kell mondjam, hogy ez a két új pálya nem valami nagy durranás, szubjektív véleményem szerint gyatrák. Az életszerűséget tekintve a 300 verzióval együtt eddig a PC átiratot tartottam a legprofibbnak, ám ezen a két új pályán az eddig leginkább csak Playstationon tapasztalt idelelenül eltűzött ugratások most hatványozottan jelentkeznek itt is. A városi pályán néhol szinte a képernyőről is kirepül a kocsi, egy helyen pedig még be is pörgethetjük magunkat repülés közben, majd földet érve nyugodtan tovább autókázhatunk. Bevallom, én nem egészen erre számítottam.



need for speed se
Kiadja: Electronic Arts
Pentium, 8MB RAM, 2XCD-ROM, SVGA, SB

78%

A Gametek legújabb játéka egy olyan témát dolgozott fel, ami kis hazánkban igen nagy népszerűségnek örvend, hiszen minden feltűnési viselkedésben szenvedő színhős vagy úgynevezett ufológus állítja magáról, hogy UFO rabolta el. Nos, legalább ennyire kell komolyan venni az Alien Incident sztoriját is, ami nagyjából a következő: Halloween éjszakáján történetünk főhőse, Benjamin Richards és kísérletezőtő bácsikája - aki mellesleg feltaláló - éppen a legújabb Féreglyuk Generáló nevű találmányt tesztelik. Ha minden igaz, a gép a világűrbe fog fújni egy lyukat, melyen keresztül fényévnyi távolságokra lehet eljutni a másodperc töredéke alatt. Kezdetben



A széfet a jól bevált módszerrel kell kinyitni.



nem történik semmi, ám hirtelen villám csap a berendezésbe. Egy nagyon távoli galaxisban eközben egy különös lény üldöz egy űrhajó. A lény berepül a gép által generált sugárba, s követi az űrhajó is. A hivatalnokok megérkeznek a Földre, a lény eltűnik a Föld légkörében. Az űrhajó utasai igen dühösek, s nyomban felkutatják a váratlan utazásukért, s a lény elszállításáért a felelőst. Bennek még sikerül időben elbújni, ám bácsikáját elrabolják az apró termetű kis fehér idegenek. Itt kapcsolódhatunk be mi!

sztetoszkóp kerül elő. Térjünk vissza a laborba, nyissuk ki a biztosítékszekrényt, és csavarjuk be a biztosítékokat. A padlót átvizsgálva egy meglazult deszkát vehetünk észre, ezt feszítsük fel a pajszerrel. A deszka alól egy nagy kulcs kerül elő. Menjünk fel az emeletre a legelső szobájában (első ajtó). A sötétben keressük meg a lámpát és kapcsoljuk fel. Hajtsuk félre az ágyon a párnát, így alatta egy kis kulcs válik láthatóvá, amit vegyünk fel. Vegyük még fel a tükör elől a távirányítót, majd nézzünk be a saját szobánkba. (A harmadik ajtó.) Tegyük el a walkmant, a kalapácsot, majd nyissuk ki

A hippivel egy csereüzletet kell lebonyolítanunk.



A HÁZBAN

A játékot tehát a laborban kezdjük. Vegyük fel a kötelet, és a kódszót tartalmazó papírost a szemzetesből. Ezután irány a konyha, ahol egy biztosítékok, egy doboz gyufát és egy szellet penészes kenyéret találhatunk. Nyissuk ki a hűtőt, és vegyük ki a pajszerrel. Ezután menjünk a bejárati ajtóhoz, ahol a fogason a nagybátyó köpenye lóg. Vizsgáljuk ezt át, mire egy

a szekrényt, és vegyük ki belőle a videokazettát. A könyvtárba (középső ajtó) a nagy kulccsal tudunk bejutni, a könyvespolcon lévő lakatot pedig a kis kulccsal tudjuk levenni. Töljük el ezt a szekrényt, így egy széf tünik elő. A sztetoszkópot használva nyissuk ki. Vegyük ki belőle a diskeket és a kulcsot. Irány ismét a labor, ahol tegyük be a pirító formájú drive-ba a floppy disket. Immár használhatjuk a

A penészes kenyér megfekszi a papagáj gyomrát.



KELLEMETLEN A VILÁG



C64-est, amibe valamilyen liftprogramot töltöttünk be. Nyomjuk meg a fel, azaz az "UP" gombot, majd szálljunk ki (QUIT). A nagybátyánk szobájában nyissuk ki a szekrényt az utóbb talált kulccsal, s már meg is találjuk az imént működtetett titkos liftet. Másszunk tehát bele. A pincében először is vegyük fel az elemet, majd költözzük a kötelet a földön látható gyűrűre, s másszunk le rajta az aknába. Lent egy rakás szemét tetején néhány érdekes fénymásolatot találhatunk. Nyissuk ki a falon lévő csapot, majd nyomjuk meg a víz alól előtűnő gombot. A gomb egy rejtett létrát varázsol elő, másszunk tehát fel.

A ház előtt találjuk magunkat, időközben az idegenek - mivel hiába kerestek minket - eltűntek. Menjünk vissza a házba, tegyük be az elemet a távirányítóba, s ezzel nyissuk ki az utolsó zárt ajtót. Az újabb szobában tegyük be a videóba a videokazettát, s kapcsoljuk be a távirányítóval a TV-t. Vegyük fel a TV-ből kirepülő nyílvesztőt, s természetesen a rádiót se hagyjuk itt. Mielőtt távoznánk a házból, a laborban csavarjuk ki újra a biztosítékokat, s tegyük el.

A TELEPORT

A háztól először balra menjünk. Itt a barátunk háza található, aki elég mélyen alszik, ezért robbantsuk fel a pesztaládájukba érkezett petárdákat a gyu-

fánkkal. A detonáció egy kicsit odébb taszítja hősünket, ám menjünk vissza, és beszéljünk Sluggs-szal, aki átadja a csillagvizsgáló kulcsait. Menjünk tovább, így egy régiségboltba jutunk. Beszéljünk az eladóval (Perhaps...), adjuk od a nyílvesztőnk, mire cserébe egy búvárukát kapunk. Most látogassunk el a háztól jobbra fekvő keresztvezdéshez, s onnan a park felé. Egy hippivel futunk össze, akivel szintén beszéljünk (Who are..., Benjamin..., What are..., Like..., OK...), így elcseréljük a walkmanünket egy Gameson nevezetű játékra. Ha most folytatjuk az utunkat balra, láthatjuk, amint az egyik idegen teleporként használja az Itteni telefonfülkét. Neünk is ugyanazt kéne valahogy tenünk, ám a szerkezet meghibásodott. Vegyük fel a tökfel-maszkot, s menjünk a csillagvizsgálóhoz. Az obszervatórium ajtaja zárva van, de hát ugyebár már nálunk van a kulcs. Bent vegyük szemügyre a festményt, majd csavarjuk be a biztosítékokat a mögötte előkerülő biztosítékdobozba. Ugyanitt, balra találhatjuk a főkapcsolót (circuit breaker), amit persze kapcsoljunk be. Menjünk fel az emeletre, és a kar segítségével pozicionáljuk be a távcsövet az idegenek hajójára. Most lépünk a komputerhez, s tegyük be a lemezünket a disk drive-ba, a Gamesont pedig a képernyő alatti nyí-

N VENDÉGEK ÜR BŐL!



lásba. Kapcsoljuk be a kapcsolóval (Switch) a rendszert, s vessünk egy pillantást a monitorra. Először is tapogassuk le az égboltot (Scan...), majd visszatérve a főmenübe (Return...) mentsük ki (Save...) a Gamesonra az űrhajó koordinátáit. Lépjünk ki a számítógépből (Exit), s vegyük magunkhoz a Gamesont.

Menjünk vissza a csillagvizsgáló elé, onnan balra megtalálhatjuk Yodie-t, hőszűk nagyapját, aki átad egy sperhacnit, "Jóvaló" apánk hagyatékát. Emilitűk meg neki a megrongálódott telefonos teleportot, majd adjuk oda neki a pincében talált fénymásolatokat, valamint a szerkenyű elkészítéséhez szükséges rádiót és a Gamesont. Mászkáljunk össze-vissza, amíg az idegenek Yodie-t is elfrabolják. Ezután menjünk be a házába és etessük meg a papagáját a pendereke kenyérral. A káprancs papagáj szorakoztató egy tálcán sajt gombjára hanyatlik, s így máris megvan az elkészült teleport. Olvassuk meg el a rúnás követ Yodie asztalánál, majd menjünk a temetőbe.

Beszéljünk kétszer a kriptát őrző szoborral, s ismételjük el neki a kövön olvasott sort. (Look...) A kriptá mélyén egy zárt ajtót, és egy kisebb tavat találunk, amibe ugorjunk be a bűváruhát

a börtön, ahol hazudjuk az őrnök, hogy várja őt a főnök. Az őrsiettségében az ajtónál felejtli a kártyáját, amit vegyünk ki, és távozunk vele. A piros kártyával egy újabb helyre is eljuthatunk, a főnök vészakabinjához, amit éppen javítanak. Beszéljünk a szereplővel, adjuk be neki, hogy mi vagyunk a kapitány, mire gyanú nélkül átadja a jelvényét, s még meg is kér minket, hogy menjünk el a kabin kódkártyájáért a főnökhöz.

Térjünk vissza a váróterembe, és vegyük fel a börtönőr elveszett gyűrűjét a jegyautomata alól. Amikor épp távoznánk Ben észreveszi, hogy ő került sorra, tehát megkapjuk a kabin



használat. A tő fenekén nyissuk ki a ládát az állkapcsunkkal, a ládából előkerül a kódkártya, melyre az űrhajó koordinátáit mentsük le a ládán, majd menjünk vissza meg a fura gépezet melletti piros gombot. Így egy újabb kapcsoló válik láthatóvá, ami pedig a fenti gözt kapcsolja ki. A gőz mögött a vízalatti propeller kapcsolóját találjuk, amit kapcsoljunk ki, s ússzunk be mögé.

Egy barlangrendszerbe jutottunk, ahol először is a csontvázat kell megkeresnünk, s kivennünk a kezéből a kötelecsakányt. Ezután a terem balfelső ajtajához kell eljutnunk, ahonnan a csakány segítségével kelhetünk át a középső ajtóhoz. Némi bolyongás után az üldözött idegen lényre találhatunk rá, aki hozzánk hasonló cipőben jár, ezért odaadja a teleporthoz a telefonszámot. Csatlakoztassuk a telefonfülkéhez a teleportot, vegyük fel a kagylót és tárcsázzunk.

AZ IDEGENEKNÉL

Az űrhajón rögtön álcázunk magunkat a tökfajmaszkkal, s próbáljuk meg a lifttel használni. Ez biztonsági kártya nélkül nem fog menni, ezért vissza kell menni az alvó teleportkezelőhöz, s az ő kártyáját kell eltalajdonítanunk. A kártya segítségével először is az idegenek főnökéhez aulenciára várókhöz menjünk, ahol nyomjuk meg a számszámomatán a gombot, s vegyük ki a jegyet. Ezt ismételjük meg, mire Ben teljesen kiüriti a gépet. Frány lifttel

kártyáját is. A börtönben használjuk a gyűrűt a falon lévő lyukba illesztve, és olvassuk le a képernyőt. Az így kapott a kóddal és a piros kártyával imitáljuk a főnököt és a váróterem előtti kódkártyát, és a 30. színtv lapozva, a 0. gombot kikapcsolva kiereszthetjük a foglyokat. Ezek után már csak el kell mennünk a többiekért, s végignézni, miként semmisül meg az idegenek űrhajója...

alien incident	Kiadja: Gametek
	386DX/25 5MB RAM CD, VGA, SB
L Á T V Á N Y O S S Á G J Á T S Z N A T O S Á G S Z A V A T O S S Á G Z E N E B O N A	
Átlagos kalandjáték, kézzel rajzolt hátterek, közepes összhatás.	
78%	

Válasszuk ki a késünket, és vágjuk le magunkat. Szabadítsuk ki a kikötözött lányt is, s beszéljünk vele.



