

Számítástechnikai magazin

576 KByte

OUTPOST

Nagy, nagyobb, legnagyobb!!! Megszületett minden idők legkomolyabb kolonizációs programja, amely nemcsak a majával, hanem kivitelezésével és nagyságával is tekintély parancsol.

Dee Jay vagy Shang Tsung?

Vajon kié lesz a bajnoki cím? Het oldalon keresztül vesezzük ki a két szupersztárt.

A SUPER STREET FIGHTER 2 és a MORTAL KOMBAT 2 is egyedülálló a magánemében!

THEME PARK

Most végre nem te gatyasodsz le a vidámparkban, hanem te tudod kizsebelni a szórakozni vágyó közönséget a saját hullámvastaddal és elvarázsolt kastélyoddal.

TIE FIGHTER

A lazarok abban reménykednek, hogy az Erő örökre velük marad. A legenda szerint valóban így van. A Sötét Oldal uralma azonban nem álom, hanem a véres valóság! Légy Te az, aki megtöri a mítoszt!

576 lejtés**Árúnk a 25%-os ÁFA-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazó! Visszateleddéknak további kedvezmény!**

MIVEL LISTÁNK 1994. SZEPTEMBER 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETŐSÉG, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS SZÍVES ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT

MD II ALAP SET: MD II alaglop + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD	19990,-	20990,-
MD II ALADDIN SET: MD II alaglop + SONIC 2 + ALADDIN + USA ADAPTER + 2 db CONTROL PAD	20990,-	21990,-
MD II SONIC SET: MD II alaglop + SONIC 2 + SONIC 3 + USA ADAPTER + 2 db CONTROL PAD	27990,-	28990,-
MD II SPORT SET: MD II alaglop + SONIC 2 + NBA JAM + FIFA SOCCER + 2 db CONTROL PAD	31990,-	32990,-
MD II MORTAL SET: MD II alaglop + SONIC 2 + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD	23990,-	24990,-
MD II TENISZ SET: MD II alaglop + SONIC 2 + PETI SAMPRAS TENNIS + 4 db CONTROL PAD + POSZTER	27990,-	28990,-
MD SUPER SET: MD II alaglop + SONIC 2 + ALADDIN + SONIC 3 + USA ADAPTER + 2 db CONTROL PAD	33990,-	34990,-

SNES KÍNÁLAT

SNES ALAP SET: SNES alaglop + MARIO WORLD + 1 db CONTROL PAD	24990,-
SNES AKCIÓ SET: SNES alaglop + MARIO WORLD + R-TYPE II + CYBERNATOR + 1 db CONTROL PAD	30990,-
SNES MORTAL SET: SNES alaglop + MARIO WORLD + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD	32490,-
SNES SPORT SET: SNES alaglop + MARIO WORLD + NBA JAM + 2 db CONTROL PAD	35490,-
SNES SUPER SET: SNES alaglop + MARIO WORLD + JURASSIC PARK + PUSH OVER + USA ADAPTER + 1 db CONTROL PAD	39990,-

GAMEBOY KÍNÁLAT

GAME BOY BASIC SET: GAME BOY alaglop (játék nélkül)	8990,-
GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alaglop + MARIO LAND	10990,-
GAME BOY SUPER SET: GAME BOY alaglop + MARIO LAND + WARIO LAND MARIO 3	14990,-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT

MS ALAP SET: MS alaglop + SONIC + 2 db CONTROL PAD	11990,-
MS SUPER SET: MS alaglop + SONIC + STRIDER + WORLD CHIP '94 + 2 db CONTROL PAD	15990,-

GAME GEAR KÍNÁLAT

GAME GEAR SET: GAME GEAR alaglop + 4 JÁTÉK	18990,-
---	---------

CONSOLE KIEGÉSZÍTŐK

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GUMBOZI)	2190 Ft	SEGA CONTROL PAD	1990 Ft
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (5 GUMBOZI)	2990 Ft	SNES USA KONVERTER	3000 Ft
SEGA MEGADRIVE USA KONVERTER	3000 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0	9990 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0	9990 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER	6990 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER	7990 Ft	SNES SCART KÁBEL	1990 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL	1990 Ft	SNES Hi-Fi KÁBEL	1990 Ft
SEGA MEGADRIVE Hi-Fi KÁBEL	1990 Ft	SNES JOYSTICK SZABZSABBITÓ KÁBEL	990 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	2990 Ft	GAME BOY (HÁLOZATI) ADAPTER	1790 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - MEGADRIVE KONVERTER	3990 Ft	GAME BOY (HÁLOZATI) AKKUMULÁTOR	1990 Ft
GAME GEAR HÁLOZATI ADAPTER	1190 Ft	GAME BOY + HONEY BOY (nyaglop, lámpa, hangszóró, joystick)	5990 Ft
GAME GEAR TOLTHÉTO AKKUMULÁTOR	2090 Ft	NE ACTION REPLAY	5990 Ft

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGALAT!

Ha az itt felsorolt árak valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írd a címünkre (1389 Budapest Pf.:132.) és mi 3 napon belül utánvetel postázzuk azt!

JUNGLE BOOK MORTAL KOMBAT 2

SUPER NINTENDO (PAL)

9900,- Ft

SEGA MEGADRIVE

9900,- Ft



SEGA MEGADRIVE

11900,- Ft

SEGA GAME GEAR

5900,- Ft

GAME BOY

4900,- Ft

SUPER NINTENDO (PAL)

11900,- Ft

Ú J D O N S Á G

576

KByte

TARTALOM

Kivülről még nem sejtetheted, hogy belsőnk - megtartva eddig kivívott eregyeit - előnyére változott. Több információt, áttekinthetőbb oldalakat találasz, ha továbblapozol.

TIE FIGHTER

A peshadri amerikai Filmipar mindig a pozitív hősöket favorizálja. Most végre egy igazi "nehézítő" a Sötét Oldalról vonzi az a hatalmat a PC-nak koponyájára.



MORTAL KOMBAT II

Bugyog, fröcsög, aprított és vér. Lészakított lövők és testrészek szanaszét hullnak, ez nem egy hébebe illő szex koporsó, hanem az új, újabb, átlagos jelentés.



THEME PARK

Mutandó hullámvadászatot és megmondom ki vagy a Bullfrog ismét magára tette a löcöt a legújabb vidámparkosítójával, amit mollett Disneyland se tudhat helyébe.



OUTPOST

Elemboltak a stratégiai játékok koronáját! A Sierra utolsó epizoda minden eddigi rekordot megelőző elfoglalta a trónusokat. Nem csak megrató, hanem kiválóan is egyáltalán.



HÍREK	2-3
HOL VOLT, HOL NEM VOLT...	4
MAGIC OF ENDORIA	5
ISHAR 3	6-7
VALHALLA	8
TIE FIGHTER	9-11
HÓNAP BUKÁSA/DUMÁJA	15
PIZZA CONNECTION	16-17
MYST	18-20
SUPER STREET FIGHTER II	21-23
MORTAL KOMBAT II	24-27
MORTAL KOMBAT KIVÉGZÉSEK	28
GAME BOY: DONKEY KONG '94	29
ON THE BALL	30-31
CD 32: IMPOSSIBLE M. 2025	32
CSEVEGŐ	33
ÉRKEZÉSI OLDAL	34-35
FANTAZMAGÓRIA	36-37
PINBALL DREAMS DELUXE	38
BUMP 'N BURN	39
DARK LEGIONS	40-41
THEME PARK	42-44
EXKLÜZÍV: LONG LIFE	45
OUTPOST	46-48

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

ISSN 0965-8226

Nyomdás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/9-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács István Nyomdai előkészítés: Erdeti István

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

Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt., Medvez és Társa Kft., Newpress Kft., Extrahír Kft.

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

MEGATECH

Gondolom az őzikeszemű, "kebelgadzag" leányzók, kékhajú, izomkolosszus legények, misztikus erőmél rendelkező varázslók és démonok (értsd "Manga") rajongói-nak szíve hatalmasat dobban, amikor bejelentem, hogy az amerikai illetőségű **MEGATECH** új alkotásával ismét felkarolja az ügyüket. A Cobra Mission sikerén felbuzdulva egy annál sokkal meszerűbb történetet dolgoztak fel **KNIGHTS OF XENTAR** című balladájukban, amely több néven is ismert, de EZ a végleges címe. Képzeltetek el egy csupa csajkból álló társadalmat (ez maga a Paradicsom), amelyet démonok szállnak meg valamilyen varázserővel rendelkező drágakövek után kutatva. A megfélemlített hölgyek segítségért fordulnak régi pártfogójukhoz, egy nagy f**ű (nagy fantáziájú, you piggy) hősökhöz, aki egy mágikus erejű karddal és két barátjával - egy izsakos, de rettentő erejű bajnokkal és egy csinibabával - az oldalán nekiveselkedik az ádáz küzdelemnek. A felülnézetből látható helyszíneken (királyi palotában, kisvárosban, földalatti labirintusban, a pokol tornacán) kell kommunikálnunk, tárgyakat keresgetnünk, harcolnunk, információkat szipkázunk, hogy eljussunk a hauptfűhrerhez egy végső összecsapás erejéig. A játéktér grafikája hagy némi kíváncsiságot maga mögött, de a nyálcsergató átvizetőkép mindenkit - mármint aki PC-vel rendelkezik.



VIRGIN

A **PAPYRUS/VIRGIN GAMES** házasságának eddigi legfényesebb csillaga az IndyCar Racing volt, amelyről az autóverseny játékok kedvelőinek igencsak fennakadt a szemük. Időközben kijött hozzá egy adatlemez is a napokban (sémmit extra újítás), majd ezzel egyidőben bejelentették egy minden eddigi csúcspot megdöntő 3D-s autószimulátor megjelenését is, a **NASCAR RACING**-ét. Az égi csatornákról ismerős lehet az amerikai örület: 680 lóerős erő-

gépek kergetik egymást körbe-körbe, dacolva a gyakorta halálos kimenetelű ütközésekkel és nézők közé való kicsúszásokkal. Ha hihetünk a híreszteléseknek (amiknek sajnos többnyire fele sem igaz), akkor ettől a produkciótól még a lélegzetünk is el fog állni. A fejlesztői ígéretek: villámgyors és töéles 3D-s poligongrafya VGA és SVGA módban, a sportközvetítésekéről megszokott számtalan kameraállítás, realiztikus ütközések és sérülések, amelyek kihatnak az autók további menetteljesítményére, stb. Az SVGA grafika csak 486/66 MHz/8 MB RAM felett élvezhető (köszt), a VGA viszont már 386/33/4-es konfigurációval is szépen mozog. A grafika minőségét jellemzi még egy apróság: a saját és a körülöttünk száguldó autók mintázatát, a rajtuk levő apró hirdetések szövegét az utolsó betűig el lehet olvasni - mindezt 350 km/órás sebesség közepette! Év végén PC-re és CD PC-re várható.



OCEAN

Amiga tulajdonosok figyelem! Az **OCEAN** szerzte meg a **JUNGLE STRIKE** Amiga verziónak (500, 1200, CD32) kiadási jogát és rohamléptekkel halad a fejlesztés befejezése felé. Kilbaba tábornok halott, a Desert Madman kinyíftant (hála a Desert Strike-ban nyújtott tevékenységünknek). A fiacskája azonban nem nyugszik a bőrébe és az apja halálát megbosszulandó, Dél-Amerika lerohanását tervezi. Ehhez a déli kontinens legnagyobb kábszerdealerét veszi be társnak, Carlos Ortegát. Félelmetes fegyverarszenállal rendelkezik, de a mi oldalunkon is dögös gépek állnak rendelkezésre: Commanche, F-117A, XL-9 Hovecraft. 9 féle missziót kell teljesítenünk, közöttük éjszakai repülést, havazás közbeni bevetést. A grafika és a hangok egy az egyben megegyeznek a konzolos változatokkal, magyarul geny-

nyes jó anyag lesz - úgy november közepe táján.



APOGEE

Az **APOGEE** neve az utóbbi időben sarkcsillagként ragyog, ugyanis az egyik legnagyobb léptekkel nyomuló PC-s shareware cégként tartják számon a hozzáértők. Nem kell viszont túl sok szakértelem ahhoz, hogy megállapítsuk, hogy legújabb produkciójuk, a **RISE OF THE TRIAD** a 3D-s gyilkos-játékok etalonjának tartott DOOM alteregója. A sztíri szerint egy H.U.N.T. fedőnevű akciócsoportként tevékenykedünk valahol L.A. parti vizen, amikor rádión keresztül érkezik, hogy egy titokzatos csoport iszonyatos népiirtásba kezdett Los Angelesben és a kontinens elfoglalására készülnek. Négy, különböző mentális tulajdonsággal megáldott tag közül választhatunk, hogy melyikjűnkkel akarjuk megtörölni a vérontást, majd 30-nál is több pályán, 9 féle brutális fegyverrel szerezhetünk érdvényt a "fogat fogt" elvnek. A kedvelt dooms megoldások mellett számtalan újítás is helyet kapott a játékban (digitálizált ellenfelek, szállíva való közlekedés az alagutakban, új fegyverek, stb). Két kép izeltöl.



DCD

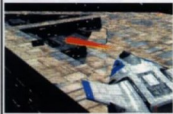
A **DCD** rövidítés csak a legtapasztaltabb szerep és kalandjátékoknak lehet ismerős, hiszen ez az alkotógar-da állt a Legend of Valour produkció mögött. Most egy minden eddiginél terebélyesebb fába vágták a fejszé-jüket, ugyanis a híres-hírhedt Arthur király legendáját dolgozzák fel **KING ARTHUR: THE QUEST OF THE FAIR UNKNOWN** című PC CD ROM-os eposzukban. A kép alapján mondhatjátok, hogy már megint egy dőgu-nalmas interaktív stuff, de NEM! Az alkotók megpróbálták a maximumot kihozni a 3D-s ray trace-elit megoldá-sokból és olyan játékokat építettek fel, amelyben nem csak egy mesebeli fil-mutazáson veszünk részt és csak egyet egyet pöccintünk az egéren, hanem teljesen szabadon mozoghatunk és cselekedhetünk a terepen. A játék többféle történetet és kalandot dolgoz fel, amelyek hol laza kapcsolat-ban állnak egymással, hol pedig egy-másra épülnek, egymásból követ-keznek. A feladatok elvárásolt kirá-lylány kiszabadításától, szörnyzűlöt-tek kinyiffantásán át logikai felad-ványok megoldásáig terjednek - mint egy valamirevaló kalandjátékban. Érdekeség, hogy szabadon váltha-tunk a különböző nézetek között, min-dent szemügyre vehetünk, akár 10 centiméternyi távolságból is, fer-geteges sebességű animációk látha-tok az állóképeken is, viszont a harcok során csak előre letárolt mozgáskom-binációk használhatók. Előre látható-lag decemberben jön ki, de CSAK CD-ROM-ra.



ELECTRONIC ARTS

Aki emlékszik a Strike Commander 2 éves kérésére, az enyhe gyanak-vással fogadja a hírt: az **ELECTRONIC ARTS** bejelentette, hogy novemberi megjelenéssel piacra dobja a **WING COMMANDER 3**-t. Becsűző - fogad-koznak a fejlesztők, és nemcsak a megjelenési dátumra gondolnak. Állításuk szerint az eddigi legtutibb repülő anyag kerül ki a kezűkből.

Már az intro is egyedülálló: Hollywood keze van a dologban. Egy ott leforgatott 90 percnyi fil-manyag szolgált a be-, és átvezető képsorok alapanyagául. Csoda-e, hogy a produktum 2 CD-t fog megtölteni? Nem hiszem. Főhőseink a híres Mark Hamill (alias Luke Skywalker a STAR WARS-ból), Mark Hamill és Ginger Lynn Allen által megformált szereplők, akik a játék SVGA filmrészletein feszülnek. Nem akorok senkit felbőszíteni, de sajnos csak Pentium vagy DX-4-es alap-lapon érzékelhető majd a játék sava-borsa SVGA felbontás mellett (24 kocka/másodperc), bár a hírek sze-rint a VGA megjelenítés is párját rit-kilja majd (15 kocka/másodperc).