Egy lövéssel keltsük fel a dinó figyelmét, majd másszunk el a kígyó elé! Ha bevált a csapda segítségünk a kígyónak még egy lövéssel.



A talált drágakövel a titokzatos teleportokat tudjuk működtetni.



Kérjük meg Nataliát, hogy segítsen a kötelet húzni.



Itt lesz először szükségünk igen gyors és jól időzített tározó tudományunkra.



A lávafolyamokon ilyen köveken juthatunk át.



Vágjuk le a kötelet, kössük rá a barlangban talált horogra, és húzzuk ki vízből a tutajt.



Ha nem vagyunk elég gyorsak, ez a Pterodactylus meglé a hercegnővel.



A generátorok ki/bekapcsolásával készíthetjük egy-egy rács záródását.



A hercegnő elrablását itt sajnos nem tudjuk megakadályozni.



Gyakran - mint ennél az energia-feltöltőnél - a lézerrácsok nyitvatartásához szükség van a hercegnőre.



A vízi-növényeket - a szárukat elvágva - liftként használhatjuk. Ha köveket pakolunk rá, minket is megvár.



Ha nincs kéznél kő, töressünk magunknak egy dinóval!



Torkin, a testőrség parancsnoka csak később jött rá a Kígyóemberek trükkjére. Halála előtt még átadja a város kulcsait.



Le/fel irányítva a "léghajónkat" használjuk ki a széljárást.



BERMUDA SYNDROME

A Bermuda Háromszög. Számos tudóst és író foglalkoztat mind a mai napig ez a titokzatos környék, ahol megannyi hajó és repülő tűnt el nyomtalanul. A tudósok többek között egy olyan hipotézist állítottak fel, mely szerint valamilyen gáz - ami a föld mélyéről tör elő - fejre állítja a fizika törvényeit, s például a fa elsüllyed a vízben. Ezzel szemben az írók leginkább egy dimenziós kapu létezését gyanítják. Nos, ez utóbbin, és a híres B17-es bombázók eltűnésén alapszik a BMG gondozásában megjelent Bermuda Syndrome.

1942-t írunk, a Dirty Sally nevű B17-es fedélzeti gépgyűjő javában "muzsikál" Jack J Thompson kezei között, ám úgy látszik Jack nem elég szemfüles, mivel egy Messerschmitt golyói teljes hosszában felszántják a gép oldalát. A bombázó a Bermuda Háromszög közelében lead még egy segélykérő üzenetet,

A dinó elől meneküljünk vissza a teleport mögé, így ez a Triceratops majd elintézi helyettünk.

Lőjünk egy gyíkot, akasszuk meg a lántra, és kérjük meg Nataliát, hogy hintáztassa.

A Gallimimuszokat terelejük el jobbra, majd tűnjünk el a T-Rex elől.

A roppant gyors óriáspóknál már előre vegyük fel ezt a testtartást.

Ha a függőhidat használni akarjuk, előbb el kell takarítani a repülő hullőket.

A szobarfejjet nyissuk ki a gázt, s kérjük meg a hercegnőt, hogy gyűjtsa meg.

A növényevőket nem muszáj megölni, elég csak elriasztani.

Itt nem tilos az állatok etetése.

A Merianok primitívek, de jó harcosok. Először a "lovukat" ijesszük meg, majd közelről szedjük le őket.

A Taurontól kapott golyóval a csapdákat semlegesíthetjük.

A pókbarlangban izeltlábuk és óriáspetéék várnak ránk.

Először az üres cella örétől vegyük el a kulcsokat, majd "szakadjunk be" a hercegnő cellájához.

Tauron barátainak kiszabadításáért egy varázskard lesz a jutalmunk, amivel átvághatjuk az utunkat álló pókháló.

A veszélyes akadályt csakis a lávába szabad gurítani.

A hercegnőnek rántottából verjünk hidat!

A kút elzárása után egy darabig magára kell hagynunk a hercegnőt.

A végső küzdelem a Kigyóemberek vezérével, Telquáddal.

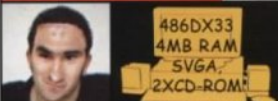
s azzal örökre eltűnik. Jack J Thompson azonban túléli a katasztrófát. Egy dzsungelben landol, ahol egy kikötözött gyönyörű lányt éppen egy T-Rex próbál elfogyasztani - mármint mielőtt a gép szárnya le nem szeli a fejét. Hősünk kivágja magát ejtőernyője fogságából, majd kiszabadítja a lenge ruházatú lányt is, aki azonban hála helyett csak dühös szavakat vág Jack fejéhez. Mint később kiderül, egy **Natalia neuu** hercegnőről van szó, akit a beteg apja, Ijagmar királya megmentéséért akartak feláldozni, és emberünk éppen ezt a ceremóniát tette tönkre. No de se baj, minden jó, ha jó a vége! A repülőben szerencsére volt néhány "villámlobot", amivel hősünk sikeresen felvehette a harcot a dzsungel dinoszauruszaival, és a királyságot megtámadó, vad kigyóemberekkel. Persze nem marad majd el a jutalom sem, s hogy ez mi lesz, azt gondolom már mindenki kitalálta.

Hosszú ideje nem játszhattunk ilyen kiváló akció-kalandjátékkal, mint a Bermuda Syndrome. Az én mindenkoritoplistámat legalábbis mindaddig az Another World vezette, de úgy érzed, immár csak holtversenyben maradt az első. Nem véletlenül hoztam fel az Another Worldot, hiszen a történet nagyon hasonló, a játékmenet is, az irányítás pedig majdnem teljesen azonos, igaz ez utóbbi inkább a Prince of Persiahoz áll közelebb. A **Space** a fegyver használata, a **shift plusz az irányok** a futás és a kapaszkodás, a **fel** billentyű az ugrás. Futás közben nagyobb, helyből (a shifttel) kisebbet ugrik Jack. A fegyver használata elég egyértelmű, csupán arra hívnam fel a figyelmet, hogy a puskát újratölthető. (Leguggolva-Le irány) A már említett két másik játékhoz képest a legfőbb előrelépés az ún. **Cselekvés Ablak**, amit a **Tabbal** hívhatunk elő, s melyen a fegyvereinket és a tárgyainkon kívül

van még egy felvenni/használni ikon, egy beszélgetni ikon, s egy hercegnő ikon, mellyel kifejezeten Nataliával diskurálhatunk. A cselekvéseket az **Enterrel** aktivizálhatjuk.

A játékmenet elég egyszerű, hiszen mindamellett, hogy a hercegnőtől tanácsokat kapunk, a használható tárgyak a jobb felső sarokban egy ikonként jelennek meg, vagyis semmit nem kell keresgélünk. Bárhol és bármennyit menthetünk állást, a történet szála pedig lineáris, tehát elakadni lehetetlen. A **3D-ben tervezett grafika** valami csodálatos, a dinók mintha a Jurassic Parkból léptek volna elő. Az üvöltéseik és hörögéseik is eszméletlenek, az animáció pedig egyszerűen perfekt. Istenítő jelzők helyett azonban inkább csodáljatók meg a képeinket! A játék vége szerint egyébként lesz folytatás is, így a játékkiparba frissen beszállt BMG-nek csupán ennyit tudunk mondani: csak így tovább!

bermuda syndrome

Kiadja:
BMG

486DX33
4MB RAM
SVGA,
2XCD-ROM

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONNA

Prince of Persia
rajongóknak feltétlenül
beszerzendő

98%

Aki egy percet is játszik a Rise-zal, szinte bizonyos, hogy azonnal észreveszi az eltéveszthetetlen rokonságot a Caesar II-vel. A Sierra előző, igen sikeres és látványos játéka szintén az ókorban játszódott, célja és színterei is szinte teljesen azonosak voltak a fiatalabb testvérel. Városokat kellett építenünk, majd azokból kiindulva az egész világot kellett kereskedőinkkel bejárnunk, majd idővel uralkomni alá hajtunk. Azonban amíg ott a legfőbb hangsúly mégis a városok építésén volt, addig a Rise and Rule-ban feladatunk a világ elfoglalása lesz, amelyhez vezető úton a városok csak az egyik eszközt jelentik majd. Természetesen ellenfeleink is akadnak majd, akik hasonló célokkal látnak hozzá a terjeszkedéshez.

a harci ismeretük is, ami a katonai épületek építését sietlenti. Gyalogságuk erősebb az ellenfeleknél. Főleg erdőkben és tengerparton építkeznek, ha általános, műszaki és harci ismeretük egy városuk tökélyre fejleszti, képes lesz Kolosszust építeni.

Az **egyiptomiak** a földművelésben és műszaki tervezésben jeleskednek, így általános célú épületeiket tudják gyorsabban felépíteni. Csodájuk a piramis, amelyhez földművelés, általános és műszaki ismeretek szükségesek.

Az **indianák** szintén földművelési ismeretekkel indulnak. Könnyűgyalogságuk, amelyek a városok minden különösebb fejlesztés nélkül, megalapításuktól képesek kiképezni, erősebb az átlagnál.

A **mezopotámiai** nép műszaki ismeretekkel indul, amely az általános célú épületekhez jön jól, valamint az utak építésénél. Könnyűgyalogságuk és könnyű gályáik igen erősek. Csodájuk a függő-

felderítésének egyik leggyorsabb módja. Első városunkat tehát lehetőleg ezen területek egyikének közelébe telepítsük, de lehetőleg semmiképp ne hegyekbe, vagy sivatagba.

A városok és a birodalom irányítása többfajta menü segítségével történik. Külön menü jelenik meg a városokban, és külön a birodalmi térképen. A városban legfontosabb teendők mindig a **munkaerő elosztása** lesz. Embereink négyféle tevékenységet végezhetnek, úgymint élelmiszerkeresés, tudományos kutatás, kézi munka, és ércgyűjtés. Ezek között a tevékenységek között embereinket a közepső sávban található négy kapcsolóval osztjuk el. Az **élelmiszerezellátás** értékeit a bal alsó sarokban láthatjuk. A tányérra helyezett étel a lakosok által elfogyasztott élelmiszert jelenti. Ha ez esetleg piros háttérrel jelenik meg, akkor valaki éhezik, embereink mogorvák lesznek, és a lakosság létszáma csökken. A zöld háttér azt jelenti, hogy néhány extra adag ételt is kiosztunk, ami a lakosok morálját és irántunk, azaz uralkodójuk iránt érzett hűségüket növeli. A karddal jelölt ételegységeket a városban állomásozó katonák eszik meg. Ha a háttér kék, akkor a raktárunkból fogyasztjuk a készletet, amíg ez el nem fogy, semmi gond, senki nem éhezik. A búzakévék azt a gabonamennyiséget jelzik, amelyet raktárainkban helyezünk el későbbi fogyasztásra, már ha van raktárunk. Ha a kéve piros háttérrel jelenik meg, akkor még nem építettünk raktárt, a learatott

gabona pocskékba megy, embereink a pazarlás láttán kicsit csalódnak bennünk. A következő téglalapban a következő jötekkörre eső **kutatás** mennyiségét láthatjuk, itt minél több könyvet látnak, annál erőteljesebb a kutatás.

Mellette található a **termelési képesség**, ahol a következő körben építendő épületet vagy kiképzendő katonai

THE RISE OF A



A Kolosszus hatalmas alakja örökké a félsziget bejáratánál.



A gyors tengeri utazásnak megvannak a maga hátrányai is.

A KEZDETEK KEZDETÉN

A játék elején kiválaszthatjuk, hogy hányan vágjunk neki a hódításnak. Két emberi játékos, és összesen hatféle kultúra mérheti össze erejét, melyek mindegyike valamilyen tudományban, vagy a hadviselésben a többieknél magasabb szintet képvisel. Némely nép képes felépíteni a világ hét csodájának egyikét (akár több példányban is), amelyeknek gyakorlati jelentősége nem túl nagy, de látványosak. Néhány nép két tudományágban is erősebb a többinél, míg mások csak egyben, melyet azonban könnyű harci egységeiknek átlagon felüli ereje ellensúlyoz.