PSYGNOSIS

már sokan várják epedve a napok-nap megrendezésre kerülő ECTS-1, amelyen feltehetőleg olyan sztár-parádé lesz, amit már régen nem láttunk. A show-n minden bizonyon-ya a **PSYGNOSIS** által fejlesztett **SCAV-ENGER 4** lesz az egyik legnagyobb ász. Ha a Microcosm-ot vesszük etalonnak, akkor erről a produk-cióról elmondható, hogy jónéhány lényévnnyi távolság lesz kettejük között - természetesen a S4 javára. Eredetiségben kissé hiányt szenved a sztari ("szabadíts meg a gonoszról" szintű kerettörténet), de a pályák változatosságára már nem lehet panaszunk. Láva-folyamoktól fortyogó sziklás tereptől kezdve a légvédelmi rakétaállásokkal teli úrbázisig mindenféle háttér előtt zúdulhatnak előre, persze ezernyi ellenfél gyűrőjében. A valóság érzését fokozza, hogy a fény-árnyék viszonyok a háttéren és a sprite-okon is ugyanúgy változnak, nem-egye mint például a MegaRace-ben. Minden pálya végén egy-két dög-gel is meg kell küzdenünk, amelyek a shoot'em up-ok klasszikus szabályai szerint csak adott ponton sebez-hetők. A manőverezést az is ne-hezíti, hogy a talajhoz hozzá lehet majd csapódní, de az ellenfeleink is

odakénődhetnek nagy igyekezetük-ben. Sebességben, hanghatások-ban és még az átvezető képsor-okban is messze túlép majd a Microcosm-on, sőt egyes nézetek szerint a Rebel Assault is csak kul-loghat majd utána.



GREMLIN INTERACTIVE

Apropó ECTS! Miközben ezeket a sorokat írom, fél lábbal már Angliában vagyunk az őszi játé-kkiállításon, ami bombasztikus show-nak ígérkezik. Mindenki ott lesz, aki számít, a cégek megpróbálják a legjobb formájukat adni a látogatók-nak és újságíróknak, hogy azok jó híreket keltsék szerte a világban. Itt fogja bemutatni a GREMLIN meg-újult imágóját, ami nemcsak egy új logót és nevet (**GREMLIN INTERACTIVE**) jelent, hanem teljes stílusváltást is. A Zool, Lotus, Heroquest, Premier Manager után teljesen új vizekre eveznek, melynek első mérföldköve a **RETRIBUTION** lesz. Bővebben a következő számunkban olvashat-ko ról a NAGY ECTS REPORT-ban, most Izzeltől egy kép és néhány infó: 2396, Föld. Világháború fenyeget, mikor egy ismeretlen faj a Földre érkezik és energiával, élelem-mel, technikával látja el az emberi-seget. Hamarosan azonban ország-nyi embertömegek tűnnek el és kiderül, hogy a jöleikű hódítók saját táplálékuknak hizlalták fel az embe-reket. Egész egyéni sztori, nem? A program real-time-ban generálja a terepet és az ellenfeleket, iszonya-tos sebességgel. Átvezető filmek, dīgi hangok, baromi "szép" szór-nyek, csúcás játszhatóság. Megje-lés csak PC-re lemezen és CD-n, valamikor még az idén.



Ha már elmúltál 3 éves, de még nem töltötted be a szaszit, akkor a Putt-Putt és a Living Books sorozatok kedvelő közfelfók.

Kevés óg van mostanában, amelyik játékaival első sorban a legalsóbb korosztályt célozza meg. Ez nem véletlen, hiszen egy 3-5 éves gyerek figyelmét nem is olyan könnyű lekötni, mint ahogy azt az ember gondolná. Am melyik gyerek tudna annak ellenállni, hogy saját kezébe vegye egy rajzfilm-höz irányítást?



● Firebird bácsi üzemeében óvatossabbnak kellett volna lenni



● A közös munka meghozza a gyümölcsöt: az űrhajó kormánykerekeit.

most látott napvilágot legújabb kalandja. Putt Putt ezúttal Firebird-bácsi portális szimulátor tét látogatást, amikor is Putt Putt kislánya egy pillanót ódláve kisebb galibát okozott, így hamarosan a Holdon találák magukat. Feladatuk tehát, hogy Putt Putt-ot visszajuttassuk a Földre, azaz óptáink egy űrhajót. Ebben segítségünkre lesz Rover, az ottfelejtett holdjáró, valamint a Hold szarvas más lakója. A játék értékelésénél azonban sajnos azt kell hogy mondjam, aludt maradt akur az első részhez, akur a Fatty Bear-hoz képest. A program mögött mintha elhamarkodott munka állna, az apró poénok nem annyira szórakoztatók, sőt a játék cselekménye is elég rövidre sikerült.

© The ball rolls. The first day of school was new. Like me, all of my classmates were nervous. From 13. Hours, the students filed out slowly. In appreciation, our "Dear Teacher" was our best teacher, Mr. Ratburn.



● Mr. Ratburn és 'vidám' osztálya.

nek megfelelően megelvezett képeskönyvekről van szó, melyekben minden egyes képen a legapróbb részlet is előre kell, ha ráklickelek. A CD-nek köszönhetően szebb, nagyobb felbontású a grafika mint a Putt Putt-ban, s még több digitalizált szöveg hallható. Hogy csak egy példát említsék az egyik részben a főcímszövegben a könyv szerzőjének karikatúrája csak úgy mellesleg jelenik meg az "Alligator was Unfriendly" című szövegrészletben, ami még a téjéket, hogy mit válasszunk. A választási lehetőségeink pedig a következők: mivel könyvekről van szó, olvashatjuk őket, ilyenkor voltaképpen mintha rajzfilmet néznénk, magától történnek az események, valamint játszhatunk, ilyenkor pedig mi irányítjuk a cselekményt, s csak akkor megy tovább a történet, ha mi akarunk lapozni. Já, és mielőtt rátérnék a történetekre, még egy fontos dolgot a játékok

Az első ilyen igazi rajzfilm-játék a Hungous Entertainment-től a Putt Putt-ról, a kiscsatornáról szóló történet volt. A játéok azaz tervezett új stílus, hogy az igen egyszerű cselekmény mellett minden képernyőn minden tárgy előre kell, ha ráklickelek, valamint az összes szereplő fölül hallható, digitalizált dialógusokban beszél. A stílusban azonban egy tük a Hungous Entertainment elvezette a hegymóniáját, nemrny egytáris hasonló játékokat jelent meg a Broderbund is.

Putt Putt Goes to the Moon

Először azonban maradjunk Putt Putt-nál, akinek a játék cselekménye is elég rövidre sikerült.

Living Books

A Putt Putt értékelése után azonban meg kell említenem, hogy a Broderbund Living Books sorozatának is van egy kis szépségibaja, nevezetesen, hogy csak CD-ROM-on jelent meg. Mar ha ezt a CD-ROM terjeszkedését nézve egyáltalán hibának lehet nevezni. A cím-

EGYSZER VOLT HOLNEM VOLT

csak Windows alatt futnak, s legjobban 640x480-as grafikai felbontással élvezhetők. Eddig négy része jelent meg a sorozatnak:

Arthur's Teacher Trouble

A könyv főhősné, Arthur-nak az első nap után az iskolában egy tüknek hosszú évre lesz kilátása. Amig ugyanis a többi terebeli tanítas után - normális gyerekek módjára - kiülönköl az osztály, addig az ő osztályfőnöke, Mr.Ratburn ABC-sorrendbe állítja a diákokat, s csak úgy vonulhatnak ki a tanteremből.



● Akár lehetne ez a havi rejtélyünk is: a képen a szövegben hol található a "mentünk" szó

I Spied My Shadow Slinking



I spied my shadow slinking up behind me in the night, and we started in to fight.

● A költemény az enyhén paranoiás srácról.

Just Grandma and Me

Ebben a könyvben Little Critter-t, és Nagymamáját kísérhetjük el egy kis tengerparti piknikre. Ervük a résznek az érdekesége, hogy az angol és a spanyol nyelven kívül japánul is olvashatjuk a történetet. Aki tehát epp ezt a nyelvet tanulja, az figyelheti a kiejtést is.

The New Kid on the Block

Ez egy Jack Prelutsky nevű költő "verseskötete". A játék grafikaig talán nem annyira látványos mint a többi, mivel ez a könyv egy kicsit más elven "müködik": itt nem a háttérgrafika kell előlre, hanem ha a vers egy-egy fénvét, vagy ígétét elolvasunk, azok jelönek meg a képernyőn néhány másodperces animáció formájában.

The Tortoise and the Hare

Ez a történet két szomszédokról szól, a Teknősbakáról és a Nyúlról. A Teknősbákó egy barátságos kis fickó, aki a saját korosztályában előré, ahogy a Nyúl megjegyzik: mire a reggelit befejezi, vacsorál lesz. Ezzel szemben a Nyúl állandóan siet valahova, és mindig később van.



Vari Zoltán

MAGIC OF ENDORIA

Valamikor 1993-ban a German Design Group úgy gondolta, hogy a Bard's Tale, meg az Ormus Saga sorozat még nem maradt ki elég a C-64-es látó réteget és sokakat, ezért a Surflorek-revél német cég gondoskodott kiadás a Magic of Endoria-t, amely minden idők társasjátékos menürendszerét és legnépszerűbb játékosától rendelkezik. Persze számítógépes játékokról lévén szó, a leg-jetők használható mindig vigyázzni kell, de aki kipróbálja ezt a programot, hamar rá fog jönni, hogy "nem is olyan egyszerű".



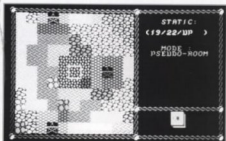
A játék elején a PREFERENCES-nek csúszott menüben (magyarul kedvelményt jelent) joystickunk segítségével beállíthatjuk, hogy a számítógép, vagy a szomszéd jóskaja ellen akarunk játszani, a játékméretét (max. 4000 méter), az indulóitokét (max. 3000 arany), valamint azt, hogy a kristályszobák láthatóak, avagy láthatatlanok legyenek. Hogy hol is vannak ezek a kristályszobák, azt pillanatszerűen még jöbékony homály leli, de biztos vannak valahol, ha egyszer a program azt állítja. Ezek után végig nekugorhatunk a játéknak, persze csak képletesen. A képlety fel olda a tulajdonképpeni játékméret, a jobb oldalra jelennek meg az információk, alul pedig egy teljesen átlátszó lünc ikonrendszer csodálhatunk meg, hogy a látás néha csak azt eddig is tudtam, de hogy ennyire, azt ószintén szőva nem, de az ószintén lünc menüpont bemutatása ugyancsak óvalos becslésem szerint künti tő A4-es óvalos léme el, és még maradásnak is vitás kérdések, elől pedig természetesen szó sem lehet. Alkalmanként egyszer majd sor kerülhet rá, azelőtt is maradjunk annyiban, hogy a lüncem rúszdái terem. Most pedig, amennyire csupán képletesen állunk, megpróbálom elmesélni, hogy tulajdonképpen milyen játékról is van szó, még mielőtt kikérnéd, hogy itt fúszoljok, ahelyett, hogy a programmal foglalkoznék.

Magára a játékra átlátszó határoltalan ki kell jelenítenem, hogy mit látnyosság, csaksem fog az EXPO-n szerepelni. Ez ónragyban még nem lenne baj, hiszen egyrészt a kalandjátékok

grafikájával szemben mások az elvárások, mint például az akciójátékok esetében, másrészt egy program közönség grafikával is megerősítés nélkül fogalomra válhat, de ehhez a többi lényeges szempontot (kód, zene stb.) tekintve nyilvánvalóan is kell lennie. Szerény véleményem szerint a Magic of Endoria sem grafika, sem programozás tekintetében semmi különbséget, vagy új nem tartalmaz, mindkét léren maximum az állagcs mindössze érdemi ki igaz, hogy szinte teljesen BASIC-ben írták, de ebben a kategóriában a PIRATES!-el még magasra tette a léceit ahhoz, hogy csak valami igazán színvonalas produkcióval lehessen betölteni a képezzeltek ébolyba. Hanghatások nincsenek, ez tulajdonképpen természetesen, bár néhány effekt azért emelt volna a színvonalra.

A bevezetőben már emelték ikonrendszer mindenképpen külön bekezdést érdemel. Ha címszavakban kellene jellemeznem azt mondanám, hogy lélelmetszem összetett, de rengeteg felesleges elemet tartalmaz. Sok az egymást fedő menüpont, ami a tapasztaltabb játékosokat könnyen megzavarhatja, egyes ikonok jelentésére rendkívül nehéz rájönni, tekintve, hogy választáskor nem mindig kapunk infót arról, hogy az

illető ikon milyen funkciót tölt be, és csak akkor kapunk észbe, amikor már sikerült leformálnunk a Master Disk-el Save Disk-é, vagy illyesmi. Ez ugyan kitűnő alkalmat jelent a magyar nyelv el-sajátításában szerzett töremretek megcél-lopattatása, de aligha okoz befűlőben ábrómt úgy nekünk, mint a különben tartózkodóknak. Szerintem egy kevésbé pontot tartalmazó, de áttekinthetőbb és igényesebben megtervezett menürendszerrel lényegesen jobban jártunk volna.



Magára a játékra átlátszó határoltalan ki kell jelenítenem, hogy mit látnyosság, csaksem fog az EXPO-n szerepelni. Ez ónragyban még nem lenne baj, hiszen egyrészt a kalandjátékok



Ejtsünk néhány szót a pozitívumokról is. Minden tisztelettel és elismeréssel a programozói gárdáját, hogy ilyen nagy lélegvételű programot készíthet a C64-es halódásba idején. A játék nem fog történelmet írni, látnuk már szebbet, még jobbat is, de 1993-ban, amikor a nagy órgon szinte már csak logikai játékok jelentek meg, kalandjáték írásba fogni nem kis teljesítmény. Fájódom, azon kívül, hogy a program C64-es jelenti meg, más igaz pozitívumot nem tudok említeni vele kapcsolatban. De még mielőtt másodszor is kikérnéd, hogy ilyen kritikus hangvételben jellemeznem a programot, hadd jegyezzem meg, hogy szerintem sokkal jobb, ha az ember kelemesen családosi egy játékban, mintha a leírás alapján nagy reményekkel fűz hozzá és aztán arra esik (linom fogalmaz) amikor kipróbálja. Nekem személy szerint nem vált a szívem csúcsképe a Magic of Endoria, de lehet, hogy a következő számban a Coveggy azzal tesz lete, hogy a cikk szerzője agyilag rokkant, mert ilyen jó játékok a számítógépek felhasználása óta nem láttak. A cikk szerzője tehát most lezár a kivájtúrál, de mielőtt lezár, mindenképpen jó és eredményes játékok kiad.

ÉRTÉKELŐ

- grafika 65%
- hang/zene - %
- kezelhetőség 60%
- kibívás 70%

ÖSSZTARTÁS

60%

TESZTELVE: C64
VERZIÓK: C64, PC

AZ ISHAR 3 AZON KEVÉS PROGRAMOK EGYIKE, AMELYEK

A káosz és a rend erői már hosszú évszázadok óta vívják véres háborújukat Kendori földjén. Csak az utóbbi néhány évben köszöntött be a béke, hisz Shandar, a káosz erőinek vezetőjét legyőzték, szövetségeseit pedig szétkergették. Minden jel

éppenséggel a Silaris nagyszerű szerepjátékára, az Ishar-ra. Hát igen, lényegesen egyszerűbb egy régi történetet folytatni, mint esetleg egy újat kitalálni. Itt van például az előbb már említett Ishar is, a minap jelent meg a sorozat negyedik része,

nekik! A Silaris ismét nagyot alkotott, az Ishar 3 mind Amigán, mind pedig PC-n egyike a valaha készült legjobb szerepjátékoknak.

A halottnak hitt főmágus újra él és pusztít. Vajon ismét le tudják-e győzni őt a hősök, vagy ezúttal a káosz győzedelmeskedik ?



szerint a háború elődt. Vagy mégsem? Néhány nagytudású bölcs szerint ugyanis Shandar lelke még nem pusztult el, hanem beleköltözték Sith, az utolsó fekete sárkány testébe. Márpedig ha ez a fenevad elszabadul, akkor kiújul a háború és Kendoriára ismét véres és nehéz évszázadok várnak. Egy kis csapat azonban még az utolsó pillanatban útra kel, hogy egyszer s mindenkorra végezen Shandarral. Ha ők kudarcot vallanak, akkor Kendoria lakói igen eseménydús időköt fognak megélni...



● Az úr "halál" komoly...

Úgy tűnik, hosszabb ideig egy sikeres kalandprogram se kerülheti el sorsát: az újabb és újabb folytatásokat, újrafeldolgozásokat. Gondoljunk csak a Pool of Radiance-ra, a Bards Tale-re, vagy

of Doom) is remekül sikerültek, de a programok alighanem az Ishar 3-mal akarták föltolni művükre a koronát. És ez sikerült is



● Itt bizony híríg lesz...

és történetek, amelyekre kitaláltak, hogy a kalandra a Silaris, a Földszépség és a Sárkányok irányítását a Silaris 2-ből különösen nehéz, de nagyon sárkány a múltba menekül, először az utolsó néhány időkötél is fel kell kúszni, amikor keresztül kénytelen átnézni. Még aztán ott vannak a káosz mindenki számára szolgáló is, egyelőre nem fogunk unatkozni.

A játék kezelője szótól nem akarok külön kiérni, mivel arról az egyik nagyobb számban már olvashattatok. Az irányítás egyébként az Ishar 2-höz képest szinte teljesen változatlan, épp ezért most a magáról és néhány egyéb erőeszközéről írok, amik az előző cikkből kimaradtak.

NEHÁNY SZÓ A KARAKTEREINKRŐL

Még a játék elején kiválaszthatjuk, hogy új karaktereket akarunk-e generálni vagy pedig az Ishar 1-ből illetve 2-ből hozunk

ODARAGASZTJÁK A JÁTÉKOST A MONITOR ELÉ!



át néhány tapasztaltabb hóst. Új karaktereknél lényegében két fon-

VARÁZSITALOK KÉSZÍTÉSE

Azhoz hogy varázssitalt kotyvaszunk, előbb meg kell szereznünk a varázssitalt (magic flask), amiből az egész játék során csak egyet találhatunk. Ezután meg kell keresnünk a kívánt varázslótyúhoz szükséges komponenseket és az egészet összekevernünk. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy egyszerre csak egy varázssitalt lehet nálunk. Szóval az alábbi varázssitalokat keverhetjük ki:

"BULKAL", megszünteti a benuást (Paralysis). Egy adag salamander oil + egy adag gargoyle claws.

"Schlounz", az elvesztett életerőt hozza vissza. Egy adag salamander oil + egy adag dried mistletoe + két adag gargoyle claws.



● **Előre a kék tóran!**

verhetetlen (legalábbis Amigán). A zene és egyéb hanghatások szintén jól sikerültek, egészen egyedi hangulatot teremtenek a programnak. A játszhatóságról szintén csak csupa pozitív dolgot tudok elmondani: az



A VARÁZSLATOK

Mint a legtöbb szerepjátékban, az Ishar 3-ban is igen fontos a mágia. Varázslatokat 3 karakterosztály használhat, a Wizard, és a Paladin. Karaktereink eleinte csak egy-két varázslatot ismernek, újakat a színpadokkor tanulhatnak. Összesen 33 varázslattal találkozhatunk a játékban, ezek hatása főleg a mágiahasználat színterétől függ (tehát egy 25. szintű varázsló türelmében jóval többet fog sebezni, mint egy 17. szintű). Tehát akkor léssuk a varázslat-listát:

- | | | | | |
|---|--|--|---|--|
| <p>1. Öngyógyítás, az elvesztett életerőt hozza vissza.</p> <p>2. Védelemző I, az egész csapatot véd a fizikai támadásoktól (zokkenti a sebződéseket).</p> <p>3. Méreg semlegesítés.</p> <p>4. Vakuság gyógyítása.</p> <p>5. Halott karakter feltámasztása, az egyik legkomolyabb varázslat.</p> <p>6. Sebezhetetlenség, egy karakter teljesen megvéd a fizikai támadásoktól.</p> <p>7. Védelemző II, egy karakter</p> | <p>véd a mentális támadások ellen.</p> <p>8. Átalakítás.</p> <p>9. Regeneráció, nagyon erős gyógyító.</p> <p>10. Védelem III, az egész csapatot véd a mentális támadásoktól.</p> <p>11. Védelem a fűzét, pl. sárkányok ellen nagyon hatásos.</p> <p>12. Bénaítás (paralysis) megszüntetése.</p> <p>13. Védelem IV, egy karakternek véd a fizikai támadásoktól.</p> <p>14. Tűzlabda, a leggyalváltabb támadóvarázslat. Tűzalapu lények</p> | <p>ellen nem sokat ér.</p> <p>15. Villám, a tűzből álló elemlehet az összes élőlényt elérinti. Egyike a legjobb támadóvarázslatoknak (főleg ha népszerű csapat ellen használjuk).</p> <p>16. Démlés, csak egy személyre hat.</p> <p>17. Tűzvihar, hasonló a Villámhoz.</p> <p>18. Vakítás, csak egy személyre hat.</p> <p>19. Fogyás felhő, tűzalapu lények ellen nagyon hatásos.</p> <p>20. Izzó érzítés, hasonló a tűzlabdához, csak meg kell vele érintenünk a célpontot.</p> | <p>21. Léngöcsöva, a legkeményebb támadóvarázslat.</p> <p>22. Állovarázs, egy célpontot átalakít.</p> <p>23. Bűbaj, megváltoztatja a célpont jellemét, előléptet.</p> <p>24. Szelemkalapács, nem túl erős, egy személyre ható támadóvarázslat.</p> <p>25. Élőholt megzavarás.</p> <p>26. Teloparancs előkészítés, a telepáris végüljárt néha úgy meg.</p> <p>27. Varázskücsök, a zari ajkakat nyitathat ki ezzel a varázslattal.</p> | <p>28. Teloparancs.</p> <p>29. Átok érzékelése, ezzel a varázslattal tudhatjuk meg, ha a terület ahol épp mászkálunk el van-e átkozva.</p> <p>30. Isz megöltetés, harc közben igen hasznos tud lenni (esz időnké győdlitára, valami stratégia kidolgozására stb).</p> <p>31. Örögűzés, a különböző átkok szörnyűjei meg.</p> <p>32. Bonafelhasználás.</p> <p>33. Méregvarázs, elég kemény támadóvarázslat.</p> |
|---|--|--|---|--|

tes dolgot kell kiválasztanunk a tulajdonságait és a karakterosztályt. A fajnak különböző szerepe nincs legfeljebb annyiban, hogy néhány karakterosztályt eleve nem választhatunk nem-ember hősökkel (pl. az ork mágusok megjelölésén ritkán). A karakterosztály már jóval lényegesebb, hisz nagyrészt ettől függnek a karakter harcra és egyéb képességei. Szerintem a harcos/barbár/lovag/pap/kém/ varázsló felállítás csapat elég erős, de még számtalan más ütőképes ösdzálítás is van. A tulajdonságok megadásánál minden karakterünkre 57 pontot költethetünk el, itt nem kell figyelmeztetni, hogy hősünk mely képességeit fogja használni (tehát teljesen fölleslege egy mágusnak az erejét feltuningolni).

"Ghoslam", a szellemi frissességünkét (azaz varázserőnkét) növeli. Egy adag salamander oil + egy adag dried mistletoe + egy adag rat brain (na ebből sem innék...).

"Clopatos", a sebezhetetlenség itala. Egy adag salamander oil + egy adag dried mistletoe + egy adag rat brain + egy adag gargoyle claws.

Hát akkor dökhéjban ennyit az Ishar 3-ról. Aki a kezelésre kíváncsi, az olvassa el az 1993/9-es számban az Ishar 2-ről készült leírást, ott minden lényeges dolgot megtalál. Más már nem is maradt hátra, mint a kritika. A játék két szóval jellemezni: tömör gyönyör. A grafika egészen lenyűgöző, ezen a téren az Ishar 3 egész egyszerűen

ÉRTÉKELŐ

	grafika 98%
	hang / zene 95%
	kezelhetőség 96%
	kihívás 50%

ÖSSZHATÁS

97%

TESZTELVE: AMIGA

VERZIÓK: AMIGA, PC

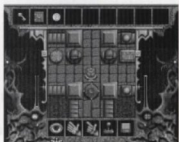
irányítás egyszerű, az egyes részfeladatok sem túl nehezek, sem túl egyszerűek, szóval nagyon egyöntvén van a játék.

T.J.

Egészen mostandig abban a tévhíztben éltem, hogy igazán eredeti és szokatlan kalandjátékok már nem lehet készíteni. Való igaz, az SSL, az Electronic Arts, a Pygnosis és a Sirmalis programozói (hogy csak a legnagyobbakat említsen) már annyira korcsosították és éltették rukkolták ki, hogy joggal vélttém: itt már senki sem tud valami forradalmi újdonsággal előlenni.

AKUSZTIKUS KOMMUNIKÁCIÓ

Nem kis meglepetésemre valakinek megint sikerült ez a bravúr! És ezáltal nem is egy ismeretből dögri van szó, hanem valami Vulcan Software nevű stúdiósról. Férfiasan bevaló, rájuk eléggé nem sokat halottam (mondhatni semmit), ehhez képest viszont egy remek kis kalandprogrammal készülték, ami a **VALHALLA AND THE LORD OF INFINITY** nevet viseli. És hogy milyen rejtek az anyag újszerűsége? Nos, eléggé bizonyára nem sok **BESZÉDEN** alapuló játékkal lehetett dolgozni. Igen, jól olvastátok, a **VALHALLA** teljes egészében az akusztikus kommunikációra épül, magyarul szóval a gép (azaz az elkes az angol nyelven tolmácsolja a játékosnak. Tehát amennyiben mondjuk meg kívánjuk vizsgálni egy földön heverő tárgyat, már hallhatjuk is a választ: "It is a key". Elég jól



● **Kevés ötlet, kevés szereplő, kevés szín, csak szobákból van sok.**

sen ment. Úgy tűnt, ez az idilli állapot örökké tart. Persze semmi sem tart örökké. Különösen a béke nem. Megjelent ugyanis a színen a király fiatal öccse, a Vigéletenség Ura (Lord of Infinity), aki már jó ideje végyott Valhallá trónjára. A trónkövetelő fiatal volt, eszant, gátlástalan és nagyon erős; a

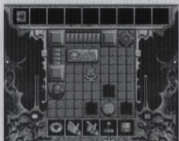


● **Hát igen, a Cadaver vagy az Ambermoon babérai nem forognak veszélyben.**

véleményem szerint egy kalandjátékok a sok mellékszereplő, a köztük tesztelő ellenlétek kusza láncolata teszi igazán lebilincselővé, míg a Valhallában minden egyes karakter felbukkanásánál drómráncot lehetünk. A sok beszéd és hanghatás viszont igazán határozatlan nagyját dobna a programon.

AKÁR MINDEN IDŐK LEGJOBB KALANDJÁTÉKA IS LEHETETT VOLNA! KÁR ÉRTE...

hangok, nemde? Persze a dolognak van egy kemény hátulütője is a játék végigjátszásához elég magas szintű angol nyelvtudásra lesz szükségünk. Akiknek ez nem jelent akadályt, azoknak mindenképpen érdemes eljátszogatniuk egy kicsit az anyaggal, ilyen élményben még egészen biztos, hogy nem volt részük.



● **Amint láthatjátok, a főhős igen időtlenül néz ki.**

A KERETTÖRTÉNET

Valhalla - ez a szó a germán mitológiában egyet jelent a menyországgal, ahová minden csatlában elesett harcos letelekedik. Ebben a tévbirodalomban évezredek óta nyugalom és béke honolt. A bölcs király uralkodott az alattvalók engedelmességet, egy szótval minden simán és zökkenőment-

A VILÁG ELŐ DIGITALIZÁLT BESZÉDEKRE ÉPÜLŐ KALANDJÁTÉKA. REMÉLHETŐLEG NEM AZ UTOLSÓ!

király pedig elkényelmesedett az eseménytelen évszázadok alatt. A polgárháború három hosszú évig tartott, ezek és ezek voltak véres halál. Végül, mint a történelemben már annyiszor, az agresszor győzött és a harc a király halálával végződött. Azonban a király fia, Valhalla hercege túlélte a háborút és még időben el tudott menekülni az új uralkodó elől. Hosszú évek teltek el, míg végül a herceg bosszúira éhesen visszatért Valhallá földjére, hogy visszaszerezze elvesztett örökségét és bosszút álljon apja gyilkosán.

NÉHÁNY SZÓ A JÁTÉKRÓL

A programozók igényeinek szerint a játékosok 4 logikai feladvánnyal, szokatlan szereplőkkel és agyaltúrt csapatokkal megdolgoztak pályán kalandozhatunk, amelyek végigjátszásához nem kevésbé, mint 12 óra kell (persze ha tudjuk, hogy mit kell csinálni). Ez előre nagyon szép hangok, de a valóság aztán nem egészen így fest... Az agyaltúrt csapatok például abban mestriének ki, hogy a teljes teljesen véletlenül bemökin állhatunk, meghalunk, időteljük vissza a legutolsó állást. Ez az az első néhány alkalommal még nem annyira zavaró, de hussadadóra már a legkevesebb játékos is kihozza a sodrából. A rengeteg csapda miatt aztán tréningjeink kényesreülünk, ami ugye megint csak próbára teszi türelmünket. A logikai feladványok sajna kissé szürkekerék, leginkább kulcsok, ajtók, kapcsolók meglehetősen összezavaróak. Mindegyik nem túl eredeti... A szokatlan szereplőkben pedig leginkább az a szokatlan, hogy csak a legtrikább esetben botlunk belejük. Szerény

azok nélkül a játék igen-igen gyenge minőségű értelme. A grafikai viszont már nem tudok túl sok pozitív dolgot elmondani. A főhős leginkább egy erős koordinációs zavarokkal küzdő mozgássérültre emlékeztet, úgyhogy igen nehéz őt a Valhallá hercegének és leendő urának elképzelni. Esztétik egy bírkapászörny vagy koldusnak? Á, ezt inkább hagyjuk... A tal és a padló első pillantásra elég kopárnak tűnhet, viszont 2-3 óra játék után már egyenesen idegesítővé válik a diszkrét teljes hiánya. Néhány apróbb, nyilvánvalóan esztétikai okokból

ÉRTÉKELŐ	
grafika	60%
hang/zene	90%
kezelhetőség	78%
kihívás	70%
ÖSSZEHATÁS	
68%	
TESZTELVE: AMIGA	
T.J. VERZIKO: AMIGA	

AZ ERŐ VELÜNK VAN - MÉG A SÖTÉT OLDALON IS!

TIE FIGHTER

THE EMPIRE STRIKES BACK



● "És ne felejtse Vader nagyúr: Markovot élve akarom!"

Lassan múltéi éve, hogy az X-Wingben kedvünkre kitombolhattuk magukat a Lázádok pártján. És most, hosszú várakozás után a Lucasarts kezébe került a következő epizód, ahol ismét összemérik erejükét a Birodalmiak a Lázádokkal a végzetes galaxis egy tévői pontján... de ezúttal a sötét oldalon szállunk úrhajóba.

Sohasem felejttem el az elsőt...

Fura érzés volt amikor először szálltam be a TIE Starfighter-be a "gonoszok" oldalán. Az emberbe beleléptél a filmsorozat és az X-Wing a Darth Vader és a császár iránti gyűlöletet, ezért az elején fájó szívvel időztem ki az X, Y és egyéb szárnyú lázádoikat, de az idő és a látvány úgy-ahogy feledtetett a háttérzajomról. A játék felépítése, irányítása gyakorlatilag megegyezik az X-Winggel, persze a látvány és az irányítás sokat fejlődött. Amíg az X-Wingben a lázádok pártján léptünk harcba, most a Birodalmi Hadtest új pilótájaként csöppenünk a történetbe. A sztori valahol a Birodalom visszavágás és a Jedi visszatér között játszódik, pontosan akkor, amikor a lázádok menekülni kezdenek a Hoth jégbolygóról, ahol a Birodalmiak megsemmisítették bázisukat. Feladatunk az egyszerű feloldozás: a célszármak teljesíthető titkos küldetésig mindenféle lehet - valamikor csak nyugodt repülésre kellő sor, máskor egész flották támadnak ránk. Egyszóval a birodalmiak oldalán sem egyszerű az élet.

A vektortechnika még mindig szerez meglepetéseket

A TIE Fighter vektortechnikája igen sokat fejlődött az X-Wing óta, hisz részletesen a kidolgozás. Ármelyik poligonokat használunk, s ezek jócskán megdönbözték a játékot, persze a sebességigény is evel párhuzamosan

nőtt. Ahhoz, hogy valaki a legfinomabb felbontásban élvezhesse a játékot mindenféle akadályos nélkül akkor is, ha sok objektum van a képernyőn, ahhoz nem árt egy frekvenciaválogató és minimum egy 486 DX 33 MHz. A játék egy 486 SX 33-on mezei Tridénttel lett tesztelve, és bizony amikor besűrűsödtek a csaták, az "ugrás" elkerülése érdekében le kellett vennem a felbontást. A játék minimális memóriaigénye 1MB EMS, de kettővel érző igazán jól

Az irányításról: akár az X-Wingben

Miután végigsodródtuk a filmszerű intró, a regisztrációs szobába kerülünk, ahol bejelentkezhetünk új pilótaként, vagy egy régi állásunkat folytathatjuk. Kétségtelenül a hatalmas aulába, útjaink sokfelé vezethetnek: aki szereti közelről mustrálni a lázádok és birodalmi gépeket, az feltétlenül térjen be a **Tech room**-ba, ahol kedvére vizsgálhatja a játékok felépítő hajókat.