A **görögök**, filozófusai és matematikusai révén, az általános műveltségben lesznek nagymenők, valamint a spártaiaknak köszönhetően fejlett lesz

kert, amelyhez tökéletes földművelés, orvosi és műszaki ismeret szükséges.

A **kinaiak** sem maradhatnak ki. Orvosi és harci tudásuk fejlett az indulásnál, amely a csapatok erőnléténél, kiképzésénél és hatékonyságánál fontos tényező. Nehézlovasságuk igen erős.

Az utolsó nép a **kelta**. Harci tudásuk a legmagasabb az összes náción között, gyalogságuk szintén a legerősebb, de a könnyű gályáik sem elhanyagolhatóak. A tengerparton, hegyekben és erdőkben érzik otthon magukat.

A játékot mindegyik nép egy szekeres városalapítóval kezdi, akinek gondos elhelyezése meghatározhatja a játék első szakaszának sikerét. Első városunk ugyanis természetesen semmiféle külső segítségre nem számíthat, mivel erősítés sehonnán nem várható. A szekeres nem mindegy, hol telepít várost, ugyanis néhány terep különleges lehetőségeket rejt. A barna termőföldön ugyanis földet lehet művelni, az erdőben és a tengerparton halászni lehet, míg ugyancsak a tengerparton települt városaink kikötővel is rendelkeznek, tehát hajók építésére is alkalmasak, ami harci egységeink szállításának és távolabbi területek

egységet jelzi, már ha nem döntünk úgy, hogy nem építünk semmit, inkább kutatunk vagy élelmet gyűjtünk. A kis villámok az **egység** minőségét jelzik, ami attól függ, épületek szempontjából milyen fejlett a városunk - hármas szintű barakkban és kováccsal jobb katonákat képezhetünk ki, mint kettessel. A lila csík azt jelenti, hogy az adott egység kiképzésének mekkora része lesz kész a parancs kiadásának pillanatában, tehát azonnal. A változtatható hosszú zöld

Ennél szebb görög városall aligha találtakoztak majd.



Alulbcsüstem az ellenfél létszámát.



csikkal kell elérni a jobb szélre ahhoz, hogy az egység teljesen elkészüljön. Ennek hosszát határozhatjuk meg a négy tolokapszó utolsó két tagjával, azaz a **munka és a nyersanyaggyűjtés** dilitóival. Munkánk hatékonyságát a csík változásán kívül a jobb alsó sarokban is nyomon követhetjük. A kalapácsok a munkát jelzik, ha piros a háttere, akkor az a munkás tétlenkedik, mivel munkájához nincs elég érc. A kövek az ércet jelentik, piros háttérrel - a gabonához hasonlóan - azt jelzik, hogy raktár hiján az a nyersanyag veszendőbe megy. Néha itt egy emberalak is megjelenik, amikor a lakosság egy tagjából lesz ka-

tona. Ha a munka és a nyersanyag kapcsolóját arányosan növeljük, elképzelhető, hogy itt több emberalak is megjelenik, tehát egy körön belül több egységet képezünk ki. A vörös keresztiek a lakosság egészségét jelzik, a szivek pedig a morált. Az emberalakok a populáció nagyságát jelzik, amelyet a növelhetünk úgy, hogy a városban állomásozó katonai egységeken megnyomjuk az egér gombját (ezek általában az akadémia körül állomásoznak), majd elvisszük erre a sorra, és ott elengedjük a gombot. Így pillanatok alatt felduzzaszthatjuk egy akármilyen kicsi és fiatal város lakosságát.

AZ ÉPÜLETEK

A városban többféle épületet építhetünk, sajnos csak az adott helyre, így a Caesar II-ben látott szabadságról le kell mondanunk. Az épületek: **barakk** (katonáink minőségét növeli), **városháza, piac** (csak ennek megépítése után kereskedhetünk saját városaink között, valamint idegen hatalmakkal), **köngutár** (a kutatást gyorsítja), **templom** (növeli a morált), **raktár, kovács** (lovasság, hajók csak ennek megépítése után építhető), **műhely** (amely általában növeli az egységek és épületek építési tempóját), valamint **városfal**. Minden épületnek három fejlettségi szintje létezik, melyekhez

meghatározott szintet kell elérni az összes tudományágban. Az épület leendő helyére kattintva nézhetjük meg, hogy megvan-e a kellő tudás. Minden szintet külön kell felépíteni, tehát nem lehet egyből magasabb szinttel kezdeni. A városháza kattintva azt is megnézhetjük, milyen a lakosok beállítottsága az uralkodókkal szemben. Ha ugyanis a város kereskedők vagy filozófusok révén kapcsolatba kerül más királyokkal is, akár meg is szeretheti azt, és állhat az ő oldalára. Elfoglalni is könnyebb azokat a városokat, ahol már kedvelnek minket egy kicsit. A raktárra kattintva az ott tárolt termény és érc mennyiségét is meg-

RISE & RULE ANCIENT EMPIRES



RINGASD AZ EMBERISÉG BÖLCSOJÉT!





nézhetjük, valamint beállíthatjuk, hogy azokat kereskedőink exportra elvihetik-e, illetve importálhatják-e. Az akadémiánál pedig beállíthatjuk, hogy kutatóink mely területre mekkora energiát fektessenek, valamint természetesen azt is megnézhetjük, melyik tudomány hol tartunk a lehetséges tudásbeli maximumhoz képest.

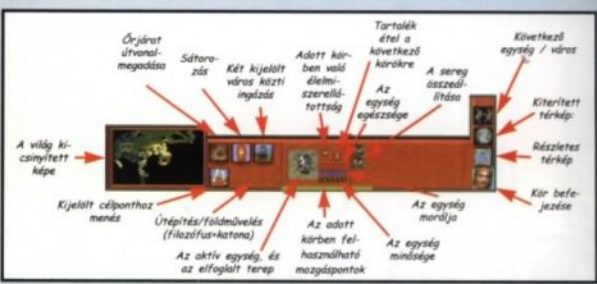
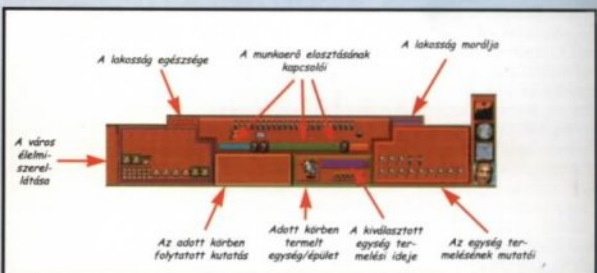
(egyszerűen egy helyre irányítjuk őket), akkor új parancsokat is kiadhatnak neki: útépités és földművelés, körönként egy egységen. Az úttal a városok közötti menetidő csökkenthető, a földműveléssel pedig felszabadíthatjuk a város gyűjtőgépére utalt embereit, akik elhelyezett kutathatnak vagy dolgozhatnak.

Térképen egy katonai egységre mutatva megnézhetjük a sereg összetételét, parancsokat adhatunk neki, valamint megnézhetjük erőnlétét, motiváltságát és minőségét. Több egységből álló sereget úgy oszthatunk több részre, ha itt az egységeket jelző kis ikonok közül az eggyel kijelöljük azokat, akiket máshová szeretnénk küldeni, majd egyszerűen megadjuk nekik a célpontot. Ugyanitt, alul lesz látható az adott körben még felhasználható

Új város alapításakor csak a legszükségesebb épületek állnak rendelkezésre.



Minden kultúra a saját stílusában építkezik.



mozgáspontjainak mennyisége (színes csík), mármint ha nem adtunk meg neki olyan úticélt, amelyhez csak több kör alatt érhet el, ugyanis ilyenkor automatikusan folytatja útját. A mellette levő kockán a terepet láthatjuk, amin épp állomásozik.

(amit akkor érdemes elküldeni, ha egy egységünk az ellenfél városa közelébe ért), illetve gúnyos csaj (ha el akarunk utasítani egy békeajánlatot). Mindezeket a jobb oldalon felül, ellenfeleink arcképe kattintva küldhetjük el, jobb kattintással pedig megnézhetjük, hogy melyik uralkodó milyen érzelmekkel viseltetik irántunk.



Mindenkinek tudom ajánlani a Rise and Rule-t, aki szereti a nem túl pörgős stratégiai játékokat. Találhatók ugyanis benne igen szép animációk és képek, de egy idő után igen megerőltetővé válik a játék, mivel egy 24Mb RAM-os Pentium 100-on is közel öt percig tart, mire egy előrehaladott játékkállásnál az ellenfél elvégi összes lépését - és akkor még csak egy ellenfelem volt!

Éz azért fontos, mert az egységek jele mögött láthatjuk azt a terepjelzést, amilyen terepen őt kiképezték. Ezen a felszínen lesz legjobban képes harcolni. Ugyancsak fontos, hogy erdőben vagy tengerparton van-e, ugyanis csak itt képes élelmeszerellel ellátni magát (kivéve ha sátorozik). Elelmeszeretartékaikról is itt láthatunk jelzést, üres tál, teli tál, illetve néhány tarisznya képében (ami a tartalékokat jelzi). Ha ugyanezen a térképen egy városra kattintunk, megnézhetjük lakosai egészségét, morálját, irántunk érzett lojalitását, az épp ott állomásozó egységek adatait, a lakosság számát, az éppen gyártott egységet, valamint tudományáinak fejlettségét.

rise & rule of a.e. Kiadja: Sierra

486/100
8MB RAM
SVGA
CD
SB

L A 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

Caesar II utánérés, csak egy kicsit haloványabb kivitelben.

85%

Ne feledkezzünk meg a diplomáciáról se. Uralkodótársainkkal ugyanis többféle üzenetet válthatunk, amelyek befolyásolják a népek kapcsolatát. Négyféle hozzáállású mondanivalónk lehet: hadüzenet, békekötési ajánlat, üdvözlés

COMIX CORNER



Új tanév, új 576. Ez persze legfeljebb 50%-ban kellemes hír, elvégre bohó ifjúkoromban én sem szívesen cseréltem fel a Balaton zöldellő pázsitját (Pázsit? Zöldellő? Háháhá...) a gimnázium roskatag padsoraira. Nem baj, legalább a vadul burjánzó vadkendertáblák is lassan hervadásnak indulnak, s ha nem is túl jókedvűen, de legalább száraz orral vághatnak bele a nagy bűdös őszbe. Na jó, térjünk rá a képregényrovatra. E mostani számunkban az eddigiektől eltérően nem egy konkrét sorozatról vagy irányzatról fogok írni, inkább összegyűjtöttem néhány érdekesebb infót. Elvégre itt az ősz, s a különféle kiadók ilyenkor kezdik elárasztani a piacot jobb-rosszabb képregényekkel, szüntetik meg veszteséges sorozataikat - egyszerűen már készülődnék az év végi örületre.

■ Az Image "Megtörölőjének", **Grifternak** önálló sorozata indult, a cégtől már megszokott színvonalon.

■ **Lobanon** új, négyrészes

minisorozata kezdődik, **Death and Taxes** címmel. A történet középpontjában a galaktikus adóhatóság szörnyű mesterkedései állnak, de megismerkedhetünk a fogolylovész (nem madár) rejtelmével is. Igazi mélyütés...

■ Véget ért a Marvel egyik legpatinásabb sorozata, a **Thor**. A több mint 500. számot (40 év, emberek, 40 év!!!) megélt Viharisten most egy vasgatos válogatással búcsúzik.

■ Az Image az utóbbi hetekben ugyancsak rákapcsolt, a **Griftern** kívül még két új sorozatot indít: az **Allegrat** és a **Brass**. Érdekes, hogy mindkét történeten erőteljes cyberpunk beütés érződik, holott ez a stílus "odaát" már kissé divatjamúltnak számít. Különösen a Brass ígérkezik nagy durranásnak, ez a sorozat állítólag 3 éves fejlesztőmunka gyümölcse.