Az éles bevetések előtt nem árt egy kis gyakorlás, ahol kedvünkre kitombolhatjuk magunkat, kiismerhetjük a különféle gépeket, ellenfeleket. Erre a célra szolgál a **Training simulator**, ahol a manőverezést és előzést tanulhatjuk ki az ismert típusokkal különféle nehézségi pályákon. Ennél valamivel izgalmasabb a **Combat chamber**, itt már találkoznak komoly ellen-

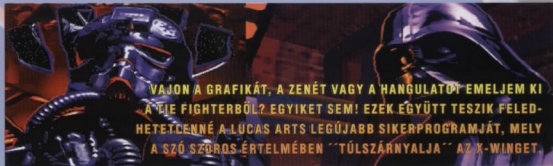


● A Birodalmiak Dunboatt-jának nem okoz komoly gondot a lázádok X szárnyúja.

magát, különben le kell mondanunk néhány digitális effektusra is. Ha már a hangoknál tartunk, dicsérem is tovább a TIE Fighter: gyakorlatilag ismeri a legelterjedtebb hangkártyákat (sőt, az új SB 32 AWE-1 is használható), és a Gravis-esek számára elkesztették a Megsim (ez egy kitűnő General Midi/MS emulátor) dírekt TIE Fighter verzióját, amivel fenomenális zenék és hanghatásokot csalhatunk ki még egy 256 K-s Gravisból is.

felekkel, persze itt se megy élesen a dolog. Az itt teljesíthető küldetések leírása, elmagyarázása, megjelenítése teljesen úgy megy, mintha élesen játszanánk. Kitűnő ötlet, hogy az élesen már teljesített küldetések ide bekerüljünk, és bármikor újra játszhatjuk őket minden következmény nélkül.

Aki szeret filmezni csata közben, az a **Film room**-ban játszhatja le a tekeréseit. A lemezeire mentett részeket



VAJON A GRAFIKÁT, A ZENÉT VAGY A HANGLATOT EMELJEM KI A TIE FIGHTERBŐL? EGYIKET SEM! EZEK EGYÜTT TESZIK FELEDHETETLENNÉ A LUCAS ARTS LEGÚJABB SIKERPROGRAMJÁT, MELY A SZÓ SZÓRDS ÉRTELMEBEN "TÚLSZÁRNYALJA" AZ X-WINGET.

kedvünkre való nézetből lejárthatjuk, sőt bele is pottyanhatalunk a küldetésbe ott, ahol éppen a film tart. A "C" billentyűvel választhatunk hajót, amire rááll a kamera és azt a Follow üzemmódban követi. Free üzemmódban megáll a kamera az űrben és mi mozgathatjuk kedvünkre ("F" billentyű). Az "O" billentyűvel választhatjuk ki, mire nézzen a kamera: ha a Track mód be van kapcsolva ("T" billentyű). Például ha a C-

tagolódunk. A csaták nem kapcsolódnak szervesen össze, mind különálló történetet dologznak fel, s a történetek a missziók osztljak részekre. Az első négy csata közül a játék elején bármelyiket választhatjuk, de ajánlatos az elején kezdeni. Ha teljesítettük az első három csatát, csak akkor lesz választható az ötödik, és így tovább egészen hétéig. Tehát miután sikerült válaszolni a csaták közül, lépünk tovább a taktikai terebe. Itt megtekinthetjük a csata taktikai térképét, a terveket, kikérdezhetjük a repülés irányítóját, illetve ha egy csúhas alakot látunk a háttérben időgélini, attól kérdezhetjük meg, milyen személyes küldetést teljesíthetünk a császárnak. Egy-egy csata után is eléjük kerülünk, s ók adnak felvilágosítást az összecsapás kimeneteléről, veszteségeinkről, adataink számáról.

Szinte vibrál a levegő...

Közvetlen a felszállás előtt felpekölthetjük hajónkat (ha lehetséges) különféle rakéttal, torpedókkal. Ezekről röviden annyit, hogy a **Heavy bomb** és **Rocket** nagy hajók ellen való, és közelről kell kiereszténi őket. A hatodik csata vége felé kerül kifejlesztésre a **Beam weapon**, az a sugárfegyver, amivel megnehezíthetjük ellenfeleink ráncakaszódását, vagy megkönnyíthetjük a belövéseiket. Fura lehet, hogy nem mellékeik billentyűközpontját a játék mellé, de ennek csak egy oka van: a "K" billentyűvel bárki lekérheti azt. Mindigyük hajón megtalálhatók a scannerek, melyek az

X-Winghez hasonlóan mutatják az előtűnik és mögötűnik lévőket. Ezeket a radarokon a vörös pontok a Birodalmiak, a zöldek a lázadók a kékek és lilák ismeretlenek, a fehérek aknak, satelli-ok, a sárgák pedig kilőtt rakéták. A célkeresztnek felett sok funkciója van: amikor zölden világít akkor van befogva az ellenfél lézer-, vagy ionágyúval. Rakétavető esetén sárgán ég, ha félig befogta az ellenséget és pirosan, ha biztosan. A célkereszt felett megtalálható három kis pont jelentése a következő: a bal akkor gyullad ki, ha lézertelvetek célba ellenséges vadászok; a középső akkor, ha vadászhajó vesz célba (pl. egy fregatt); a jobb oldali akkor, ha rakétát lötek ki ránk.



● A lázadók helyzete közel rándonytelen: a T/A-k már a platformon megszeméltik a hajójukat.

vel kiválasztjuk saját hajónkat. **Follow** módba kapcsolunk, majd a O-val az általunk célba veti ellenfelet (és a track mód be van kapcsolva), akkor a saját hajónk mögött szemlélhetjük végig a hajóvadászatot. Természetesen egyszerűen kedvünkre forgolódhatunk, illetve zoomolhatunk.

Nem mindennapi 36 küldetés

Nem marad más hátra, mint a hatalmas hangrajtót, amivel megkérdezté csatánkat folytathatjuk, illetve a **Change battle** leírattól ajtó, ahol jelentkezhetünk harcokba: vagy éppen újra kezdetünk. A játék folyamán hét csatában vehetünk részt, s ezek 5-6 misszióra



● A Tie Advanced-ek prototípusai jelesre vizsgáltak a repülés és pusztítás terén.

Érdekes lehet még az energiabankok elrendezése: maximálisan négy van egy hajón: egy a lézernak, egy a motornak, egy a pajzsgenerátornak, és egy a sugárfegyvernek. Ezek közül a játék elején csak az első kettő létezik. Ezekbe az energiabankokba oszthatjuk szét a napielemelek energiáját az F8 (sugár), F9 (lézer).



● És íme egy kép a Birodalmiak felmentés flottájáról, amit a Hoth bolygó előtt gyűlekeznek.



● A hely, ahová minden küldetés előtt kerülünk. A taktikai térkép mindent elmesél küldetésünkről.

F10 (pajzs) segítségével. Például ha egy mezei Tie Fighteren maximumra állítjuk a lézerantitöltést, a motornak alig marad valami, és csak vészszorgunk. De ha leveszük az utántöltést, akkor a motor még a rakétázott energiát is átszívja, s ilyenkor megy a lehető leggyorsabban — de a hajó teljesen védtelen. Hogy az energiabankok mennyire töltik fel a lézer-, és ionágyút energiával, azt a zöld illetve kék pontokból álló csok

jelzik. A pajzs pillanatnyi energiját a hajószillett kövüli lényudvar jelzi, a sugárfegyverét a piramisban elhelyezkedő kék csik hozza.

A monitoron sok érdekes adattal találkozunk: a befogott ellenség pajzsának ereje (SHD), rendszerének sérülése (SYS), és a tényleges fizikai kár (HULL). Emellett olvashatjuk, mi található a hajón (ehhez közel kell repülni hozzá, hogy szenzoraink érzékeljék), s a "..."-vel válogathatunk, melyik részre kívánunk előzni. Aki részletesebben és látványosabban kívánja látni a célpontot, az kapcsoljon át a "Z"-vel az üldöző képernyőre, ahol remek adatokat olvashat a kiválasztottól. Figyeljünk a küldetések szövegére ("G" billentyű), hisz sok esetben nem a megsemmisítés (destroy) a feladat, hanem csak felderítés (inspect), vagy lebénítás



● Bekedőkre tartgathatjuk kameránkat a fekete űrben. Nagyi Égy egy rakétájai robbanását láthatjuk a lázadók pláncjára előgát.

(disabled). Ez utóbbi úgy működik, hogy lecsodjuk az ellenfél pajzsát, majd az onyagjával töltökdjük a rendszerét. Ez olyan esetekben használatos, amikor a hajó rakományát vagy legénységét épen kell ellögni.

A játékban nagyon lezsett a memorizálható célpontok mellett (shift+F5-F7, majd F5-F7-el lekérem), hogy különféle rádióüzeneteket küldözgethessünk társainknak, ezzel is megkönnyítve egymás dolgát. Ezek listáját a shift+Z-vel kérthetjük le, de talán érdemes lefordítva közközzé tenni:



Rádióüzenetek

SHIFT+A : kijelölni a jelenlegi célpontunkat a köztársasági oldalon. **SHIFT+B** : újralölni a hajónkat, ehhez az anyahajó mellé kell állnunk (sebesség 0). **SHIFT+C** : segítségkérés egyik társunktól, hogy jöddse a hátunkra. **SHIFT+E** : a jelenlegi célpontunk üzenet.

A birodalmiak leggyengébb hajója. Bár fegyverzeté gyenge és pajzsai sincs felszerelve, jó manőverező képességükkel és számbeli fölényükkel sokszor megfutomanasra készítik a lázadók hasonló kategóriájú hajóit.

Sebesség: 100 MGLT
Manőverezés: 100 DPF
Fegyverzet: 2 lézárnyugó
Pajzs: nincs

Vader nagyr szörny-továbbfejlesztésének köszönhetően új rendkívül gyors és jó manőverező képességekkel bír hajóival gazdagodtak a birodalmiak. Fejlett befogó és célzórndszerrel felszerelve, bizonyos téren az A-wingekkel is felveszi a versenyt.

Sebesség: 110 MGLT
Manőverezés: 125 DPF
Fegyverzet: 4 lézárnyugó
Pajzs: nincs

Egyike a legújabb fejlesztéseknek. Tervezői egy nagy tüzejei bombázót alkottak méreteivel és felépítésével arányban jó manőverező képességekkel. Bevetésük kifejezetten a nagyobb hajók ellen irásny, külsőlegben repülőre kemoly pusztítás mérhetnek akár egy Fregatra is.

Sebesség: 8 MGLT
Manőverezés: 75 DPF
Fegyverzet: 2 lézárnyugó; 2 rakétakülvív (egyenként 4 töltettel) vagy 2 torpedókülvív (egyenként 2 töltettel); Pajzs: nincs

Kemoly tüzezőt képvisel a csillagszörnyöként emlegetett hajó. Kifejezetten a legkeményebb bevetésekre készítették, konvojok és flották megsemmisítésére. Alapfelszerelésében már benne van a hyperűrűgő és a pajzsregenerátor.

Sebesség: 90 MGLT
Manőverezés: 90 DPF
Fegyverzet: 2 lézárnyugó, 2 ionfegyver, 2 rakétakülvív (egyenként 6 töltettel)
Pajzs: elvethető Novelex védőpajzs, 100 SHD

A negyedik csata alatt került kifejlesztésre és bemutatásra Vader nagyr legújabb és legfejlettebb TIE fejlesztése, amit a pilóták csak hosszútávúak emlegetnek. Minden földi jóval felszerelték, amivel csak lehetett. A lázadók sokkal rettegnek tőle.

Sebesség: 140 MGLT
Manőverezés: 150 DPF
Fegyverzet: 4 lézárnyugó, két univerzális külvív rakéta és torpedó száma.
Pajzs: elvethető Novelex védőpajzs, 100 SHD

Top Secret! A birodalmiak legtitkosabban készült fegyvere, a sugárfegyverrel egyidőben került fejlesztésre. Konkrét adatokkal még nem szolgíthatunk, csak a tesztküldetés becsült adataival. Tüzeje teljesen minden eddigi vadászot, minden megtámadt rajta, természetesen az új sugárfegyver is.

Sebesség: nincs adat (200 MGLT becsült)
Manőverezés: nincs adat (200 DPF becsült)
Fegyverzet: 4 lézárnyugó, 2 ionfegyver két univerzális külvív rakéta és torpedó száma.
Pajzs: elvethető védőpajzs; nincs további adat

küldő akció **SHIFT+G** : a jelenlegi célpontunk üzenet folytatása a küldetés (pl. a kitérő akciónak vége). **SHIFT+H** : a jelenlegi célpontunk üzenet irány haza. **SHIFT+I** : üzenet az egész költetéknek: törölve az eddigi célpont (pl. amit Shift+A-val adtunk ki). **SHIFT+R** : rövid helyzetjelentés. **SHIFT+S** : erősítés kérm, ha lehetséges. **SHIFT+W** : a jelenlegi célpontunk üzenet: várakozás a következő parancsig.

A küldetésekhez - én azt hiszem - teljesen fölösleges leírás adni, hisz mindent elmondanak a bevetés előtt. Aki soknak találja ezeket a szövegeket, annak elég ha játék közben megnyomja a "G"-t, s máris olvashatja távirati stílusban a küldetés lényegét. Egy-egy misszió csak akkor sikeres, ha minden földi feladat (primary mission) teljesítettünk, a mellékküldetések és bűnszöveg küldetések teljesítése nem szükséges a sikerhez. Eldre nem lövöm le a csatát történelmét, de az eldruhatom, hogy nemcsak a lázadókkal kell megmérkőznünk, hanem lesz dolgunk a Ripobius-Dimok pajzshajórahó leverésében, technikai találmányok adás-vételében, új fejlesztések védelmében, szabotázszt szervező elfogásában.

Propó technikai találmányok: a hatodik csata alatt fejlesztik ki a szupertitkos Tie Defenderek, melyekkel a játékok két legutolsó csatájában rendelkezhetünk, a császár megsemmisítésének érdekében...
értékelő

grafika	90%
hang/zene	90%
kezelhetőség	82%
kihívás	66%

ÖSSZTARTÁS

89%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

 90/1	 90/2	 90/3	 90/4	 90/5	 90/6	 90/7
 91/1	 91/2	 91/3	 91/4	 91/5	 91/6	 91/7-8
 91/9	 91/10	 91/11	 91/12	 92/1	 92/2	 92/3
 92/4	 92/5	 92/6	 92/7-8	 92/9	 92/10	 92/11
 92/12	 93/1	 93/2	 93/3	 93/4	 93/5	 93/6
 93/7-8	 93/9	 93/10	 93/11	 93/12	 94/1	 94/2
 94/3	 94/4	 94/5	 94/6	 94/7-8		

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!
 Az 1990-ban megjelent 7 szám **kedvezményesen**
 400,- Ft-ért, az 1992-ben megjelent 12 szám
 kedvezményesen 1000,- Ft-ért.
 Mivel egyik teljes évfolyamuk már nem állnak
 rendelkezésre, ezért az 1991-es, 1993-as és 1994-es
 számok eredeti áron vásárolhatók meg.
 A Szemléltető Kiállításban elfogyott!
 A fenti árhoz portófelhívás is járul.
Megrendelést: Compagnie GmK, 1389 Bp., Pf. 132.

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy sziveskedjenek a megjelenési kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre bairni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivégott hirdetési szelvényét az újság címére eljuttatni, az általunk azutódo elküldött csekket postán befizetni sziveskedjenek. A megjelenetetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszatartására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Megjelenőidők: az első 5 sorig 240.- Ft + 25% ÁFA = 300.- Ft minden további sor 100.- Ft + 25% ÁFA = 125.- Ft
Közvetítők: az első 5 sorig 480.- Ft + 25% ÁFA = 600.- Ft minden további sor 200.- Ft + 25% ÁFA = 250.- Ft

- GÉPTYPUS:** PC C-64 AMIGA EGYÉB
- ROVAT:** CSERE KÉRES KÍNÁL
- OPCIÓK:** VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)
 INVERZ (+50% FELÁR)
 KERET (+50% FELÁR)

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is! Ha **1994 december 20-ig** legalább fél évre előfizetsz az újságra és Fortuna is melléd szegődik, a januári sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá egy tetszőlegesen kiválasztott **SEGA** játékot nyerhetsz a budapesti vagy a győri **576 KByte Shop** választékából.

A sorsoláson a törzselőfizetőink is részt vesznek. 1994-ben is érdemes előfizetni!