■ Végre elkezdődtek a már régóta várt **Marvel - Image Crossoverek**, azaz közös történetek. Image színvonal, Marvel hősök - a siker garantált. Eddig csak a **Back-**

slash/Spiderman sorozat első száma jelent meg, de hamarosan jönnek a többiek is.

■ Az **Age of Reptiles: Tribunal Warfare** egyike a legígényesebb és legeredetibb sorozatoknak. A történet a dinoszauruszok korában játszódik, és szavak helyett (ki látott már beszélő Tyranosaurust?) gyönyörű képeivel mesél tanulságos történeteket a bátorságról, büszkeségről vagy éppen kapzsiságról. A napokban jelent meg e nagyszerű sorozat folytatása **Age of Reptiles: The Hunt** címmel, ami ha lehet, még szebb, mint elődje.

■ A **Dark Horse** egy új, négyrészes Ragadozó történettel rukkolt elő, ami a **Dark River** névre hallgat. A sztori nagyjából ott kezdődik, ahol az első film véget ért - azaz folytatódik a mézarlás az őserdőben, ezúttal Dutch Schaefer nélkül.

■ A komoly gondokkal küszködő Marvel is megpróbál újítani, ezúttal Pókember nagy nevezésének, **Carnage**-nek indul sorozata.

■ Az **X-Akták** képregény im-

máron a 20. számnál jár, tehát még nincs lecsengőben az X-Files láz Amerikában. Scully és Mulder rendületlenül nyomoz tovább, és hamarosan várható a második gyűjteményes kötet is.

■ A **Wetworks** (ők az Image egyik supercsoportja) sorozat hamarosan eléri a jubileumi 20. számot (mondjuk a 25. lenne az igazi jubileum, de ha ennyire ünnepegni akarnak, hát legyen nekik örömük), amiben az alábbi ünnepi történetet olvashatjuk: **Monsters and Metal Clash and Wetworks is caught in the crossfire**. Mondjuk az Image elég szép jubileumi számokat szokott csinálni, de ez a cím valami borzasztó...

Egyelőre ennyit a Comic Industry híreiből - találkozunk egy hónap múlva. Már csak egy, mondhatni becsületbeli ügyem maradt: köszönetet mondani Crownak, minden képregények tudorának, ki nem egy Comix Corner megírásában komoly segítségemre volt.

T.J.



A múltkori számunkban nem hazudtunk: a Resident Evil kétségtelenül az eddigi legjobb PlayStationre készült játék. Mivel helyhiánnyal küszködünk, sajnos teljes végigjátszást nem tudunk nyújtani, ám úgy érezzük az is elég lesz, ha csak a lényegesebb tárgyakat, és azok használatát említjük meg. A különféle felszerelések, térképek és mentési lehetőségek helyét tehát itt most nem írjuk le. Menteni egyébként az írógépeknél lehet, de csak akkor, ha találtunk hozzájuk írógépszalagot.

ténet, sőt a befejezés is! (Chrisszel kettő, Jillel pedig négyfajta megnyerés is van!) De választhatjuk a másik végletet is, azaz csak a legfontosabb tárgyakat gyűjtjük be, a zombik mellett pedig csak fussunk el, mivel ha három óránál kevesebb idő alatt teljesítjük a játékot, egy örök munióval rendelkező rakétavetővel kezdtetjük újra az egészét!

RESIDENT EVIL

A MINDEN PÉNZT M



Nem lehet tehát minden zombi kinyírása után menteni, hiszen összességében 30 szalagot találhatunk a játékokban. Az életben maradáshoz gyűjtőgessük a növényeket! Ezek közül a zöld gyógyít, a kék a mérgezés ellen jó, ha pedig ezeket a pirosakkal mixeljük, megsokszorozhatjuk a hatásukat. Kalandozásaink során találkozni fogunk majd ládákkal, ezekbe nyugodtan rámehatunk, ugyanis egyfajta tárgy-teleportként funkcionálnak a távolabbi ré-

Az első lényeges tárgy rögtön az ebédlőben található: az embléma a kandalló fölött. A kastély keleti felében, a lépcsőfeljárónál a raktárban némi mérget találhatunk. Ezel el kell menni a növényházba, ahol mérgezzük meg az agresszív növényt, a mérget a szivattyú vizébe öntve. A növény mögött van az első kulcs, az **Armor Key**.

Immár a nyugati oldalon a lépcsőfeljárótól nem messzi szobában magunkhoz vehetjük az ócska shotgunt a polcra, s kicserélhetjük a jóra a kastély keleti felében. Ideje, hogy megszerezzük a másik kulcsot, tehát menjünk a piros ajtós bárterembe, ahol toljuk fére a szekrényt, és vegyük fel a kötőt. Játsszuk le a zongoránál. A kinyitott titkos ajtó mögötti szobor talapatából vegyük ki az arany emblémát, és tegyük helyére a miénket. Irány az ebédlő, helyezük a kandalló fölé az arany emblémát, s az óra mögül nyomban elő is kerül



szek között. A löszerral pedig spóroljunk! Erre a legegyszerűbb módszer, ha a shotgunnal közvetlen közelről egy lövéssel loccsantjuk szét a zombi agyát.

A két választható szereplő közül - szintén a helyhiány miatt - most csak Jill megoldását közelről egyáltalán ugyanúgy kell csinálni Chrisszel is. A főbb különbség, hogy Chrissnél - nyolc helyett - csak hat tárgy lehet, és mivel ő a játék elején nem kapja meg Barry-től a spheraknit, vele még több kulcsot kell megkeresnünk. Végül egy jótanács: minden szobában nézzünk körül, minden dokumentumot gyűjtsünk be, ugyanis a vizsgálódásaink alaposától függően másképp alakul a tör-

a **Shield Key**. A következő dolgunk négy címer beszerzése lesz. Először is lökjük le az ebédlő feletti karzatról a szobrot, majd a szilánkok közül szedjük ki a kék ékkövet. Ezt rakjuk be a tigrisszobába, ami a zöld folyosó kis beugrója b a n található. S már is meg van a **Wind Crest**.

A kastély keleti felében találhatunk egy kisebb képtárat, tele varjúkkal. A madarakat ne hergeljük, hanem nyomjuk meg a képek mögötti gombokat a következő sorrendben: newborn baby, infant, lively boy, young man, middle-aged man, bold-looking old man, majd végül a terem végében lévő kép mögötti kapcsolót. Jutalmunk a **Star Crest**.

A következő helyszín: az emeleten a fegyverterem a kék ajtó mögött. Toljuk a szobrokat a földön lévő rácsokra, és nyomjuk meg középen a gombot. Vegyük ki a vitrinből a **Sun Crestet**.

Az utolsó címer a legkényesebb: ha még nem vetjük fel a bazookát, kerítsük elő a balkonnál, Forrest hullája mellett. Nyissunk be ugyanezen a szinten a piros folyosón rögtön az első ajtón jobbra, és

lón a nyílásra. Kutassuk át a szobákat. Az egyik szobában egy piros könyvet találhatunk, ha pedig a fürdőszobában leeresztjük a koszos vizet, egy kulcs kerül elő a kád aljáról. A padlónyílás után egy újabb folyosóra jutunk, itt menjünk be a méhekhez, és vegyük fel a 002-es kulcsot. Keressük meg a folyosón a hozzá való ajtót, majd bent toljuk el a szekrényeket. Mássunk le az így felfedezett létrán.

A folyosón a ládákat a vízbe tolvakossunk hidat. Menjünk le az elárasztott részbe, és meneküljünk a cápák elől arra, ahol két ajtót látunk. A fent felvett kulccsal nyissunk be a baloldalin. Ott a kart meghúzára eresszük le a vezet, majd a gombbal a falon nyissunk



próbáljuk megmenteni a mérgezettől haldokló Richard-ot a térképen jelzett helyre sietve szérumért. Késve érkezünk, ám Richard átadja a rádióját. Immár mehetünk tovább, a kígyóhoz. A kígyó ellen a legjobb a bazooka savas lövedéke, ilyet ha minden igaz, ekkorra már kaptunk Barry-től. Kergessük el a kígyót, és vegyük fel a **Moon Crestet**.

ki a szomszédos löszerraktárat. Gyűjtsünk be némi muniókat, és vegyük fel a 003-as kulcsot. Irány ismét a méhes terem, ott pedig a 003-as ajtó. A könyvespolcon cseréljük ki a **V-Jolt** nevű mérgező könyvet a piros könyvünkre, mire egy titkos átjáró nyílik meg, ám még ne nyissunk be. Menjünk ki, és rögtön szemben be a kódos ajtón. (A kód: 3-4-5) Az üres üvegek és a vegyszerek segítségével a falon látható képletek alapján állítsuk



Immár a címekeket a helyükre helyezve (a keleti oldalon, hátul a folyosón) kijuthatunk végre a kastélyból. A raktárhelyiség polcáról a lépcsőt odatolva - vegyük fel a négyzetes végű kurbilit, és eresszük le vele a medencét. Mássunk át rajta, a kígyók elől meneküljünk, majd a liftezzünk le. Így az örök szálláshelyre juthatunk, ahol egy megvadult óriásnövény hálózza be az egész házat. Rögtön a folyosón toljuk a szobrot a pad-

NT EVIL

EGÉRŐ BORZALOM!



össze a 16-os megjelölésű V-Joltot. Ezzel megnézünk vissza a pincébe, s ott öntsük a mérget a növénygyökereire. Immár a titkos ajtón bemehetünk a meggyengített növényhez, s nyírjuk ki. Szedjük fel a kandallóból a Helmet Key-t.

Miután Weskerrel kibeszélgettük magunkat, térjünk vissza a kastélyba, ahol az új kulccsal rögtön egy újabb szobába nyithatunk be. Kapcsoljuk fel a villanyt, vegyük el a könyvet, s nyissuk ki. Jutalmunk az Eagle Medál. Ha meg akarjuk szerezni a magnumot, menjünk fel az

köteleet. A kötel ugyan leesik, ám Barry hamarosan hoz újat. Ezt várjuk meg, majd vegyük el Barrytól a kódot az emeleti ajtóhoz. Másszunk ismét le, s a sirkövet eltávolítva még lejjebb. Menjünk fel a lifttel, ott rögtön az egy kis raktárban találhatunk a kerti lift-hez elemet. Nyissunk be a könyvtárba is, majd ott a második szobában kapcsoljuk fel a villanyt, és a megvilágított helyre toljuk oda a szobrot. Egy titkos helység nyílik ki, ahonnan vegyük el az első díszket.



Barry összejátsszik Weskerrel?

Ismét a kertben menjünk az eddig nem működő lifthez, és illesszük a helyére az elemet. Menjünk fel vele, zárjuk el a medencét, s ismét vissza a lifttel. Ahol eddig a víz folyt, most egy lejárati vált láthatóvá. Lent ismét Barryval találkozhatunk, aki segít a Hunterek likvidálásánál. Hamarosan rálelünk a sebesült Enricora is, ám mielőtt beszélhetne, valaki lelövi. Csak annyit tud mondani, hogy egy-két kulcsos van közöttünk. Enrico gyilkosa elejtett egy másik kurbli, ezzel majd az itteni folyosók egyes részeit tudjuk elforgatni. Rögtön a lejáratinál keressük is meg az első ilyen helyet, s a falon lévő lyukba illesszük bele az új kart. Csaljuk ki az Indiana Jones-féle guruló kö-csapdát, s meneküljünk fedezékbe. A kö addigi helyéről vegyük fel a láng lövedéket, s a kö üttötte lyukon keresztül nyissunk be az óriáspókhoz. A potrohát célozzuk a tüllel. Égeszük le, vagy a sarokban lévő késsel vágjuk le a tovább vezető ajtóról a hálót, majd az újabb kö-csapda mögül vegyük fel a második díszket.

Még nem menjünk fel a lifttel, hanem az itt lévő folyosót is forgassuk el, mégpedig háromszor. Menjünk be, balra, s a szobrot toljuk rá a kapcsolóra. (A fal mellett a kurbli gépezetet használva toljuk ki.) A titkos rekeszből vegyük ki a Wolf Medált.

Liftezzünk fel, s a kút két oldalába helyezzük be a két medálunkat. Menjünk le a kútba, majd a létrán még tovább, le. A zombiknál, egy kis beugróban balra megtalálhatjuk a harmadik díszket. Menjünk le, ahol az első ajtó mögötti folyosón, a zombis szobában másoljuk fel az első kódot az egyik díszünkre. Keressük meg a számítógéptermet, vegyük fel a cartridge-ot és kapcsoljuk be a komputert. JOHN néven jelentkezünk be, majd az ADA nevet adjuk meg kódszónak, s nyissuk ki az összes biztonsági ajtót. Az egyikhez kód is kell: MOLE. Menjünk ki, a körfolyosó közepén lévő helyiségre. Toljuk a ládákat a rácsokra, a lépcsőt pedig a szálló-zóhoz. Másszunk fel. A hullaházba jutottunk, ahol kímásolhatunk egy újabb kódot.

Fent, ahol a díszket találtuk, immár bemehetünk a konferencia terembe, és megnézhetjük a vetítőt a cartridge-ot. Ugyanitt nyissuk fel a panelt, és nyomjuk meg mögötte a gombot. A rejtkehelyről vegyük ki a Laboratórium kulcsát, és menjünk is oda. Irány az energiaközpont! Meneküljünk a Hunterek elől. Az első teremben keressük meg a főkapcsolót, és adjuk áramot mindenhová. A második teremben kímásolhatjuk a harmadik kódot, s végül eljuthatunk a generátor terembe. Helyezzük áram alá az eddig nem működő lifteket. Menjünk vissza a folyosóra. Kapcsoljuk

be a lifteket - közben Barry is csatlakozik hozzánk - és menjünk le. Weskerrel futunk össze, s mint kiderül, ő az áruló, saját céljaira akarja használni a biológiai csodafegyvert, Tyrantet. Esze ágában sincs a labort megsemmisíteni, Barryt pedig a családja zaklatásával zsarolja, így az engedelmessé válik. Barry azonban időben észhez tér, s leüti Weskert. Miután megcsodáltuk Tyrantet, nyírjuk ki. Segítsük fel az alélt Barryt, és meneküljünk, mivel Wesker beindította az önmegsemmisítést. Előtte azonban a három kód segítségével nyissuk ki a börtönt, és engedjük ki Christ. Menjünk fel, s az eddig zárt menekülő úton irány a helikopter leszálló. A lifthe helyezzük vissza az elemet, mire már



Wesker a saját csapódjába esett.



Íme Tyrant teljes nagyságában.



Jill feleleveníti zenei tudását.



Chrisnek Rebecca segít

emeletre a tróféás szobába, kapcsoljuk fel a villanyt, és a lépcsőt odatolva vegyük ki a trófea világító szemét. A piros ékkövet helyezzük be a tigrisszobába, s már is miénk az új fegyver. Most nézzünk el a bálterembe, ahol a zongorát megpiszkálva ismét előjön régi "barátunk", az óriáskigyó. Ezúttal ne kegyelmezzünk neki. Vizsgáljuk meg a földön a lyukat, amit a kigyó harapott ki. Barry jön be, és leereszt egy



Magnummal hatásosan lehet agyat locsantani.

csak három percünk marad. Fent a ládából vegyük ki egy jelzőrakétát, és lökjük fel. Idő közben azonban feltámad még Tyrant, ám itt már csak az a dolgunk, hogy elmeneküljünk előle mindaddig, amíg végre Brad ledob nekünk a helikopterről egy rakétavetőt...

resident evil Kiadja: Virgin

PLAYSTATION

97%

Megjelent a Command and Conquer 3! A grafika egy kicsit ugyan lepusztult, a kezelés egy kicsit lerontott, az épületek és egységek száma megcsappant, de egyébként a rokonság letagadhatatlan. Kár, hogy a kisöcsit egy-

val, amelyek teljesítése után automatikusan szállítanak minket a következő planétára.

Katonáink robotok lesznek. Ők a harcban kívül "képesek" elfoglalni járműveket és rögzített ágyúkat. Egyik leg-

"országunk" gyáraink annál gyorsabban készítik el az újabb egységeket, javítórészlegeink annál gyorsabban dolgoznak, és radarállomásaink annál nagyobb területet képesek szemmel tartani.

■ **LEFELÉ MUTATÓ NYÍL:** az előző utasítás fordítottja, beszérlés illetve elfoglalás. Egy egység a harc szempontjából (a kiszállásig) elvész, mert ő lesz az adott jármű sofőre.



Grunt izgatott tekintete elárulja, hogy eléggé felforrásodott lába alatt a talaj.

általán nem C and C-nek hívják, hanem a keresztiségben egy Z betűt agattak rá.

A játék felépítése a mostanában unalomig ismert koncepciót tükrözi. Humoros és igen hosszú, látványos filmek kötik össze egy madártávlatból játszódó stratégia feladvány pályáit. Feladatunk nem más lesz, mint egy bázisról kiindulva, eleinte maroknyi, majd egyre duzzadó seregünket irányítva, a tereptárgyakat és az elszórtan fellelhető hadianyagokat, járműveket okosan felhasználva eljussunk az ellenséges támaszpontig. Pontosabban szólva, **három módon** teljesíthetjük a pályákat. Legelőször is, ha az összes ellenséges egységet elpusztítjuk, másodsorú úgy, hogy csapatában leromboljuk az ellenséges bázist, harmadszor pedig úgy, hogy egy emberünkkel belopakodunk erre a bázisra, így foglalván el azt. Ot bolygót kell így elfoglalnunk, mind-egyiken négy pályá-

fontosabb feladatuk azonban az lesz, hogy zászlókat taperoljariak. A játéktérületen ugyanis a játék indulásakor egy kék és egy piros zászlóval jelzett kis terület tartozik csak a szembenálló felekhez, amelyen a saját bázisuk található. A többi terület tehát induláskor semleges, amelyeket úgy foglalhatunk el, hogy a területen található zászlót megérintjük, ami ekkor a mi színünkre vált. A területen található épületek így szintén a mi irányításunk alá kerülnek, utasításokat adhatunk nekik. A minél több elfoglalt és megtartott terület szintén ezek miatt az objektumok miatt lesz fontos, mivel minél nagyobb az



Psycho örömmel aprítja az ellenfeleket. Eppen egy lánctalpast küld az örök vadászmezőkre.

Gyalogszárral is felvehetjük a harcot a harckocsik ellen, de jó ha valami bivaly fegyvert birtokunk.



Z ROBOTOK



AZ EGÉR FUNKCIÓ

A játékban segítségünkre lesz az intelligens kurzor, amely a megfelelő helyekre mozgatva felveszi az ott végrehajtható utasításra jellemző formát. A nyilat a képernyő szélére mozgatva scrollozhatunk, illetve ugyanezt tehetjük a jobb gomb lenyomásával, és az egér mozgatásával. A kis térképen a jobb egérral kattintva természetesen ugyanígy kapcsolgathatunk a helyszínek között. Az egérral még a következő utasításokat adhatjuk:

■ **KERESZT:** az egység megpróbálja a lehető legrövidebb úton eljutni erre a pontra. Ha képes rá, akkor az útjába kerülő sziklákat és roncsokat elpusztítva rövidíti le az időt.

■ **CSAUVARKULCS:** javító jármű célpontjának megadása, illetve sérült jármű szerveszibe küldése.

■ **BILLEGŐ NYÍL:** végrehajthatatlan utasítás (például túl távoli célpont).

A KÉPERNYŐ FELÉPÍTÉSE

Lássuk, mit láthatunk a képernyőn, a játéktér mellett. Fenn az aktív egység képe látszik, több kis billentyűvel. Az a gomb akkor villog, ha az egységet épp támadja valaki vagy valami. Erre kattintva az épp támadás alatt álló más egység-

■ **CÉLKERESZT:** az egység követi a kijelölt célpontot, és megkísérel elpusztítani azt.

■ **MARKOLÓ KÉZ:** zászló vagy gránátosdoboz megszerzése.

■ **FELMUTATÓ NYÍL:** egy csapatszálító vagy ágyú kijelölése után ismét arra mutatva jelenik meg. A benne helyet foglaló egységek kiszállnak.

geinkre is körbekapcsolhatunk (ugyanígy teszi az F5 billentyű is). Mellette látható a pálya elkezdése óta eltelt idő, és az azért fontos, mert ettől függően kapunk előléptetést teljesítéskor. Alatta látható az aktív egység, illetve az, aki esetleg nem aktív, de elvégzett egy korábban rá bízott munkát, és most jelentést tesz. Ilyenkor a bal kattintás a portréján öt teszi aktívvá, adhatunk neki új utasítást. A portré alatt látható az "emberünk" fegyvere illetve járműve, valamint az esetleg nála lévő gránátok száma. Legalul látható az energia mennyisége.

Következik a mini-térkép. Ezen az egységeken kívül a radarjaink hatótávolsága is látszik. Több megjelenítési módja között a tetején lévő gombokkal váltogathatunk. Ezek lehetnek: felszín - épületekkel és zászlókkal melyeket (villogó pont jelöl). Színiük

műgyár), VR (járműszerviz), RA (radarállomás), vagy FT (bázis) - valamint zóna - az felek által elfoglalt területeket jelöli.

Legalul látható az irányítópanel, amelyen az RVGB gombokkal egységeink között lapozhatunk (robotok, járművek, ágyúk, épületek, ugyanez elérhető az F1-F4 gombokkal), megnézhetjük a szembenálló felek erejét (maximum 50 egységünk lehet!!!), valamint előhívhatjuk a főmenüt.

Egységeinket a bal gomb lenyomásával és nyomvatartás mellett mozgatószával kihúzott négyzetbe terelésével csoportokba oszthatjuk be. Ilyenkor a csapat bármelyik tagjának adott parancsot közösen hajtják végre. A csoportot az A billentyű megnyomásával is létrehozhatjuk, amikor a képernyőn látható összes egységet beszervezhetjük. Ha a SHIFT-et megnyom-

lasztott, egység előállításához szükséges idő elolvasható az épület elején. Összesen háromféle épület található, a bázisunkon kívül. A gyáraknak két alfaja létezik, egyik robotokat, a másik járműveket állít elő. A robotokat nem egyséves, hanem a portréjuk mellett látható mennyiségben gyárthatjuk. A járakkal a különböző árszínvonalú és erejű egységek között lapozgathatunk, mindegyikre megnézve az elkészítéséhez szükséges időt is. A már elkezdett gyártás állását a portré mellett látható grafikonon követhetjük nyomon. Ha egy egység gyártását le akarjuk állítani, a CANCEL gombra kattintsunk. Ilyenkor természetesen



azaz erősebb, gyorsabb vagy halál-sabb egy jármű, katona vagy ágyú, annál tovább tart előállítani.

A radarállomások elfoglalásával azok hatósugarán belül láthatjuk az ellenséges egységek mozgását a minitérképen. A szervizegységek oldalán szintén látható a benne levő, generálózott egység javítási ideje, visszaszámlálója. Ennek leteltével az újjászületett robot automatikusan el-

HÁBORÚJA



lehet fehé-
le g e s)
vagy pi-
ros kék-
jellemzés -
a kurzorral rámu-
tatva egy egységre,
megjelenik egy leíró
betű, ami lehet R (ro-
bot), V (jármű), G
(ágyú), RF (robotgyár),
VF (jár-

juk, az egységekre kattogtatva szintén összehasonlíthatjuk őket. Mindig azt az embert válasszuk ki, aki az adott feladatot végre tudja hajtani, és akit a többiek is tudnak követni. Gránátok felvételéhez például a tankból és gyalogosokból álló csapatból a gyalogosokat válasszuk, míg épület támadásához a tankot. Ha újra négyzetet húzva csapatokat jelölünk ki, a régi zászkból kivethetünk egységeket. A DELETE gombbal oszlojt hirdethetünk. Épületeket és hidakat is lerombolhatunk. Az épületnél a lényeg az, hogy ne a bejáratra mutassunk, a hídnál pedig az építmény szélét jelöljük ki.