☀ MEGRENDELŐ ☀

Előfizetés = Biztonsági

Előfizetési díj:

- negyedévre: 500.- Ft
 félévre: 950.- Ft
 egy évre: 1.900.- Ft

Megrendelem az 576 KByte című lapot példányban

Megrendelő neve:

Címe:

Írányítószám:

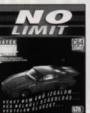
Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni sziveskedjete k:

576 KByte
COMGAME GME
1389 Budapest
Postafiók: 132

AZ 576 Kbyte GÁRMAFOGATA: TETRIS, A KASTÉLY, NO LIMIT

MÉG KAPHATÓ A TAVALYI MEJELIEN TETRIS (LEMEZEN: 799.-), KAZETTÁN: 799.-) ÉS A KASTÉLY (CSAK LEMEZEN: 999.-) - AMIG A KÉSZLET TART. NEHGY LEMARADJ RÓLUK!



MEJELIEN AZ OTTÓBI ÉVEK LEGÉLVEZETESBB AUTÓS JÁTÉKA, A NO LIMIT (CSAK LEMEZEN: 999.-), MINDEN DOBOZBAN MÁSMÁS JÁTÉKAUTÓT TALÁZ - AJÁNDÉKBAN!

A JÁTÉKOK MEGVÁSÁROLHATÓK AZ 576 Kbyte SZAKÜZLETEIBEN (CÍMEK A HÁTSÓ BORÍTÓN), ILLETVE MEGRENDELHETŐK UTÁNVETTELÉL AZ ÚJSÁG CÍMÉN: 1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

APRÓ

- AMIGA KÍNÁL**
- Amiga64 bootstrapper 750 Ft. Reszt gömb, 80x80 kapszó, Janoska Monitor, kábel. C24 és Amiga64. Beszerelték vállalat. Nyeste János. Tel: 189-064
 - Eladó Amiga 500-as + Joy + játék. Ár: 25.000 Ft. Cím: Bakó Róbert, 1155 Budapest, Balazs Akadémia u. 42. 19. ét.
 - Eladó eredeti Desert Strike 2600 Ft. Street Fighter II 2000 Ft. Amiga Cím: 3400 Mezőudvar, Tancsics 3. (A programok Kft. Ártól-on, de kell 1MB RAM), Kovács Tamás
 - Amiga 500 (1MB), TV monitor, 10 lemez, joystickok. Ár: 30.000 Ft. Tel: 6241-291. Érdőkér: Bacsi Pál. 5900 Oroshaza, Juhász Gy. u. 42. (19. ét.)
 - A1200 + 4MB RAM + 68882 compressor + 120 MB + 1942 monitor + kábel + hangzó + i-baugas nyomtató + kábel Floppy + joystick + 230 lemez gyűjtemény. Tel: 291-6679
 - Eladó Amiga 500 (1,3 MB), 25.000 Ft. 10845 monitor sárvér 19.000 Ft. 3,5"-es kábel 6000 Ft. 5,25"-es lemez programok 15 Ft-ért. Keresztény Anita, 1023 Budapest, Farkas László u.
 - Amiga C32 + mouse + 22 db program granizált 7200 Ft-ért. Gyűjtemény eladó. (Stímolony utcai). Cím: 1188 Budapest, Póth István 53/a. (17-20. ét.)
 - Eladó Amiga 500-as gép + 2 db joystick + lemez + kábel + 25.000 Ft. de az egész. Irány: 25.000 Ft. Érdőkér: 220-3813.

AMIGA CSERE

- Amiga C322 programokat eladó, vagy csereik. 2000Ft. MYTH, CHUCKROCK, L. LABYRINTH OF TIME, OSCAR / DIGGERS. Linke Rudi, Pf. 1165, Kosztolányi Árpád téri.
- Amiga 500-as bootstrapper, kábel, játékok, szék, csatlakozók, Amiga, Microchannel 5000 Ft. CsorDiggens 9100 Ft. Kóza Zoltán. Tel: 85250-378
- ET2 250 Ft. László motorizált számítógépre Amiga 500-as számítógépre történő átállítást. Tel: 8-94-304. Érdőkér: minden este 2-10-ig

C64 KERES

● Keresek egy jó állapotban lévő C64-hez való nyomtatót. A legkisebb árú kínálótól igényem Véllet csak a közöltetés után. Cím: Karanczy Veronika, Honvéd ú. 24. Bp. 1055

C64 KÍNÁL

- C64 + 1541 Floppy + szíves monitor + 2db turbo joystick + 30db lemez együttes eladó. Érdőkér: Pájer Szabolcs, 3529 Miskolc, Pájer u. 14. 2/3. Tel: 362-400
- Eladó C64 + 1541/Floppy + Magnó + 100 játékmez + Joy + joystick + szaküzletim. Irány: 20000 Ft. Kézlen Ist. Érdőkér: Lajmász 6555, Sz. Lajos u. 27. Tel: 06-76-356-532. Károln László
 - Eladó programaim! Wasted 2, Gonosz Herceg, Gála, Kasty, Lemming, Mayhem Monst. Ár: 5000Ft. Cím: Csuti Balázs, 8626 Buzsákerdőkút, Szabadkai J. 112. Tel: 84-9650-324. Továbbá eladó C64 32 bitelyi szerializátor, 300 db 5,25 cm.
 - Sörgősen eladó C64 + 1541/Floppy + 1 lemeztartó + perovéd + joystick + lemez jó állapotban. Á. megvegyes szertint. Irány: 40000 Ft. Érdőkér: Pájer Szabolcs, 3529 Miskolc, Pájer u. 14. 2/3. Tel: 362-400
 - Eladó C64 + 1541/Floppy + sok játék, lemez, újság, könyv. Ár: 35.000 Ft. Ért: 1180 Budapest, Czoba u. 59. 18. ételt. Tel: 291-668, Rományi Róbert
 - C64 + Floppy + 1 Joy + magnó + Thomson monitor + 9 kábel + 220 lemez. Á. megvegyes szertint. Érdőkér: nélt. 10-19 óráig. Tel: 292-6193
 - C64-es lemezeken is kasztálást igényel, mindenki postai utalással. Cím: Dobrovill Anita, 1171 Budapest, Piri utca
 - Eladó 1 db C64 magnó + 2 db kábel, 2 db szaküzlet, 3 db Joy 15.000 Ft. Cím: Viktorin Tamás, 1037 Budapest, Völg Bérek u. 37.
 - Eladó C64 + monitor + Floppy + joystick + kábel, 300 lemez + 2 kábel + joystick + Fastload + Cartridge és szaküzletim + Cím: Györfi János, 2142 Nagykovács, Dózsa u. 5. Ár: 28.000 Ft.
 - Alig használt C64 + magnó + Super Game 1 kassetta kb. 200 játék + 2 db joystick eladó. Á. megvegyes szertint. Irány: 83-325-343, Thehr Norbert
 - Eladó C64 + 1571 Floppy + lemez + Cartridge + 2 joystick + könyvek. Ár: 22.000 Ft. Cím: 2645 Nagykőrös, Petőfi S. 47. Tel: 264-250

CG4 KÍNÁL

- 06/55/574-092 vagy 06/55/513-227
- Commodore 64 jó állapotban eladó + Joy + magnó + 300 játék + 2 gyári kábel. Irány: 8000 Ft. Levelem: Dedics Zsigmond, 2005 Pilestrászi, Szt. u. 100
 - Eladó jó állapotban lévő 1541/Floppy + 250 db lemez játékok + turkódkönyv. Ár: 10.000 Ft-ért. Cím: Tóza Sándor, 1204 Budapest XX, Tóza-tér 6/2. 11. em.
- PC KERES**
- Csempészetten keresek, 8. Főút, Mányi, 700 Sasudvar, Budapest. Á. 62. A leveleket én meg a gépet tartoztatok csak (megtérítendő módon)
- PC KÍNÁL**
- Eladó egy Quantum 85 M-8 Winchester 15.000 Ft. Cím: Szalai László, 2628 Szent. Szt. Imre út 16/2. Tel: 06-27-370-331 (10-22-ig)
 - Sörgősen eladó egy 85 MB-os PC Winchester kábel állapotban. Irány: 15.000 Ft. Érdőkér: I. szel. Hecyati Áron, Tel: 1932-577. Cím: 1140 Budapest, Városliget u. 36
 - Eladó: 286 AT 12, 1 MB RAM, 144 MB FDD, 4 MB HDD, 1 soros, 1 párh., 1 game port, Joy, mono VGA monitor (640x480), Sim ház, rakodópult, két, egy. Ár: 45.000 Ft. Érdőkér: Szová Attila, 8800 Nagykőrös, Úrbéki út 2/25.
 - Eladó 8800 BUC 68, 4 MB RAM, SVGA csatlakozó, 80 Wp. SW, 2 db Joy, széri. Csak egyet! Kóza Zoltán. Tel: 85250-378
 - Eladó! 286, 1M RAM, 80 Winos, mono SVGA, SB,23, bány-ház, Keyboard, 12 MB FDD, program, 60.000 Ft. Cím: Berze István, 3146 Mátészalka, Kossuth út 8/8. Tel: 32962-391
 - Eladó garanciatulajdon GÁLAXY PR 16 EXTRA hanghangerő + mikrofon + lejáratógép + szíves. Ár: 21.000 Ft. Cím: Katona Tamás, 7200 Dombóvár, Árpád u. 81
 - Eladó egy IBM AT/286 1 MB RAM, 1.44, 12 meghajtó, EGA monitor, 30 MB Winchester, 25.000 Ft. vagy cserebe egy 210 MB Winchester. Tóth János, 1201 Budapest KÖ, Bolyhai S. 5.
 - Eladó egy DOOM nevű játék
- EGYÉB KERES**
- Keresek Super Nintendo-nál Street Fighter 2 Turbo kassztét. Cím: Nagy Csaba, 2003 hrs. Könyv út 10. Tel: 27913-410.

EGYÉB KÍNÁL

- Sörgősen eladó Sega Megajack játékok Jurassic Park, Top Gun, Michael Jackson, Alien Storm, Last Battle, Alisa, Dragon, Turles. Ár megvegyes szertint. Irány: 83-325-343 vagy 86-325-056
- Sega kasszték játékos árban (Mortal Kombat, Fast Soccer '94) 5.000 Ft. Kérszró szériák 9000 Ft. Golden Ace 3.000 Ft. Cím: 2181 Irád, Temező u. 1. Völg Tamás
- Eladó használt Game Boy + 4 játék + Kung Fu Master, Hook, Batman, Terminator. Tel: 1891-054
- Eladó Sega Megajack II 10 új lemez granizál + Sonic 2 + Terminator 1 + Super Monaco GP + Addon 30.000 Ft-ért. Cím: Bakó Tamás, 6113 Pálfiudvar, 1.01.
- Eladó Game Boy + Sidelman. Tel: 06/2/327-542, Solyai Tamás
- Eladó Super Nintendo + 2 Joy + 4 játék (pl. SF II Turbo), Tel: 06/2/15540 Bárdi Balázs
- Sörgősen eladó 1 hónapos Nintendo bottól hozzátartozókat + Super Mario Bros 2 játék-kassztét, Továbbá TV Game 2800-as joystick 10000 Ft. Cím: Matlagi Ázsel, 1022 Budapest, Ráday u. 52. Tel: 217-8131.
- Eladó Super Nintendo kassztét, The Finestones 5000 Ft-ért. Cím: Szóllás Zoltán, 9500 Pápa, Károlyi Kálmán u. 37
- Eladó Sega M22 granizál + 2 Joy + 4 játék Sonic 2, Mega Games 1 (3 játék). Ár: 32.000 Ft. Cím: Heider Zoltán, 6840 Fonyód, Pf. 57. Tel: 06/2/0352-517
- Road Runner SNES kassztét eladó vagy Game Boy a csereért. Cím: Deics Zsigmond, 815 Gyenesdiás, Dombóvár u. 46
- Sega Master System teljes kiépítésű, szériálmű, teljes tartozékokkal + 1 kassztét eladó. Irány: 9.000 Ft. Cím: W. Viki László, 2890 Tatabánya, József A. út 17.
- Eladó SNES 16th Anniversary 2500 Ft. Buzdy 4000 Ft. útszéli. Cím: Szóllás Zoltán, 8500 Pápa, Károlyi Kálmán u. 37
- Eladó Sega MD + Sonic 2 + Terminator 2 + 1 db Joy 19.000 Ft-ért. Cím: Muik Attila, 4400 Nyiregyháza, Derkovics u. 22
- Sega Megajack + 2 Control pad + 3 játék 1 év garanciát csatoltok eladó. Irány: 22.000 Ft. Cím: Tóth Ferenc, 1032 Budapest, Vároai u. 24. 3/A.
- Olcsón eladó SNES All Stars, Mario Paint, Pilot Wings programokai és Sega Game Gear game: 1-gyel. Tel: 06/54/421-234
- Eladó Sega Game Gear / 1 db joystick / Sonic 1-2, Batman sz. Erőlköztető 7624 Pcs, Kocsy Zoltán 2144, Brány Tamás, Tel: 322-499 Szigler
- Eladó Sega Megajack + 4 db játék + 1 év garancia. Cím: Radics Péter, 2316 1904, Kossuth u. 82
- Megajack + 2 Joy + Monitor, Sonic 2 7 hónap garanciát 30.000 Ft-ért vagy SNES-t kassztét csereért. Cím: Balogh Péter, 4811 Kisvárdy, Kőcsy u. 10.

MEJELIEN AZ OTTÓBI ÉVEK LEGÉLVEZETESBB AUTÓS JÁTÉKA, A NO LIMIT

- Megajack-oz és Super Nintendo-oz játékokat eladó 2500 Ft-ért. Lista viláslatorrókért. Irafnapra 6. Szabó Ágnes, 9000 Ft. Jászai Mari téri, 9701 Szantafeltyi Pf. 467.
- Ha nek megjel, hogy utánvéti megvegyed ítem (7000 Ft + postaköltség) Com Plus 4 alapprogramot használt magvonal, játékokat, szaküzletet (3 db), akkor írj erre a címre: 1124 Budapest, Széchenyi út 11.
 - Eladó 1 db Sega Megajack 3 játékok (Mortal, Soccer, Chuck Rock) Irány: 36.000 Ft. Érdőkér: Irád, Szénelok, Karkós u. 5. Vagy Tel: 69-343-183
 - Sega Game Gear tartozékokai (Donat Ducky, AS, Super Monaco GP II, Terminator 2, Tarnania, Batman Returns) elsősorban sportjátékokra. Tel: 142-830-110. Eladó, Pál Zoltán
 - Game Boy jó állapotban + kábel + billatógép + Tetris + Mario 2 + T.M.H.T. + Frankenstein játék programok eladó 10.000 Ft-ért. Levelem: Dedics Zsigmond, 2005 Pilestrászi, Szt. u. 100.
 - Eladó Super Nintendo 19.000 Ft-ért, kábel, Super Mario World, All Stars, Aweslay, Super Star Wars, angolra: 4900 Ft-ért. Érdőkér: Kovács László, 5000 Szénelok, Híd Vitor 3.896.
 - Eladó alig használt Sega Megajack I + 2 Joy + Sonic 2. Ár: 20.000 Ft. Cím: Ferenec Zoltán, 6000 Kasz, Zsúds u.
 - Alig használt Sega MD II (Sonic 2 granizál, 2 Joy pad) mindössze 17.000 Ft-ért eladó. Berek László, 6120 Kiskunmágy, István Király u. 40.
 - Eladó Sega Megajack + 2 db Joy + 3 játék (Mortal Kombat, Sonic 1, Mutras Foo. Ár: 28.000 Ft. 10.é

MEJELIEN AZ OTTÓBI ÉVEK LEGÉLVEZETESBB AUTÓS JÁTÉKA, A NO LIMIT

- Eladó egy granizált NES + 4 játék + gyári lemez + 4 joystick + 1 csatlakozó 15.000 Ft-ért. Tel: 06/2/497-098 Sándor
 - Game Boy programokat kassztét 10 db játékom van. Fekkes László Tel: 276-86-68. Cím: 1212 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 85. Nagyon sürgős. Minden kassztét érdekl.
 - Sörgősen eladó 2 Granizált játék (Kis kasszté, Speedy G) és MD-n a Sonic 3 Irány: megvegyes szertint. Cím: Kivány Zoltán, 7400 Kápolnás Béké u. 9
 - Sörgősen eladó C64 + 1541/Floppy + magnó + Cartridge + lemez + kassztét + lemeztartó. Ár: 20.000 Ft. Érdőkér: nélt. Irány: János László, 1117 Budapest, Irinyi J. 40c. 31c.
 - Mega CD játékokat kapcsolatosan keresek csereért, csatlakozókhoz. Irány: 2760 Nagykőrös, Zoltai u. 25/A
 - Eladó egy 2 hónapos Sonic 3 MD-hoz 6500 Ft-ért. Cím: Hegedűs Péter, 7400 Kápolnás Vároi M. u. 15/A
- EGYÉB KERES**
- Csempészetten keresek csereért (Donat Ducky, AS, Super Monaco GP II, Terminator 2, Tarnania, Batman Returns) elsősorban sportjátékokra. Tel: 142-830-110. Eladó, Pál Zoltán
 - 140 db Original CD-mel eladórn vagy Sega Megajack-ra vagy kismotorra csereért érdekléngyűjtemény. Cím: Balogh Péter, 4811 Kisvárdy, Kőcsy u. 25.
 - 1 éves GameBoy + 7 játékkal cseréltérem Game Gear-re 4-5 játékkal, csatlakozóval, vagy eadram. Cím: Kovács Péter, 1106 Budapest, Hédta u. 16/2.
 - SNES Sega Megajack játékokat cserebe, vagy eladóknak. Válaszküldésben! Játékokat válogathatók. Gálosi Szilvia, 5200 Törökménfőcsanak, Szent Imre 4.
 - 6 hónapos GameBoy + 2 Psg. (Tetris, Hudson Hawk) + tartozék + GB adapter cseréltérem jó állapotú. Segi Game Gear + Psg. Tel: 06/331-144, Szigelér

hónap
bukása

A

h ó n a p d u m á j a

Nicsak, nicsak! Egy régi rovat, új kontóban. Közkívánatra ismét beindítjuk a Hónap Bukását, amelyben hónapról hónapra közzéhoj tárgyává teszünk egy kifejezetten primitív sikerült programot. Ebben a számban egy minden negatív csúcsot megdöntő dőgről lesz szó: a neve DANGEROUS STREETS. Erről a szemérről, amit a FLAIR idét, fáradságot nem kímélve behányt az Amiga 500, 1200, CD32 és PC piacra. Nem hiszem el, hogy ilyen ötödrangú programozók és grafikusok dolgoznak egy olyan cégnél, aki egykoron azért letette a névjegyet az Elvira 1-2-vel, vagy a Whale's Voyage-zsal. Ha pedig mégis ez lenne a helyzet, akkor a cég a saját sírját assa és halálra blamálja magát és jobban tenné, ha két labbal rugná ki őket.

A játék pozitívumai: duplanulla, semmi, nix, nyisto. Miután ezt a kategóriát így kitárgyal-

tam, lássuk díjhejban a néhány negatív vonását. A játszhatósg brutális! Az ember maga alá piszkít izgalmában, hogy vajon sikerül-e bevinni egy olyan egyszerű mozgáskombinációt, mint peél jobb horog, de nem azért mert olyan gyönyör tölti el a kivitelezés közben, hanem mert abszolút IRANYITHATATLAN valamenyny karakter. Mintha a joystick csak dicselkedne a gépnél az oldalalából, abszolút nem törődik a gombgyömöszölésünkkel a játék. Nem lehet belőni a helyes távolságokat, sütvite elszallunk az ellenfelünk mellett egy-egy repülő fejrugas során, egyébként pedig a tűzgombra telepedve 4-5 ütessel leverhetünk bark-it, főlegleges extrázni meg figurázn.

Apropó extra! A játék legerdekesebb újítása, hogy a karakterek egyszerűen kimasíroznak a képernyőről és csak egy-egy belső láb vagy ököl jelzi, hogy amott is

kalimpal valaki. Zone? Igen, az is van hozzá, de inkább ne lenne. Plim, plam, hörr, fűff, nyekk. Ha nem akartok idült idegrángásban elhunyni, inkább tekerjétek le a hangereót. Vagy kapcsoljátok ki a gépeteket.

Vagy rohögjétek egy bazinagyot annak a kepebe, aki ajánlani meri nektek a játékot.

Üdv mindenkinek az új rovat első bemutatkozása alkalmával. A HÓNAP DUMAJA nem más, mint egy Örkény István féle Egyperces novella számteah beütéssel (tudjátok: XX. századi magyar író, a szatirikus iródalom jeles képviselője, kötelező olvasmány volt gimiben. Könyveit régebben a Filléres Könyvek és Diákkönyvtár sorozatban 20-30 fillérért árusították, ma díszkötésben 3-4 kilóért). Ehavi Egypercesünk címe:

Ki nevet a végén?

"A kiagyálói már nagyon régóta akarták, de csak nem akaródzott megfoganni a csemetének. Császármetszéssel született, hosszú vajúdás után. Az ösők felettébb módon örültek neki, büszkén nevezték el C04-nek (ami a "c0cs 64, azaz a hatvannégyzer próbáltuk, mire összejött" rövidítése). Mint ahogy az az egyikéknél lenni szokott kékeményen elkényeztetették, minden finomsággal elhalmazták: Commando, R-Type, Creatures, Vendetta, Lemmings, egyéb csecsebecsek, bűgö csigák, GEOS, anyámkinja. A nagyközönség is hamar megkedvelte kissé mokány testfelépítése és vörösen izzó POWER lámpása miatt.

Amikor megszületett a két öccse, az AMIGA 500-as és 1200-as, a publikum még nem sejtette, hogy az újdonsült legények hamar átformálják a trendeket és átveszik eddigi kedvencüktől a stafétabotot. Rövid idő alatt annyi imádjóuk lett, hogy lassanként a C04-es oldfashioned fazonja kezdett kimenni a divatból,

annak ellenére, hogy a teskök POWER pilácsa petyhüdtében pislálolt (négyzeres alliteráció, világrekord).

Megfogyva bár, de törve is vegetáltak egymás mellett, mikor újabb, erőtlől sugárzó teremtmények tuntek fel a színen, úgymint a PC és a KONZOLOK, amik helyzeti előnyüket kihasználva egy szemvillanás alatt elhúttak mellettük és új miniatit teremtettek, melynek szlogenje az "enyimé-sokka-gyorsabb-meg-szebb-meg-élethűbb-meg-egyébként-is-kabbe" lett. Mindenük csillogott-villogott (SVGA felbontás, 16 millió szín, polygon grafika, 24 képkocka/másodperces animáció), mágikus tárgyak figyettek az oldalukon: dupla sebességű CD lejátszó, hangkártya hegyek, satöbbi. Eddigi hőseink esélytelenek voltak velük szemben.

A nagyközönség meg csak értetlenül állt: "melyiket szeressem?" - és bambán bámulta a fejleményeket. Ha az egyiket veszi meg, akkor a másikhoz tuti biztos, hogy kijön valami baró kutyú, amitől két színnel több lehet a képernyőn. Ha a másik mellett szavaz, akkor hundertprozentig az előbbin jelenik meg hamarabb a Mortal Kombat Super Championship Edition New Challengers. Mit tessz hát a csöbehúzótt evőt? Szép lassan megveszi az öszeset és boldogan él, amíg éhen nem hal, mert kajára már nincs pénz."

"Csöves" Zolce



PIZZA CONNECTION



Azt hiszem, szerénység nélkül állíthatom, hogy az étkezési ételek terén szakértő vagyok. Épp ezért örömmel vettem kezembe a Pizza Connection című játékot, melynek alapötlete eddig egyedülálló: egy vendégdöntőhöz kell kialakítanunk. Azonban ez még nem minden! Töbgyékes olaszként természetesen kapcsolatba kerülünk a maffiával is, egyre jobban beleszippedünk az Alvilágba, míg végül vendégeink csak a Cosa Nostra embereiből állnak. De lássuk először, hogy is kell fejelnünk a csúcra.

A JÁTEK ELEJÉN ki kell választanunk, hogy küldetést játszunk-e vagy csak egyszerű gyakorlást, minden ottélik. Ezután következnek a legszimpatikusabb fej kiválasztása, amelyekhez természetesen más és más tulajdonságok (vagyon, életkor, ismertség, szakács-tudás) társulnak. Úgyanekkor választhatjuk ki az

vehető (esetleg mindkettő) étterem-helységeket hívhatjuk elő. A térképen a bal gombbal közelíthetünk, a jobbal pedig kikapcsolhatjuk a zoomot. A főképernyő fölött további ikonokat találunk, melyekkel a kerületeket hívhatjuk a térképre (a lakosság összetétele szekben különböző), a **KONTROLL** ponttal pedig azt, hogy mekkora területek vannak az egyes cégek irányítása alatt. A jobb oldalon felül található az üzenetablak, melyben mindig a legfontosabbak vannak jelölve, például az üzletek bérleti



Végre kipróbálhatjuk milyen egy uborkás-spenótos pizza. Nem is olyan rossz...



● **Lássuk, mire képes egy bűzbomba díj csúcsidejében...**

ellenfeleket is. Az sem mindegy, hogy melyik városban indulunk útnak, tehát ezt is el kell dönteni (két kattintás az egéren). Ekkor jutunk csak el az igazi játékba, melyen azonnal látszik, hogy teljesen ikonvezérelt. A képernyő tetején levő ikonokkal a saját és ellenfeleink vendégdíjt hívhatjuk a képernyőre, az **Orte** ponttal a fontosabb épületeket hívhatjuk elő (iskolák, templomok, diszkók, rakétaépületek és így tovább), amelyek a közönség várható összetételére utalnak (iskola mellett a fiatalabb, míg templom mellett valószínűleg az idősebb korosztály képviselői lesznek túlsúlyban). A **Laden** ponttal a bérlettel illetve meg-



● **Ez a plakát kész teitalat!**

dja, a bérbeadó cég neve, az éppen kotyvasztott pizza készési indexe, és így tovább.

MOST PEDIG KÖVETKEZZENEK AZ IKONOK, melyeknek rendelkezése sorrendben a következő:

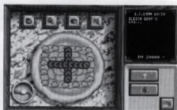
- **REPÜLŐGÉP:** városok közötti utazás.
- **KÖRVDONAL:** itt az ellenfelek és saját adatainkat nézhetjük meg egy újabb menüsor segítségével, valamint láthatjuk a pontszámunkat, és beállíthatjuk a reggeli felkeles időpontját is. Az ikonok sorrendben: ellenfelek képei, az ellenfelek bevétele hetekre és

városokra lebontva, a saját naplónk, az Alvilág és a "civil" világ véleménye rólunk (az alvilágban nem árt a jó hírnév, mert ott vannak a nagy pénzek, a fontos információk és a szabotázsakciókat is tőlük kell kérni), a vendégdíjakkal nyert díjak listája (ezekkel nő a forgalmunk is), egy életutalás a missziókhoz, a választó nyílak és a kilépes-ikon.

- **LEMEZ** kimerítés, betöltés, lyesmí.
- **SZÓCSÓ** a hirdetésekkel infúztethetjük innen. A média négy formája áll rendelkezésünkre: a róplap (adott szöveggel), a plakát (egyik bolondabb, mint a másik), az újság (itt a megadott szövegrakabkból kell egy



● **Éttermeink egyre ellenállnak a vendégek rohamaiknak.**



● Vajon miért hívják ezt "Körhözpizzának" ?

érthető mondatot kihozunk. Nem fog menni. Ha megvan egy akármilyen szöveg, már csak a színesnyomat kell kiválasztanunk és már megy is a nyomdába. Visszatérni nem lehet, úgyhogy vigyázzunk a használatával), végül pedig a televízió (itt azt tudjuk kiválasztani, hogy melyik filmbé szúrjuk be a rövid

A stratégiai játékok eddigi témái - nyersanyagkiaknázás, városépítés, politika - mára a múlté.

Éljen a proscutto e funghi pizza!

reklámunkat. Egy Spielberg-filmért már vagyonokai fizethetünk). A hirdetésnek a nagyjából néhezjük meg, és a bevásárlókocsival választásunk ki (ez a későbbi pontoknál is így van).

- **KÉRDŐJELE** mindenféle leírást készíthetünk itt. Sorban a lakosság összetételét a keddi forgalommal és a bűnüldözési egyetemen az elapó/bérelhető helyek száma az átlagos árkakal és az ártendenciával (mennek fel vagy épp zuhannak). (A városrészek fejlődésének mértéke és az infúció, a korosztály által leginkább szeretett teák (a képmérvőre mutató százalékok is látható). Fontos, hogy mindegyik pizzának legyen köztönsége és hogy a legnagyobb számú korosztályoknak készítsünk egy-egy olyan pizzát, mely teljesen megfelelő minden elvárásuknak), a jelenleg imádott és utált összetevők (ezeket semmiképp, illetve minden-képp használnjuk), a kerületlen legjobban szeretett pizzák, az egyes cégek bevétele.

- **ÚJSÁG** sok értelmét nem látam. Látnunk egy szimpla cikket és passz.

- **GRAFIKON** a kiadások és bevételek, ugyanezek vendégölkre lebontva, likviditásiunk, kölcsönök, biztósításaink, ingatlanjaink, könyvelési mérlegünk, napi nyereségünk látható itt.

- **COMPUTER** valóban ez a telefon szerepét tölti be. Itt tudunk beszélni a vendégélfeladonosokkal (MAKLER), a bankosokkal, a biztosítókkal (VERSICHERUNGER), a hivatalos szervekkel és a mafiózókkal (SÖNSTIGE). Ha egy még eladatlan üzlethelyiségre teljesen rákötölünk a nagyképmérvőn, majd felhívjuk az üzletetablakban olvasható céget, akkor itt vehetjük meg vagy bérelhetjük ki a boltot, vagy akár meg is szüntethetjük a már meglévő szerződést. A birtokunkban levő üzleteket is

adhatjuk. A hivatalos szerveknél legális információkat szerezhetünk, a "civil" értékelésünket növelhetjük néhány adománnyal, vagy (ha kelendő korrupt a rendőrvagy nagyról összeg) akár avilági kontaktokra is szert tehetünk.

ITT AZ IDEJE, HOGY TALÁLKOZZUNK AZ IGAZI NAGYEMENŐKEL,

akik közül az utcai bandákat megbízhatjuk egy-két svarc melóval (csak akkor, ha már elég vagy a hírnélkül), míg a többiekét! fegyvereket vehetünk akkor, ha fagyalt után érdeklődünk (egyébként még ök jelentenek fel minket, hogy saját börtöküket mentésük). Ez egyébként jóval jövedelmesebb, mint a pizzaszítés, ezért valószínűleg vendégölk hamar átvedlik pénzműködésükhöz, míg mi a háttérben országok között közevtejük a petrdákat.

TALÁN HOZZÁ IS FOGHATUNK ÉTTEREMHÁLÓZATUNK KIALAKÍTÁSÁHOZ.

Egy-egy, már megvásárolt helyiségre mutató újabb lehetőségek nyílnak meg előlünk egy újabb konsor formájában. Itt magvala a vendégölkvel kapcsolatos dolgok! feltértejük. Sorban:

- **KULCS** ha már vannak alkalmazotaink és berendezésünk, ezzel nyíthatjuk meg a boltot. Nem azt, ha ekkorra már készitünk néhány pizzacépet is.

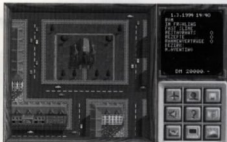
- **GULA** itt az élelmiszereket szerezhetjük be különböző cégekét, amelyek között az árfekvés és a minőség is különböző.

- **ÉTLAP** a már kész, az étlapon szereplő pizzák teljesítményét és eladási adatait nézhetjük meg.

- **AKÁRMI** a berendezést vásárolhatjuk meg itt. Kell néhány székkel és asztalokkal, a konyhába kemencéket, extrákat a diszítéshez (virágok) illetve gépeket vendégcsoportoknak (wurlitzer, kábeltevé, flipperek). Természetesen itt is több cég közül választalunk, melyeknek kínálata más és más. Ezenkívül kicserélhetjük a padlóburkolatot is (sok árteleim nincs).

- **ALAKOK** itt vehetünk fel szakácsokat, pincéretket, és ha úgy gondoljuk, managereket is. Mindenkinél fontos adatok alopján dönthetünk (naponta a hány pizzát bír sütni, mekkora a tapasztalata, udvarias-e, és így tovább), sőt a papírlapra mutatóval elolvashatjuk, ki mit lit magáról. Természetesen változtathatjuk a fizetésekét is, sőt akár ki is ruháztunk néhány embert. A manager esetében megadhatjuk önállóságának fokát is (változtathat-e az árakon, magától rendeljen-e utánpótlást vagy felhívjon-e előtte minket, hogy viszonyuljon a többi alkalmazotához).

- **TEKERCS** itt állíthatjuk össze a pizzákat, felmérésüket végezhetünk az egyes fajtaokról, valamint



● Ezen a helyen egy "mindenható" támogatóra tehetünk szert.