AZ ÉPÜLETEKRŐL NÉHÁNY SZÓ

A gyárak minőségét egytől ötig terjedő számú csillag jelzi. Minél több a csillag, annál többféle egységet képes előállítani. A gyárak a termelést csak akkor kezdik meg, ha a területének zászlóját, tehát magát a területet elfoglaljuk. Az épp kivá-



hagyja az épületet. Ha ellenség foglalja el a területet, a szervizben levő egység nem vész el, hanem jelenlegi, félig megjavított állapotában menekül.

Összesen ötféle területen folytatható a harc, az öt bolygónak megfelelően. A sivatag a legegyszerűbb, minden egységünk könnyen mozog majd itt, kivéve a folyókat. Néhány zászló szigeten van elhelyezve, ami kicsit nehezíti a dolgot. A vulkánikus felszínen a legnagyobb veszélyt a halálos lávafolyamok jelentik. A fagyos bolygón természetesen a jéghegyek lesznek bosszantóak. A mocsárban már élőlények is életünkre törnek, krokodilok formájában, nem is beszélve természetesen a feneketlen lápról. Végül a városban minden összekeleszik ellenünk, minden sarkon újabb veszélybe botlunk, melybe természetesen a csatornából előtörő szörnyek is beleértendőek.



Kiadja:
Time Warner

PC: 486/66, 8MB RAM, (S)VGA, CD, SB

87%

A sportjátékok kedvelői hosszú, inséges idők után (hiszen a barcellonai olimpia óta hasonló típusú játékkal nem találkozhattunk) most végre bemelegíthetik botkormányukat, s vérmérsékletüktől függően 2-3 strapabíróbb tartalék joyra is szert tehetnek, hiszen az éjszakai közvetítések korántsem értek véget. Az elmúlt négy év számítástechnikai fejlődése persze az olimpiai játékokra is erősen rányomta bélyegét. 1992-ben az Accolade Summer Challenge-e még csak 1-2 Megát foglalt el a diszken és egy mezei AT-n is vigan robotgott. Ma már CD, 55 MB me-revlemez, és Pentium pro-cesszor szük-ségeltetik a testmozgás-hoz. Ezért persze cserébe a morajló, tomboló közönség hangját, Alan Green rádiókommentátor folyamatos duruzsolását, a 3D-s, poligonokból felépített sportolókat, 640 x 480-as felbontást és a televíziós közvetítések kamera-váltásait, közvetítési stílusát kapjuk cserébe. S ami a legfontosabb, az előd 8 sportgát most 15 (igaz, többségében általékai) szám váltja fel.

VERSENYSZÁMOK

■ **100 m síkfutás:** A rövidtáv egyetlen nagy levegő és utána a rohanás. A rajtnál érdemes odafigyelni, mert a kiugrást könnyörtelenül büntetik. Mivel a televízió előtt ülők csak a győztesre kíváncsiak, természetesen a kamera is végig az első helyen álló futót követi. Ezért ha valaki lemarad, annak vakon kell elvergődnie a célig.

■ **400 m:** Ez már hosszabb táv, s mint ilyen, taktikázást, jó erőbeosztást igényel a versenyzőktől. Futás közben

erőnkét egy rohamosan fogyó kék csik jelzékpezi, melyből a célegyenesre is érdemes tartalékolni, különben emberkék csak vészszorogni fog az utolsó métereken.

■ **Távolugrás:** A nekifutás közben csak arra kell figyelniünk, hogy minél nagyobb sebességgel érkezünk a gödörhöz és ne lépünk be (alul a kis csikot a sárga sáv vége előtt meg kell állítanunk). Az elugrás szögét a tűzgomb nyomva tartásával állíthatjuk be.

megállítanunk (szerencsére eközben már nem kell tovább gyorsítanunk).

■ **Rúdugrás:** A rúdugrás csak kicsit bonyolultabb, mint a magasugrás. Nekifutás után először a lefelé csúszó nyilat (a rúd végének lerakása), majd a rugót (a rúd elengedése) kell a vízszintes vonalnál megállítanunk.

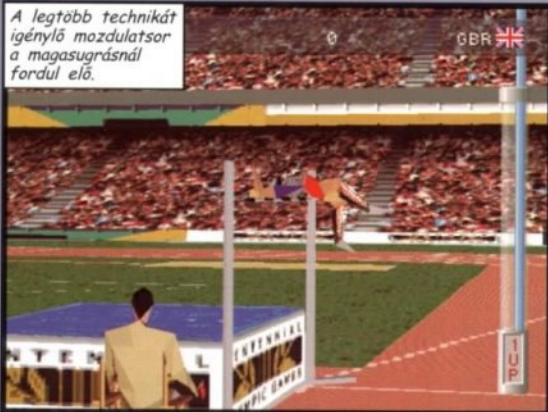
■ **Hármasugrás:** Kis száguldas után mindhárom ugrásunkat jó ütemben kell elkapnunk. Ebben segít az alul vízszin-tesen mozgó pöcök, melyet mindháromszor a sárga sávon belül, a jelzés-hez minél közelebb kell megállítanunk.

■ **Magasugrás:** Itt gyors nekifutás után egy kék csik indul meg felé, amit a tökéletes ugráshoz pontosan a piros mellett kell

■ **Gerelyhajítás:** A gerelyt a távolugrásban már begyakorolt kezeléssel kell fölfelé, amit a tökéletes ugráshoz pontosan a piros mellett kell

■ **Diszkosz és kalapácsvetés:** A diszkosz és a kalapács elhajításához

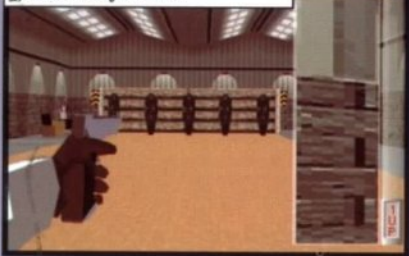
A legtöbb technikát igénylő mozdulatsor a magasugrásnál fordul elő.



A diszkoszvetés animációja egyike a legjobban sikerülteknek.



A gyorstüzelő pisztoly technikája gyorsan elsajátítható.



Talán nem esik majd nehezünkre: a világsúcstól 60 kilányi a "távolság".

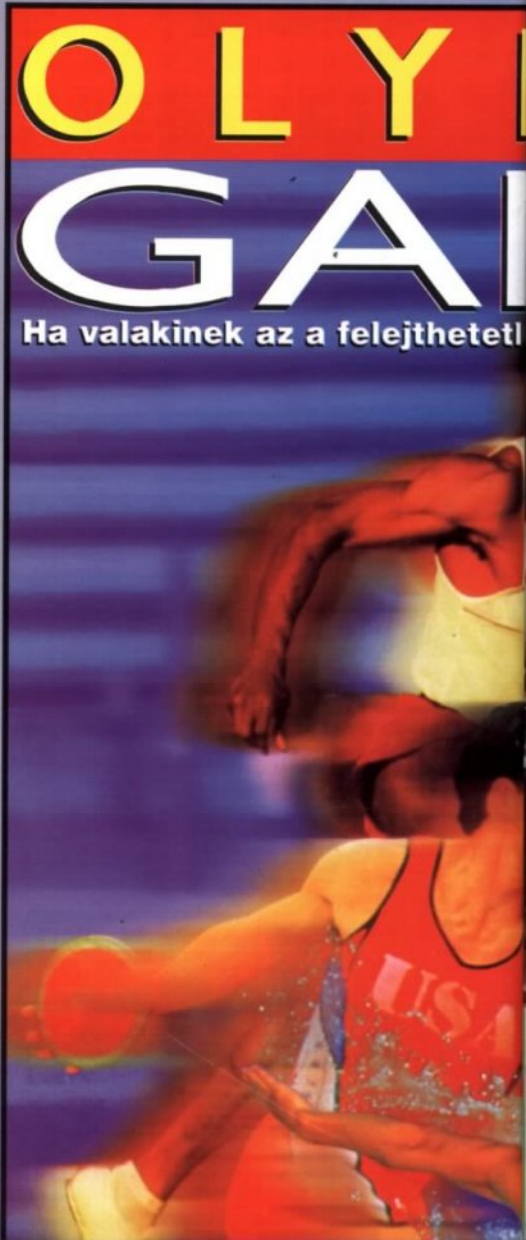


A JÁTÉKOK

A versenyeken legfeljebb négy játékos vehet részt, de ahhoz, hogy egyszerre tudjanak futni, két botkormánnyra lesz szükségük. Az olimpia versenyszámaina a gyakorlósan túl három különböző formában küzdhetjük végig. Olympic módban minden versenyszámban 30 versenyző indul el. A célunk itt egyszerűen minél több érmet szerezni. Az arcade formában csak 14 versenyszám van. Minden sportágban egy selejtező szintet kell teljesítenünk, s ha ez sikerül, pontokat kapunk és egy kicsit nehezebb szintet következük. Ha elmaradunk a kitűzött eredménytől, elveszítünk egy életet. A cél három élettel minél több pont elérése. Végül a challenge-ben az általunk kiválasztott versenyszámokat játszunk végig 8 indulóval. Itt a tízpróbához hasonló pontgyűjtögetés folyik, s a sikertelen számok után sem lehet kiesni.

IRÁNYÍTÁS

Teljesen új dolog, hogy választhatunk két irányítási mód között. Az egyiket (Arcade) már jól ismerhetjük az ilyen típusú játékokból: két gomb nyomogatásával vagy a botkormány ide-oda rángatásával növelhetjük sebességünket, s egy harmadik gombbal ugrunk, lövünk, stb. A másik (Olympic) sokkal nyugisabb, de több odafigyelést igényel. Itt futás közben egy vonal szaladgál jobbra-balra egy sávon belül. A feladatunk az, hogy a sáv széléhez minél közelebb, de még mielőtt a végéhez hozzáérne, indítsuk el visszafelé ezt a csikot.



először megint jó nagy lendületet kell vennünk. A dobás szögét most is a gomb nyomva tartásával adhatjuk meg. Amikor megkezdhetjük a dobást, egy kis jel indul el alul. Figyeljünk, hogy a jel a sárga sávon belül álljon meg, különben kalapatunk szektoron kívülre száll és akkor hiába dobtunk akkorát, mint Kiss Balázs, a dobás érvénytelen lesz.

■ **Gyorsulás:** Tempózásunkat a 400 méterhez teljesen hasonlóan irányíthatjuk. A táv két hossz, s a második végén már elég kevés az oxigén az uszodában.

■ **Skeetlövészet:** A már jól ismert agyaggalamb lövészet. Különböző állásokból, összesen 25 lövést kell leadnunk az ide-oda cikázó korongokra. Fegyverünkbe egyszerre két töltény

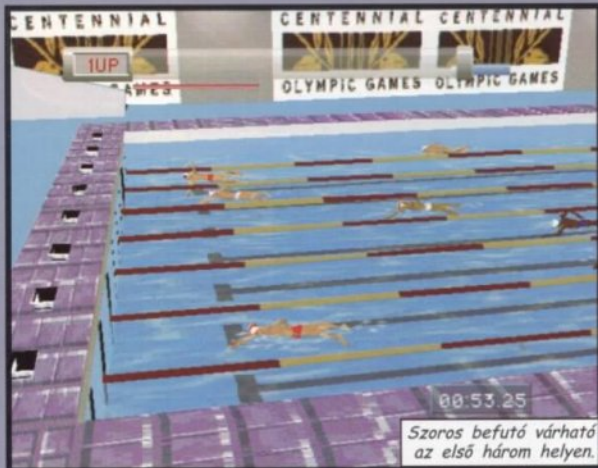
fér, melyeket a két tűzgombbal löhetünk ki (furcsa, mintha ennek a puskának két ravasza lenne).