● Persze a mi reklámidőnk mindig az adósszámra eskik...

felvehetjük őket az átlapra. A recepteket mindenki találja ki maga, de annyit mondhatok: NE próbáljatok például egy jól megszokott Hawaii-pizzát összedobni, mert hátsó van rajta minden, nem fog sikert aratni. A bírók egyetemes a kinézetét, a gusztusosságát is pontozták. Mivel ki tudjuk deríteni, hogy melyik cég a melyik pizzája a legfinomabb, nem azt a

konkurencia egyik üzletére mutatóval kihívni a tulajdonost egy "párbajra" rá. Lehet, hogy veszünk néhány ruppót (sőt, inkább biztos), de legalább elleshetjük egy-két köztönségdíjas pizza receptjét. Szemesnek áll a világ, gyerekek!

- **GRAFIKON** a jól megszokott felmérések, mérlegelhetkinthetjük meg. Sok bőnosság nincs bennük.
- **COMPUTER** az agyancsak ismerős telefon.
- **NYILAK** itt a kapacitásunkat, a minőségét és a népszerűségünket nézhetjük meg. Nem azt mondjuk mind a trissz akörömeleket használni, és kövvelni, dekorációs elemekkel telerakni a boltot.

Majd efelejtettem, természetesen bejárnhatunk az ellentelienek, ha a mafiózóktól vásárolt bőbombából, pálpizzát sajátot vagy épp a csodafegyvert, a pakány-csordást használjuk üzletelünkben. A vendégek garantált, hogy wárisa tövöznek az öbökjémből.

Enyri lett volna a Pizza Connection ismerőstje. Mint társ kiderülhetett, az egy nagyon eredeti, sokrétű, humoros és hosszú távra is szórakoztató játék. Mindenkinél ajánlom, akár szerető a hasát, akár nem.

ÉRTÉKELŐ

grafika	65%
hang / zene	50%
kezelhetőség	80%
kihívás	70%

ÖSSZTARTÁS

70%

TESZTELVE: AMIGA, VERZIÖK: AMIGA, PC

Any

MYST

Hirtelen elkezdett velem forogni a szoba, minden elsötétült, majd nem sokkal később egy különös világban ébredtem, MYST birodalmában.

Na azért a lentiekőt nem kell megjádni, annyira nem súlyos a helyzet, egy azonban biztos: a Broderbund Myst-je valóban különös, ahogy a cég mondja, szürreális világba kalauzolja a játékos, ami mindezek ellenére tökéletesen valóságosnak tűnik. Ez utóbbi a csodálatos SVGA képernyőknek - melyek olyan profi módon lettek megtervezve, mintha fényképek lennének, noha ilyen helyzetnek soha nem is léteztek - valamint az összes helyszínhez tökéletesen simuló hanghatásoknak és zenéknek köszönhető. Mindehhez egy végletesen egyszerű irányítás (pl. még inventory isincs, csak egy tárgy lehet egyszerre a kezünkben), valamint egy nem lineáris játékmenet párosul. Mindenben a valóság illúzióját akarták kelteni, tehát nem fogunk meghalni minden harmadik lépésnél, mint ahogy azt az életben sem tesszük. Aki egyébként több technikai adatra vágyik a programmal kapcsolatban, az nézze meg a lemezen található több mint tíz perces dokumentumfilmet, minek megtekintése után az ember azt gondolja, hogy ezen kívül léte-e még valami a CD-re. A program hardware igénye sem mindennapi: minimum 386DX, 33MHz, 4MB RAM, SVGA video kártya, CD-ROM Drive, MS-DOS 5.0, Windows 3.1, 10MB virtuális memória, s persze nem árt egy Multimedia hangkártya sem.

A játék szeptember 15-én került kiadásra, azóta már több mint 100 ezer példány kelt el. A játék szeptember 15-én került kiadásra, azóta már több mint 100 ezer példány kelt el. A játék szeptember 15-én került kiadásra, azóta már több mint 100 ezer példány kelt el. A játék szeptember 15-én került kiadásra, azóta már több mint 100 ezer példány kelt el.

A játék szeptember 15-én került kiadásra, azóta már több mint 100 ezer példány kelt el. A játék szeptember 15-én került kiadásra, azóta már több mint 100 ezer példány kelt el. A játék szeptember 15-én került kiadásra, azóta már több mint 100 ezer példány kelt el.

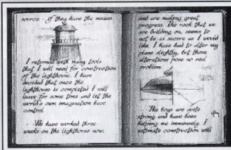
A játék szeptember 15-én került kiadásra, azóta már több mint 100 ezer példány kelt el. A játék szeptember 15-én került kiadásra, azóta már több mint 100 ezer példány kelt el. A játék szeptember 15-én került kiadásra, azóta már több mint 100 ezer példány kelt el.



● A könyvtár, ahol a bajok kezdődtek. A polc mögött titkos átjárót találunk.

Myst Island

Miután megérkezünk a szigetre, s elkezdjük felérteni a teret, különös kapcsolókat vehetünk észre. Ezeket mind kapcsoljuk át a felső pozícióba. A csillagvizsgáló mellett



● A könyveket érdemes alaposan átnyálazni.

heverő levélben Atrus (a Myst könyvek írójának) üzenetét olvashatjuk, mely lesegít, Catherine-nek van címeze, s azt írja, egy üzenetet hagyott neki a dokkolt nyíló vetőben.

A játék szeptember 15-én került kiadásra, azóta már több mint 100 ezer példány kelt el. A játék szeptember 15-én került kiadásra, azóta már több mint 100 ezer példány kelt el. A játék szeptember 15-én került kiadásra, azóta már több mint 100 ezer példány kelt el.

bekapcsolt helyszínek felé forgathatók a sziget kilátótornyait (ahol pirosra vált a forgósszög, ott van kilátás). A toronyba jutni - a titkos átjáró ábrázoló kép megérintésével - a polc helyén nyíló átjárót keresztül, majd felülre tudunk (Kijutni a másik kép érintésével tudunk). A keresett információkat végül a kilátással ellentétes oldalán találhatjuk meg.

A könyvtárban van még ezeken kívül egy piros, és egy kék könyv. Egy a kék könyv voltaképpen a játék lényege, a pirosból ugyanis Sirus, a kékkel pedig Acherar -Atrus fia- szövegét hozzánk, egyelőre elég halványan derengő üzenettel, s mindkettőt az énkéntőlünk, hogy segítsünk kiszabadítani őket, s gyűjtöknünk a könyvekhez lapokat. Ez lesz tehát a fő tevékenységünk, azt azonban hogy Sirus-nak a piros, vagy Acherar-nak a kék lapokat gyűjtjük, ki-ki döntse el maga, melyik testvér a szempontjuskab. (Érdemes viláslatni, ugyanis egyelőre csak egy lapot tarthatunk magunknál, tehát ha valaki mindkettőnknek akarna gyűjteni, akkor minden korban még egyszer vissza kell majd mennie.) Egy-egy lap ott hever a könyvek mellett, és azemlehetetlenül után tudhatjuk meg a már ismeretlelt törtézetett üzenetekkel, amelyek azonban csak akkor lesznek egyre tisztábbak, ha megismerjük a további háttér négy lapot. Ezek a lapok atáposan el vannak rejtve az Atrus könyveiben lévő világokban, azaz - ahogy Atrus nevezi őket



● A piros könyv, mely Sirus-t ejtette foglyul.

- korszakokban. A különböző korokba tehát a könyveken keresztül tudunk utazni, első feladatunk tehát ezeknek a könyveknek a felkutatása.

Mechanical Age

Menjünk a toronyba mellé a partra, s (a kilátótorny információ szerinti) a kerek segítségével állítsuk az órá 2:40-

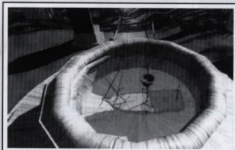
re, majd nyomjuk meg a gombot. Ekkor egy új emelkedik ki a vízből. Az óra mellett kapcsoljuk át a kapcsolót, majd lépünk be a toronyba. Az itt látható szerkezetet úgy kell beállítanunk, hogy 2, 2, 1-et mutasson. Ezt a következőképp érjük el: először a bal kart húzzuk meg egyszer, majd a jobbát is, s a jobbát ismét, de úgy hogy lenni is tartjuk, így



● **Megkönyvitjük olvasnánk dolgát: a Channelwood Age második szintjének a térképe.**

ugyanis csak a központi henger fog forogni. Várjuk meg amíg az a kettesre ér, s engedjük el. Ezután láthatjuk, amint a fogaskerék maketta elfordul, menjünk tehát oda az igazához. Csak úgy mint a kicsin láthatuk, ez is csak egy fél fogaskerék, s a nyílásban megtalálhatjuk az első könyvet.

A Mechanical Age-ben három sziget található, melyek között az erőldélmény forgatásával közlekedhetünk. Mi a



● **Egy kis hajómakett a kútban. De vajon miért nem a víz tetején úszik?**

délre érkeztünk. A szemben lévő épületben nézünk ki a két folyó szobájában. Sirius szobájából a faliszőnyeg bal alsó sarkából, Achenar szobájából pedig a trónus melől nyílik egy liksom ajtó, mindkét rejtekhelyen egy-egy könyvlapot. Achenar szobájában ezen kívül megtalálhatjuk az erőldélmény forgatóberendezésének a szimulátorát. (Leegyszerűsítve: bal kar - lék, jobb kar - glz.) Ha megijesztjük a gép zajait, menjünk tovább a két szoba közti folyosóra, s a lifthez, s ott miután megnyomjuk a gombot, ereszkedjünk le. Újabb kart találunk, melyel az előttnél lévő berendezéssel a liftet forgathatjuk. Forgassuk addig, amíg a kar mellett lévő diagramon a két házág egymásba nyílik. (Az ábra ekkor pirosra vált, jelezvén, hogy a liftet nyitva.) Most menjünk fel, vissza a piros gombhoz, nyomjuk meg, s liftezünk fel. Nyomjuk meg a liftben a középső gombot, melynek hatására ha kilépnünk, a lift visszakereszkedik, mi pedig hozzáférünk a valódi for-

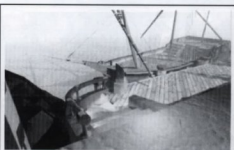
galó berendezéshez. Imént szerzett tudományunkal forgassuk az épületet északra, s a piros gombbal hívjuk a liftet. A házból kilépve most az északi szigetre jutunk, aminek a végénél két szimulátor bukkanunk, amit jegezzünk le.

Játszuk el ismét az iméntieket, csak most keletre forgassuk az épületet, s miután lejegyeztük az ott lévő újabb két ábrát is, már csak az a dolgunk, hogy ismét a déli szigeten bepotyogjunk az ott lévő gépbe. Ezzel - ki gondolná - egy újabb rejtekhelyt nyitunk ki, ahol megtalálhatjuk a MYST-be visszavezető könyvet.

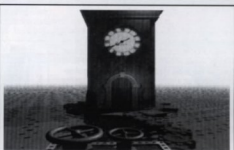
Channelwood Age

Elsősor is menjünk a taházba, s ott nyissuk ki a széfet a 724-es kombinációval. Csak egy dobos gyufa van benne, amivel gyújtunk meg a hűtőnk mögött lévő gépbe gyújtócsigolyát. Tekerjük maximumra a kereket, melynek hatására halhatjuk, amint a kint lévő magas tázajzon kiemelkedik a földből. Miután a táz abbamarad, zárjuk el a lángot, s siessünk ki a tázhoz, mely ekkor visszakereszkedik, s a benne lévő liftten keresztül mi is lejutunk a föld alá. Egy újabb könyvön keresztül már is a Channelwood Age-ben találjuk magunkat.

Mindenütt víz, s csak rámpákon közlekedhetünk, kivéve egy kis szigetet egy szélmalommal. Másszunk fel a szélmalomhoz, mely mint láthatjuk vízre szállítjuk fel a szigetre. A tartály mellett találunk egy csapot, azt nyissuk ki. Ezen a helyen minden vínyomással fog működni, tehát az lesz a dolgunk, hogy a földön elágazásainál lévő kapcsolódásokkal a vizet mindig a megfelelő irányba tereljük, legelőször tehát a lifthez. (Az első elágazásnál balra, aztán háromszor jobbra.)



● **Az igazi hajó, immár kiemelkedve hullámsírijából.**



● **A toronyórának 2:40-et kell mutatnia...**

A második szinten könnyen kiismerhetjük magunkat a könyvtárból lemasolt térkép segítségével. Általában csak jobbra fordulva egy kapcsolóhoz jutunk, melyel a leveztető lépcső átjártit nyithatjuk ki. Keressük meg tehát a lépcsőt, menjünk le rajta, s most a lépcső mellé, a harmadik szírhöz vezető lifthez tereljük a vizet. Menjünk fel, s a liftet pedig irány a harmadik szint. Ezen a szinten a két testvér házáit találhatjuk, bennük újabb könyvlapokkal. Achenar házában nincs semmi érdekes, csak egy gép, amivel a benzóított Fánakkal próbálta magáról elhívti, hogy issten, viszont Sirius szobájában találhatóunk egy felbepített levelet, melyet ha lemasolunk, majd a játék végénél fog segíteni. Ezután menjünk vissza a legelső szintre, s tereljük a vizet balra, balra, majd jobbra. Így egy rejtejt lépcső emelbberendezéséhez jutunk, amit működésünk. Tovább haladva, majd jobbra fordulva eljutunk a szétszórt esődarabhoz, amit a csőrelvél illesztünk össze. Most már csak bele kell tenni a vizet, s az így áramot kapott lifttel felmehetünk a MYST-be visszavezető könyvhöz.

A Cyan két éves fejlesztői munkája meghozta a gyümölcsét: a MYST egyetlen eddigi játékhoz sem hasonlítható atmoszférájával, űrült gépezeteivel és zseniális logikai feladványaival lenyűgözi az embert.



● Egy tipikus családi ház Channelwood Age-ből.

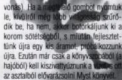
Stoneship Age

A kiállótornyban a dők irányában három dűlémot olvashatunk, melyek ha a csillagvizsgáló gépbe betesszük (persze ne felejtjük el lekapcsolni a villanyt), három csillagképet láthatunk, melyek a következők (a könyvtárban lévő könyv alapján): levek, kigyó, bogár. A könyvről eltűnt levek csillagokon aktiválójk ezt a három jelet, s máris hallhatjuk, amint a kis malacka jó kiemelkedik a külből. Igen ám, de ezzel együtt az igaz is kiemelkedett, tehát menjünk a kútfőbe, ahol a hajó kiléteiben megtaláljuk a Stoneship Age könyvet.

Derítsük fel a körmeyek. Egy erőd alatt három kapcsolóra lehetünk figyelmesek. Ezek három helyről, sorrendben a könyvszobából, az alagútból, és a világítótoronytól származnak ki a vízet. Kérdjük a világítótoronyt! Ha elvittették a vízet, a torony aljában egy láda hever. A láda oldalán lévő csappal presszük ki a ládából a vízet, majd zárjuk el. Erresszük vissza a vízet a toronyba, s láts csodát: a láda ott őcskél a víz telején, amit így már eltűnik a palához lincset kulccsal, s benne pedig egy újabb kulcsot találunk. Ezzel nyitjuk ki a csapadót, s másodunk fel. A generátorral töltésük fel az akkumulátort, mely a sziget energiaellátását biztosítja. Másodikunk is, s nézzünk el a sziget csúcscsánál álló teleszkóphoz. Kereszük meg vele a világítótorony létején villogó fényt, s jgyvezetjük meg, hány foknál áll a távcsó. Pumpáljuk ki a vízet az alagútból, s menjünk le. Ezek a két testvér egy-egy szobájhoz vezetnek, ahol persze újabb lapokra, s a Channelwood-ban talált levél második letrére lehetünk. Az alagútban fölül, a lépcső pihend részénél híkos álljárt nyitnak, melyen keresztül egy nagy szélirányzó jutnak kőülötte gombokkal. Azt hiszem mindenképp előtti világos a feladat, a baj azonban az, hogy a lájólócsán az irányokat még vonásban mérjük. (Gy k. 135 lok - 12



● A láncos kulccsal nyitló kulcsfontosságú láda, mely a megoldás kulcsát, egy kulcsot rejt magában.