■ **Gyorstüzelő pisztoly:** Ahogy a nevéből is kiderül villámgyorsan kell a lötéren pufogatnunk a tüzlövetével. Hat sorozatban 10-10 lövést kell leadnunk egy álló emberalakra, s minden lövésre kb. Egy másodpercünk van (a még rendelkezésünkre álló időt a jobboldalt fogó piros csík jelzi), s ha ezt elmulasztjuk, értékes pontokat veszítünk.

■ **Ijászat:** A távolban álló táblára 6-szor 6 lövést kell leadnunk. Itt annyi ideig koncentrálnunk, ameddig kedvünk tartja. A célzást azonban roppantul nehezíti a szél (iránytű és erősségét a jobb alsó sarokban lévő iránytű jelzi) és kezünk remegése (érdekes, hogy a célkereszt minden akaratlan mozdulatnál távolodik a céltől).

■ **Vívás:** Vívókat a páston jobbra-balra mozgathatjuk, s miközben hátrál, emberünk automatikusan védi is ellenfele szúrásait. Az első tűzgombot lenyomva a négy irány különböző támadási módokat jelent (fejre, lábra, stb.), míg a másodikkal védés, visszaszúrás juttathatunk végre. Egy csőrre 5 találatig megy és a vesztes kiesik a további küzdelmekből.

■ **Súlyemelés:** A szó szerinti legnagyobb versenyágban a már szokott módon kell lendületesen gyűjtenünk. Eközben a felfelé küszködő kék csíkot pontosan a piros mellett állítsuk meg, s emberünk máris könnyedén mellére kap-



Szoros befutó várható az első három helyen.



Az eredmény, a szoros befutó ellenére elmarad a világcscúdtól.

ja terhét. Ugyanez még egyszer ismételve a súly fej fölé kerül, s már csak jobbra-balra kell egyensúlyoznunk mindaddig, amíg a bírók a fehér lámpákat ki nem gyújtják.

ÖSSZEĞZÉS

Az Olimpia hivatalos játékának CD-jére viszonylag sokféle sportág ráfér. És ami a legfontosabb, hogy a 15 versenyszám irányításban sem teljesen egyforma (emlékezzünk csak, a Summer Challenge-ben a rúdugrás és a gerelyhajítás elvégzése között semmi különbség nem volt). A válogatásban egyetlen csapatsport sem került be, de a foci szerelmeit megnyugtatom, az US Gold az olimpiai labdarúgó tornát is megőrököltette (erre a programra később még visszatérünk). A grafika döbbenetes minősége lassan már megszokott, hiszen

ezt a 3D-s megoldást számos fociban és kalandjátékban megcsodálhattuk. Igaz ez a megjelenítés, az egyes kameraállások közötti átrepülés, az események körbepásztázása okozza a program legnagyobb negatívumát is, hisz a programot igazán élvezhetően csak egy SVGA-s, Pentium processzoros gépen futtathatjuk. Az élethű hangok és a kommentátor szintén kötelező tartozékává vált a sportjátékoknak. A programban tehát mindent megtalálunk, ami tökéletes szórakozásunkat biztosítani fogja. Az egyetlen probléma, hogy ősszel az ember már nem olimpiázhat hajnalig, hiszen reggel dolgozni kell menni. Bár, ha a matektanár is megismeri a CD-t, még minden lehetséges.

Pálcica emberek ropikkal hadakoznak: ez a vívás.



olympic games Kiadja: US Gold

PC: 486/66, 8MB RAM, (S)VGA, CD

81%

OLYMPIC GAMES

16 nap nem lett volna elég!



CYBERIA

A PC-ek már lasan két éve, hogy először nekifoghattak a Cyberia gyilkos küldetéseinek, némi késéssel ugyan, de végre valahára immár a Saturn, illetve a PlayStation tulajdonosok is megtehetik ugyanezt. Ezúttal a játék PlayStation változatát vettük vizsgálódásunk keretébe.

A jövőben járunk, ahol egy ZAK nevű computer-kalóz irányítást vehetjük át, aki - mint a

foglalkozása is mutatja - számítástechnikai tudásának a legjavát nem éppen legális ügyletek lebonyolításánál kamatoztatta. Így került be a Free World Alliance börtönebe, ahol egy meglehetősen kényelmetlen választás elé állították: vagy egy halálos injekció, vagy egy öngyilkos küldetés... ZAK inkább ez utóbbit választja, így elindul Szipéria felé, hogy felkutasson egy titkosan készülő szuper-fegyvert.

A játékban kétféle stílusú kaland és akcióreszek fogják változtatni egymást. Egyrészt ZAK-ot irányíthatjuk, aki előre le-

gyártott pre-renderelt animációkkal fog a helyszíneken gyalogni, tehát mindig csak az elágazásoknál választhatunk három-négy útirány közül. Persze nem csak a gyaloglás a dolgunk, találkozhatunk majd logikai feladatokkal, azaz különféle zárrakkal, vagy épp egy hatástalanításra váró bombával. Ezeket a speciális szemüvegünkkel áttapogatva, és persze a logikánkat használva tudjuk megoldani. Ezen kívül hősünk gyakran fog tüzharcba keveredni, ahol a fedezékbe bújt és a tüzelést kell megfelelően időzíteni.

Az említett más típusú részeknél ZAK különböző járművek, főként egy repülő irányítását fogja átvenni, ahol gyönyörű pre-renderelt tájak felett repkedhetünk. Ebből következik, hogy valójában itt sem a repülő irányítása lesz a dolgunk, ha-



Segíthetek...?

nem csak egy célkereséssel az ellenség likvidálása, mint a NovaStormban.

Sok külföldi lap erősen lehurta a Cyberiát, mondván, hogy a PlayStation a real time 3D-s grafikához tervezték, nem pedig előre legyártott animációk lejátszásához. Szerény véleményem szerint ez badarság, hiszen ez egy ilyen típusú játék, ilyennek kell szeretni, amilyen. Ha pedig valakinek nem tetszik, az ne játsszon vele, de ne is írjon róla ostoba kritikát. Én csupán a majd' két éves kést tudtam negatívumként értékelni.



Giaval jobb ha nem vitatkozunk.



Zubrovskában valahogy fel kéne tankolni a repülőnket.

IMPACT RACING

Egy dolgot rögtön tisztáznunk kell: az Impact Racinget csak azok vehetik meg, akik játéktérmi hangulatra vágyanak. Ebben az autóversenyben ugyanis semmi más nem kell csinálni, mint hogy nyomni a tüzgombot, meg nyomni a tüzgombot. Egyrészt hogy gázt adjunk, másrészt hogy kilőjük az ellenfeleinket. Ennyi...

12 pályán keresztül tartanak a gyilkos futamok, igaz ez a szám egy ki-



Az egyik pálya a világűrön keresztül vezet.



A barlangon átvezető pálya igen impresszív.

nem hogy minél több ellenséges kocsiit likvidáljunk. Ha teljesítjük a gép által megadott mennyiséget, bónuszpályákon indulhatunk. Ezek tulajdonképpen csak alagutak, itt viszont csakis az ellenfelek megse-

erősebb lézert, rakétát, magunk után hagyható tüzfalat, hőkövetős rakétát, s végül egy minden ellenfelet elspró bombát is kaphatunk. Ezekhez a municiót mindig majd az ellenfelekből tudjuk kilőni. A pályák 3D-s grafikája a Ridge Racerhez hasonlítható, ám annál azért lényegesen gyengébb, de ami a lényeg: nagyon gyors. A szintén átlagosan kidolgozott autók egytől egyig a programozók fantáziájának a termékei, bár mindegyik kísértetiesen hasonlít bizonyos valóságos márkákhoz, mint például Porschera, vagy Ferrarira. A játék megnyerését az alkotók elég ötletesen oldották meg, a befejező



Előttünk senki sincs biztonságban.

képsorokon kívül ugyanis ilyenkor kapjuk meg a játékhöz a cheateket. Legkönnyeb fokozaton nem is olyan túl nehéz nyerni, lám még nekem is sikerült. Ime néhány hasznos kód: I.AM.IMORTAL, LOADSOFTUFF, JOURNEYS.END. Ha esetleg további cheateket akartok, próbáljátok meg a nehezebb fokozatokat, de akkor az ímént felsoroltakat ne használjátok!

csüt csalóka, ugyanis valójában 3 pálya ismétlődik, csak egyre több rajtuk az ellenfél. Az egyes futamokon nem csupán a célbaérés a feladatunk, ha-

mitése a feladatunk adott időn belül. Ha ezeket is teljesítjük, egy-egy újabb fegyver lesz a jutalmunk, valamint pályakódokat is kapunk.

cyberia Kiadja: Interplay
PLAYSTATION
90%

impact racing Kiadja: JVC
PLAYSTATION
76%

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

PC CD ROM

JÁTÉKOK

1000 GAMES ENCY.	2999	CHRONOMASTER	9999
11TH HOUR	9999	COMBAT CLASSICS 2	10999
1942 F4U AIR WAR 6	3999	COMBAT CLASSICS 3	4999
1944 ACROSS THE RHINE	2999	COMMAND & CONQUER	10999
300 GAMES FOR WIN.	2999	COMMANDER IN CHIEF	3999
30 ACTION GAMES	2999	CONQUEROR AD 1086	9999
7TH GUEST	2999	CREATURE SHOCK	2999
ABC W. WORLD OF A.	10999	CRUISE FOR A CORPSE	2999
ABUSE	9999	CRUSADER NO REGRET	HVJ
ACES OVER EUROPE	2999	CYBER MAGE	9999
AD&D LEGEND SERIES	9999	CYBERIA 2	9999
ADV. CIVILIZATION	9999	D	9999
AFTERLIFE	11999	D1000	3999
AL UNSER JR ARC RACE	3999	DARKER	9999
ALIEN INCIDENT	1999	DAWN PATROL	2999
ALIEN ODYSSEY	8999	DAY OF TENTACLE	3999
ALONE IN THE DARK 3	7999	DESERT STRIKE	2999
ARCADE GAMES	2999	DIO'S VIRTUAL WORLDS	4999
ARCHIBALD	3999	DREAMWAVE	2999
ASCENDANCY	3999	DUKE NUKEM 2	2999
ASSAULT RISKS	9999	DUKE	2999
ATTACK STACK COLL.	7999	DUNGEON MASTER II	3999
BATMAN FOREVER	9999	DUST	7999
BATTLE ACTION GAMES	2999	EARTH SIEGE	9999
BENEATH A STEEL SKY	4999	EARTH SIEGE 2	2999
BERMUDA SYNDROME	10999	EARTHWORM JIM	9999
BEST 30 GAMES	2999	ECSTASIA	5999
BEST OF GAMES 95	2999	EF2000	11999
BEST WINDOWS GAMES	3999	EIGHT BALL DELUXE	2999
BIOFORCE	3999	ELDER SCROLLS ARENA	9999
BLACK KNIGHT	3999	EXTRACTORS	3999
BLAKE STONE	2999	EXTREME GAMES	7999
BLOODNET	4499	EXTREME PINBALL	7999
BLOODWING	3999	EXTREME RISE OF TRIAD	2999
BUREAU 13	3999	EYE OF BEHOLDER 3	2999
BUTZ ALDRIN RACE	3999	F14 FLEET DEFENDER	9999
C. & C. COVERT OPS.	4999	+ SCENERY	2999
CADILLACS DINOSAURS	7999	F15 STRIKE EAGLE III	2999
CANNON FODDER 2	2999	F17A	9999
CAPITALISM	9999	FADE TO BLACK	9999
CASINO & CARD GAMES	2999	FAST ATTACK	9999
CENTRAL INTEIGENCE	4999	FIELDS OF GLORY	2999
CHAMPIONSHIP POOL	2999	FIREFIGHT	9999
CHAOS CONTROL	5999	FLASHBACK	2999
CHRONICLES OF THE S.	9999	FLIGHT OF A QUEEN	4999

FORMULA 1 GP 2	2999	MORTAL COIL	3999
FRODO PRINCEAS	2999	MUPPETS INSIDE	7999
FLN PACK	2099	NASCAR	2999
FLN PACK 2	2099	NASCAR TRACK PACK	4999
FLN PACK 3	2099	NBA JAM T. E.	2999
FLN PACK 4	2099	NBA LIVE 96	11999
GENE MACHINE	9999	NEED FOR SPEED SPEC.	9999
GOBLINS 1-2	2999	NHL 95 CLASSIC	2999
GRAND PRIX MANAGER	9999	NHL 96	2999
GREAT NAVAL BATTLES 2	9999	NIGEL MANSELL W.CH.	1999
GREMLIN CD 4 COMP.	2999	NIGHTMARE	2999
GREMLIN CD 5 COMP.	2999	NIGHTMARE 2	2999
GUILTY	2999	NORMALITY	9999
HELLFIRE ZONE	5099	OFFENSIVE	7999
HERETIC SHADOW D. S.	9999	OLYMPIC GAMES 96	9999
HERO QUEST	1999	OLYMPIC SOCCER	HVJ
HIGH OCTANE	9999	ONE IN A MILLION SEX	4999
HIGH LEGEND OF KYR	4999	OSCAR	1999
INDIANA JONES 4	2999	OVERLORD	2999
INDY CAR RACING	2999	PATRICIAN	4999
INDY CAR RACING 2	9999	PBA BOWLING	7999
INFERNO	4999	PERFECT GENERAL II	5999
INHERIT OF THE EARTH	2999	PIRATES GOLD	2999
IRON ASSAULT	3999	PIZZA TYCOON	4999
JACK THE RIPPER	3999	PLAYER MANAGER 2	7999
JUNGLE DREDDO	9999	PRAY FOR DEATH	8999
JUNGLE BOOK	9999	PRIMAL HAGE	9999
JUNGLE STRIKE	2999	PRINCE OF PERSIA 1-2	7999
KID & KIT 4-12	9999	PRISONER OF ICE	7999
KID'S WORLD	9999	PRO PINBALL - THE WEB	7999
KINGS TABLE	2999	PSYCHIC DETECTIVE	10999
KYRANIA 3	2999	PUTT PUTT MOON	5999
Labyrinth of Time	3999	PUTT PUTT PARADE	5999
LANDS OF LORE	3999	PYROTECHNICA	4999
LAST DYNASTY	3999	QUAKE	9999
Laura Bow 2	2999	RAILROAD TYCOON DELUXE	2999
LITTL' DIVIL	2999	RALLY CHAMPIONSHIP	2999
LOADSTAR	2999	RAPTOR	2999
LODERUNNER	5999	REBEL ASSAULT	3999
LORDS OF MIDWINTER	3999	RETRIBUTION	3999
LOST IN TIME	2999	ROSTER FIRE	9999
LOTUS 3	1999	RIDDLE OF MASTER LU	9999
MAGIC CARPET	9999	RISE & FOLE OF A KEMP.	9999
MAGIC CARPET DATA	4999	RISE OF TRIAD	8999
MANIC SPORTS	3999	ROAD RASH	HVJ
MANIC KARTS	5999	ROAD WARRIORS	2999
MASTER PIECE COLL.	9999	SAM & MAX	2999
MAXIMUM ROAD RACE	2999	SCREAMER	7999
MEGAPACE 2	HVJ	SEA LEGENDS	9999
MEGAGAME 2	2999	SENSIBLE GOLF	3999
MICRODROM	9999	SENSIBLE SOCCER	9999
MISSION CRITICAL	8999	SEPARATION ANXIETY	5999

SETTLERS I	9999	THUNDER HAWK 2	7999
SHADOW GASTER	9999	TILT	9999
SHAREWARE PACK	5999	TIME COMMANDO	HVJ
SHELLSHOCK	9999	TIME GATE	6999
SHIVERS	3999	TOP GUN	9999
SHOCK WAVE ASSAULT	11999	TORINS PASSAGE	3999
SID MEIER'S CIVILIZATION	9999	TOUCHE ADV. OF 5TH M.	7999
SILENT STEEL	9999	TRACK ATTACK	9999
SILENT THUNDER	9999	TRANSPORT TYCOON	6999
SILVERLOAD	6999	TRANSPORT TYCOON + WORLD E.	2999
SIM CITY	3999	UFO ENERGY UNKNOWN	9999
SILVERSTREAM 5000	4999	ULTIMATE SOCCER ENG.	9999
SPACE BUCKS	9999	UNDER A KILLING MOON	2999
SPACE HULK	9999	UNIVERSE	4999
SPACE HULK VOTBA	11999	US NAVY FIGHTERS	3999
SPACE QUEST 6	3999	VIRTUAL SNOOKER	9999
SPECTRE VR	9999	VEEDED LONGUE	3999
SPEED MASTERS	9999	VOLFIED & PIPE MANIA	1999
SPICESELLING PARTY P	3999	WACKY WHEELS	2999
SPUD	9999	WAR COLLEGE	9999
STAR BALL	2999	WARCRAFT I	10999
STAR CRUSADER	5999	WARCRAFT II ADD DN	4999
STAR TREK JUDGE.IT.	2999	WEREVOLF VS COM.	7999
STARLORD	3999	WETLANDS	8999
STEEL PARTNERS	9999	WHITE LINE COMPIL.	6999
STORM	HVJ	WITCHAMANT	2999
STRIKE COMMANDER	3999	WING COMMANDER	2999
SU 27 FLANKER	9999	WING COMMANDER IV	9999
SUBWARR 2050 -SCEN	4999	WINGS OF GLORY	5999
SUMMER GAMES SEX	4999	WIPOLIT	9999
SUPER KARTS	9999	WITCHAMANT	3999
SUPER STREET FIGHTER 2	9999	WORMS	7999
SUPERSTARS PRO	5999	WORMS REMORFAC.	2999
SYNDICATE PLUS	9999	WRATH OF GODS	3999
SYNDICATE WARS	HVJ	WRATH OF GODS 2	3999
SYSTEM SHOCK	2999	WWE WRESTLE ARCADE	7999
SYSTEM SHOCK 2	9999	XANTH	6999
TEX WAR	9999	XANTH 2	9999
TERMINAL VELOCITY	2999	ZEPPELIN	3999
TERA NOVA	3999	ZONE RAIDERS	3999
TEX	2999	ZOO	1999
THE DIG	9999	ZOO 2	2999
THE HUNTER	3999		
THIS MEANS WAR	9999		

GUNSHIP	1999	PREDATOR 2	1999
INT ATHLETICS	1999	SUPER TETRIS	1999
ISRA 2	1999	TITUS THE FOX	1999
LAST NINJA 2	1999	TV SPORTS BASKETBALL	1999
MI TANK PLATOON	1999		

I+50 JÁTÉK

F15 STRIKE EAGLE	3999	KNIGHTS OF SKY	3999
F19 STEALTH FIGHTER	3999	MI TANK PLATOON	3999
GUNSHIP	3999	SPECIAL FORCES	3999

PC LEMEZES

JÁTÉKOK

ALADDIN	5999	MONKEY ISLAND 2	2999
ALL DOGS GO TO H.	1999	MORTAL KOMBAT 2	4999
ANC. ART. OF WAR IN S.	4999	MURDER	1999
BATTLE ISLE DATA	3999	PATRICIAN	4999
BIG RED ADVENTURE	3999	PEPPER'S ADVENTURE	2999
BLACK HAWK	2999	PINBALL DREAMS-2-0	3999
BUDOKAI	2999	PIZZA TYCOON	4999
COMMANCHE	7999	POWERMANAGER	2999
CRUISE FOR A CORPSE	2499	PROJECT X	3999
CYBER RACE	3999	PYROTECHNICA	3499
DAEMONGATE	3999	RAMPART	2999
DARKEN	8999	REALM	2999
DELTA V	9999	RETURN OF PHANTOM	2999
DESCENT	3999	RINGWORLD	3999
DESERT STRIKE	3999	ROBOCOP 3	2999
DREAMWAVE	2999	SECRET WEAPONS O.L.W	7999
DUKE NUKEM 2	2999	SENSEIBLE GOLF	7999
DUNGEON MASTER II	3999	SETTLERS	2999
EARTH SIEGE	9999	SHADOW LANDS	2999
EPIC	2999	SILPSTREAM 5000	4999
EUROPEAN CHAMPIONS	2999	SPACE HULK	2999
F14 FLEET DEF. SCEN	3999	SPECTRE VR	5999
FIGHT SIMULATOR	3999	STAR CONTROL II	4999
FLIGHT SIM TOOLKIT	2999	STAR CRUSADER	5999
FLUX	2999	STARLORD	2999
FREE CD	4499	STREET FIGHTER 2	2999
GRAND PRIX UNLIMITED	2999	SUMMER CHALLENGE	2999
GUILTY	3999	SUPER STREET FIGHTER 2	6999
HAND OF FATE -KYR 2	3999	SUMMER SHOCK	8999
INDIANA J. DESK. ADV.	2999	TEST DRIVE 2	2999
INDIANA JONES IV ADV.	2999	TEST DRIVE 3	2999
INFERNO	5999	THE CYCLES	3999
JAGGED ALLIANCE	6999	TRANSPORT TYC.W.EDIT	3999
JUNGLE BOOK	5999	ULTIMA 7	3999
JURASSIC PARK	3999	ULTIMA IV	2999
LION KING	5999	UNIVERSE	3999
LITTLE BIG ADVENTURE	4999	VIKINGS	2999
LOMBARD RAC RALLY	2999	WACKY WHEELS	2999
LOW BLOW	2999	WWF 2 EUROPEAN R.	2999
MIDWINTER	1999	X WING	3999
MIDWINTER II	2499	ZEPPELIN	3999
MONEY ISLAND	2999		

MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL MEGJELENT JÁTÉKAINK

11.999,-

FF Legend

9.999,-

Wing Commander
The Price of Freedom

5.999,-

Knights Chase

9.999,-

Grand Prix 2

ANGOL NYELVŰ ŰSÁGOK

PC CD: (mindkét) 4999	CD melléklettel) 5999	EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999,-
PC GAMES	1599,-	EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999,-
PC FORMAT	1599,-	EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999,-
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	1999,-	EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999,-
EDGE	999,-	TOTAL PLAYSTAT. (PSX) HVJ/VI	999,-
300 MAGAZINE + CD	1599,-	SEGA SATURN OFFICIAL SATURN + CD	1999,-
SEGA, PSX)	999,-	PSX OFFICIAL (PSX) + CD	1999,-

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat.

Feltételeink:

1. Első vásárlás min. nettó 100.000,- Ft (a kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

Touche
The Adventures of the Fifth Musketeer

Dungeon Keeper

Tactcom

Destruction Derby 2

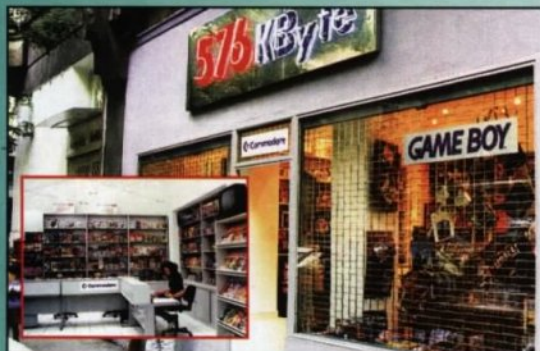
DESTRUCTION DERBY 2 & MAGIC: THE GATHERING

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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

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



**Pasaréti téri üzletünk
(II., Kelemen László u. 14/a)
megújult választékkal
várja a játszani vágyókat.
Tel.: 200-2252**

VIDÉKI BOLTJAINK

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

SZEGED,
Vadász u. 5.

ÁRÉSÉS!

Az árlistánkban kiemelt
PC CD-ROM játékaink

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD ROM akciónk csak e szelvény
bemutatásával érvényes.
Vásárláskor hozd magaddal
vagy küldd el
megrendelésed
akkor
érkezik