Selenitic Age

A könyvtárban az erdői a korral szülő könyv rajzról alaposan jgyvezetjük fel a tejszandó rímest. Kereszük meg az erdőben a léghajó áramfejlesztőjét a lejáratt, s lent (a toronyban elcsúszott szerint) állítsunk be a gombokkal 59 voltot. (Egy megoldás: mindkét csúszó egy három gombot, majd a jobbra csúszó egy három gombot, majd a jobbra csúszó egy három gombot, majd a jobbra csúszó egy három gombot.) Ha esetleg magasabb feszültséget adnánk véletlenül, menjünk ki a kájar mögé, s lenn az oszlopon, nyomjuk vissza a biztosítékot. Ezután könyvt-

utolsó gombot aktiváljuk.) Ha esetleg magasabb feszültséget adnánk véletlenül, menjünk ki a kájar mögé, s lenn az oszlopon, nyomjuk vissza a biztosítékot. Ezután könyvt-



● A Stoneship Age korszerű energiaellátó központja.

hatjuk innár a hajót, ahol az orgona segítségével, a hallásunk alapján állítsuk be a gép kapcsolót a könyvben láttottak szerint. Húzzuk meg a pipen a kart, s ha nem hibádzunk, a képmérvő érintéssel maris utazhatunk a Selenitic Age-be.

Egy kis ólta után először is egy álliba botlunk a már ismerős hangmegoldás zárral mellette. A sziget öt legzetese hangjál kell megkeresnünk, s betekapcsoljunk az azokat továbbsegítő rádióadót. Az adók mellett megtalálhatjuk a lapokat is. Ezután a szigetnél egy kis alagútban az óceán alatt tudunk állítani a rádiójelek továbbviteléhez, melynek antennát először is rá kell állítanunk az adókra. (Műtán a kis képmérvő nagyjából beállítjuk egy-egy antenna



● Achenar hálószobája igen lakályos, leginkább egy kintókamrára hasonlít.

irányít, s halljuk a még zavaros adást, az irányítóhely villogása segíteni fog a zavart kiszűrésre.) Műtán mind az ötlet megvannak, nyomjuk le a gombot az előfordított "M" betűvel. Ezzel meg is van a kombináció, amit állítsunk be az ajtónál. A katalombokban egy kis földalatti járgánnyal kötelekdedhetünk. Ha az Erőd Forgató Szimulátor hangját jól megjgyeztük, nem lesz gond a tájékozódás, ugyanis a "mérőmérő" ugyanazokat a hangokat használja. Ha esetleg egy hangot nem hallottunk jól, a piros gomb megnyomása után újra meghallgathatjuk. (Gy k. az óvatot: N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE.) Az alagút végénél kiszállva, a könyvön keresztül ismét visszatartunk Myst-re.

Myst Island

Visszahelyezve az utolsó lapot az úszern már teljesen tört, mindkét testvér a saját legutolsó lapjál követeli, s mindkettőt a mókát viddjék, amint a könyvek fogsgába estek. Azt is elmondjuk, hogyan szerzethetjük meg az utolsó lapot: a könyvszobából kizárólag a kandelabó ajtója (betűlír) ugyanis az egy lirt) kizárólag. Attól azonban kevés itenünk, hogy könyvszobák majd az ott található zöld könyvet, ugyanis akkor mi is rájuk mehetünk Nos, csakelérjük a javasolt módon, s miután visszahelyeztük az utolsó lapot, javasolt végig a kiscsabdát-tól testvér jókivindogtal, amint remél, hogy mi is olyan jól fogjuk érezni magunkat jól lakályjónkon, mint ahogy azt ő tette. Ez tehát nem jó megoldás, inkább töltjük vissza az állat, és nyitjuk csak ki a zöld könyvet. A könyvből Atrus adó hozzáink, s elmondja a történetet, hogy amikor fiatal magyera hagyta egy pár napra, azok hónapok kóstáltak bele a titolt gyémántba, a piros, és a kék könyvbe, s így hogyan lettek azok rabjai. Ara két minket, ne higgyünk a fali haszagságban, s hozzuk el neki a letré lapot, anélkül ugyanis nem tud előírni Myst-re rendet csinálni. Eszünkbe ne jusszon tehát egyelőre Dunny-ba ba menni, különben Atrus-szal együtt otthagadunk mi is. A hibélpélt úszernel utastalást követően bizonyosodjunk meg róla, hogy a sziget összes kapcsolóját fel van kapcsolva, s ezután a kiállótornyban lévő kapcsolókat ki. Vegyük ki a rejtekjelzőt a lapot, s mehetünk Atrus-hoz.

ÉRTÉKELŐ	
grafika	92%
hang/zene	89%
kezelhetőség	80%
kithívás	30%
ÖSSZEHATÁS	
82%	
TESZTELVE: PC CD,	
VERZIÓK: PC CD	

Vári Zoltán

"A négy új harcos négyszeres élményt nyújt, ugye?"

Sosem tagadtam, hogy a **STREET FIGHTER 2** a kedvenc játékom. Ezért amikor megkezdett a legújabb része, a **SUPER**, egyből leírást akartam készíteni róla. Aztán arra gondoltam, hogy várak egy kicsit, hiszen az ilyen "tírfelengő" tesztek mindig elfogult hangvételűek. Hátha a több napos nyüstölés után kijönnek a program hibái, és egyáltalán vannak, ezért most közreadom azokat az észrevételeket, amelyek a két hétes lejátszással folyó bunyó után eszembe jutottak.

VÁLTOZÁSOK ÉS MD ÉS SNES VÁLTOZATOK KÖZÖTT

Super Nintendo-ra kettő, Mega Drive-ra csak egy része jelent meg eddig a



CAMMY



DEE JAY



FEI LONG



T-HAWK

mező) akkor az SNES grafikája is jóval meggyőzőbb. A kezelésben nem találtam eltérést - minden egy jó irányítótól függ. A MD mellett szól ugyan néhány apró plusz szolgáltatás: egy Extra Turbo fokozat és az Expert küzdőmód, de ezek elhanyagolható tényezők.

a karakterek egységységát. RYU szerintem "misztikus" erős lett, és ez a gép a 6-os fokozat után szemtelenségű ki is használja. Még Adamnak is, az 576 bajnokának is legfőbb okozója néha, pedig ő aztán a legjobb játékos, akit ismerek. Sőt, a MD verzió jóval keményebb a gép elleni játszva, mint az SNES. GULIE, RYO-VAL ÉS IENTALBEN LEGYENGIÜL (azok mind személyes vélemények!), azt azért sajnálom, mert egy



CAPCOM mára már világszerte a legnépszerűbb játékteremtő vállalatok közé tartozik. Most viszont egyszerre jött ki a két átirat, s feleslegesnek tartom, hogy külön elemezzen őket. Végül is nem sok különbség van közöttük: az SNES 32 megabit, a MD 40 (I), ami eddig példa nélkül áll - az előző rész egyaránt 24 megabit volt (KING nevű olvasóinknak üzenem, hogy ha ráér, számolja már ki, hogy a 40 megabit az mennyi megabyte. Lehet, hogy a konzol mégis tudja a 3 megabit?). Gondolom sokakát érdekelt, hogy melyik gépen jobb a játék - sajnos ezt nem merem egyértelműen kijelenteni. Nekem az SNES tetszett jobban, mégpedig azért, mert a MD változat hangja ezúttal is csapnivaló. Sőt, ha nem GENESIS gépen játszunk (ott ugye teljes képernyős a játék-

MI VÁLTOZOTT?

Amin igazán kiakadtam, az a játék alapsebbsége. A hármas turbo alatt élvezhetetlenül lassú az akció, leginkább egy oktatófilmre hasonlít. Mi a hávep-

kal mindig a maximumon nyomjuk a

szont nagyokat kezdődünk. Sokkal szebbet lehet még ZANGIEF és BISON is, bár Bison hosszas gyakorlás után talán keltőképp újratanulható.



● Cammy négyes Combo-sorozata mindenki ellen hatásos /SNES

Leginkább az a véleményem, hogy a SUPER nem a folytatása a TURBO-nak, hanem egy egészen új játék.

A NÉGY ÚJ FAZON

Ennyi leghúzás után azért még mindig azt mondom, hogy a SUPER a sorozat legszebb része. Vannak hibái, de most felsorolom az újdonságait is - és ez a lista jóval hosszabb lesz. A legfontosabb, hogy 4



● Fei Long lábtechnikáját még a legkeményebbek is megsínylik! /MD

uj karakter is bevezetett a versenybe. Nekem **CAMMY** tetszik a legjobban - ő Angliából érkezett és foglalkozását tekintve kommandós. Keményebb, mint **CHUN LI**, nagyon veszélyes dobásai vannak: Tud egy Dragon Punch-szerű rúgást, a Cannon Drill-t, és egy vízszintes repülést, a Cannon Drill-t. Van még egy speckója, a Spinning Kungie ütés, de ez nem tartozik a halálös foggyverek közé. Kissé bárgyú, de bivaly szereplő **THUNDER HAWK**, a mexikói indián. Fő

álódhazni - főleg a normal "kereszt" irányító segítségével. A harmadik új srác **DEE JAY** a jamaikai kick-boxos. Tud egy Hyper Fist nevű felütés-sorozatát, ami totál nevelőséges és egy Gülle féle Max Out energiátövest. Van viszont egy Double Dread Kick mozgása, ami szerintem nagyon kemény és még védve is elég sok energiát vesz le. Speciál ő tartom az újak közül a legzseniásebb karakternek, mert normal mozgásait is úgy csinálja, hogy egy átlagos játékos

tó remegést viszont, amit győzelimkor produkál az ipse. Lee gyalázásának tartom.

A régi emberek közül néhányan újabb mozgásokat tudnak, de ők viszont annyira gyengébbek, hogy lényegében semmit nem fejlődtek. Hiába van **ZANGIEF**-nek két új dobása, **VEGA**-nak repülés és **BALROG**-nak változása, ez elég felsőfokú karakterek. Az igazi aduás **RYU**, aó Tűziabdájával és **KEN** lángoló Dragon Punch ütésével.

Ha nem számoljuk a játékos szokásosnál satnyább hanghatásait,



megzavarodik tőle - gyakran nem tudom, hogy fent vagy lent védekezők-e?



Nagyon erős még **BLANKA** és **SAGAT** is, de ők a legnehezebben kijátszható szereplők. Aki viszont megtanul velük küzdeni, annak nem sok ellentéle akad majd.

PRODUKCIÓK

● Titánok harca (Zangiet vs. Thunder Hawk) /MD

ellenfelet **BISON**-nak tekintti és leginkább **ZANGIEF**-hez hasonlít. Két "beropülő" mozgása van, amelyeket azonban egy közepes **RYU** és **KEN** is könnyedén harit, látványos dobásait viszont kegyetlen nehéz

● Mintha ezt már láttam volna valakinél... /MD

Nekem kicsit furcsa a negyedik "újhus", **FEI LONG**. Az úriember Bruce Lee hasonmása és leginkább egy kitaró hőrcsögre emlékeztet. Speciális mozgásai nélkül nagyon pite karakter, de ha jól tudjuk **REKKA KEN** és **RISING DRAGON KICK** mozgásait, elég jól el lehet vele szórakozni - mondjuk egy **DHALSIM** ellen. A lángoló felrugását sunyi dolognak tartom, hiszen ez lényegében egy ellentétes Dragon Punch, amit védekezésből tők környen lehet csinálni. Azt a nyúszit

Nagy szerepet kapnak még a **SUPER**-ben a **COMBO**-k. Ezek olyan támadás-sorozatok, amelyek a sikerül maradóktalanul bevinnyük, nagyon sok energiát vesznek le. Ezek közül néhányat a **TURBO**-ban is össze lehetett hozni, de a **SUPER**-ben külön pontot is kapunk értük. A nyugaton megjelent videójátékokkal foglalkozó lapok oldalakon keresztül mutatják be őket, de ez a téma csak a profiknak mond valamit. En például örülök, ha 6-oson meg tudom ütni **RYU**-t - és akkor még produkáljam is magam? Egyszer **KEN**-nel sikerült

egy olyan 4 HIT COMBO-t csinálnom, amire néhány ezer pontot kaptam és az ellentélinek alig maradt energiája. Persze ez csak egyszer jött be - korrekciót viszont az erős ütések beugrás + egő Dragon Punch kombináció.



● **Ryu a nyitóanimációban /SNES**

MODE választásával és időre vagy pontszámra menő bunyót a **TIME CHALLENGE** opcióval. Ez halál jópofa dolog; hiszen itt vagy a gyorsaságra vagy a stílusunk szépségére számol a gép. Ha például egy csépheдарó RYU és egy finomkodó VEGA küzd egymással (**SCORE CHALLENGE**), akkor Vega sokkal

nagyobb eséllyel indul a gyönyörű repüléseivel és dobásaival. Ugyanez az eszmélet RYU viszont hámar miszlikbe aprít erős rúgásával egy mamut E. HONDA-t (**TIME CHALLENGE**). Persze mindezek az extra mókák csak akkor jönnek be, ha egymás ellen játszunk - én legalábbis utólk a gép ellen szenvedni!



● **Az új karakterválasztó képernyő /MD**

persze egy-két veszélyes összehatás, de a sárga KEN és a narancs BLANKA lenőmenélis! Mint mondtam azonban, mindezek felett ott szőnyődik a borzalmas hang! A MEGADRIVE verzió az SNES-hez képest reped fazék, de hát ezt ki lehet venni: a MD tulajdonos kerülje el az SNES-t.

SPECIÁLIS KÜZDŐMÓDOK

A MD-osok már jól ismerik azokat a speciális küzdőmódokat, amelyeket azúttal az SNES verzióba is beletettek. Az egy játékos **SUPER BATTLE** és a dupla **VERSUS** mellett nyomhatjuk a **GROUP BATTLE** nevű csoportos örületet is. Itt a

egy igazi királlyal állunk szemben!



● **Cammy és Chun Li párharca mindig izgalmas látvány /SNES**

játékosok 1-től 8-ig karaktert választanak és vagy párosával (**MATCH PLAY**) vagy bennmaradásos alapon (**ELIMINATION**) egymásnak eresztik őket. Lehet még körmerkőzést is játszani, a **TOURNAMENT**

REPED FAZÉK HANGOK

Az ugye egyértelmű, hogy a 4 új karakter 4 új háttérrel és befejezést is jelent. Az viszont ajándék, hogy a 4 régi "főnöknek" - BALROG, VEGA, SAGAT, M. BISON - végre van saját megnyerése. Eppen azért a 8 új filim miatt érdemes megküzdeni a géppel is. További újdonságok a plusz animációk, minden figurának van valami új alap rúgása és ütése. Nekem maximálisan tetszett az ötlet, hogy a karaktereknek 8 különböző szint adhatunk a különböző gombok megnyomásával. Van



● **Kutyaharapást szűrivel... Cammy bébi és ikertesója /MD**

Az viszont felháborító, hogy amíg a TURBONAK csúsz hangja volt, addig a SUPER egészen fűléserítő! Jó, a zenék jobbak és több a beszéd is, de a palinák, aki álmodta a szövegeket borzalmas a hangja. Attól viszont kikajadtam, ahogy a rúgások és ütések betárlálnak - leginkább pukkanásnak nevezhető hang kíséri őket. Note aki ezeket megszöktö, annak ott van a briliáns játékos, a mindkét gépen extra grafika és a legszebb animáció. Martin

GYÖNYÖRŰ, LÁTVÁNYOS

ÉS ÓRIÁSI MÉRETŰ

A MORTAL 2.

NOMES

TOTÁL

JÁTSZHATLAN!

Augusztus huszonakárna-nyadikán ottót be a ménkö megjött a MORTAL KOMBAT 2. MegaDrive és GameGear verziója. szigorú utasítás mellett, hogy szeptember 9 előtt tilos árulni. Persze akadnak Magyarországon olyan forgalmazók, akik primitív módon hetekkel a határidő előtt el kezdték árulni a stikában sokszorosított és természetesen HIBAS, LEFAGYÓ, gépkönyv nélküli változatokat. Vigyázzatok, hamisítványt ne vegyetéki!

Visszatérve a régi kerékvágásba: tehát ez alkalommal volt időm, hogy végre egy teljes leírás készítsék róla. És azonnal remélem, hogy meg lesztek elégedve, hiszen minden leírtam és KIPROBÁLTAM, amit csak össze tudtam szedni. A leírt és a MEGADRIVE verzióról készült, de egy későbbi számban majd leírom a MasterSystem, GameBoy és GameGear mozgásokat is - és számíthatok az AMIGA/PC programokra is, persze ezekre még várni kell. Szerintem az SNES változatban ugyanígy kell majd csinálni a mozgásokat, hiszen a két gép joystick között nem sok különbség van. Összességében minden verzió jó lesz, persze a játéktérmi szín-

rőtön véres az akció, így nem kell bárgy ködökkel bíbelődni. Apróság, de talán sokaknak fontos, hogy a 6 gombos joystick mellett az opció menüben be kell állítani, mert helyből csak az ACTIVATOR és a 3 gombos irányító működik. Ami nekem nem tetszett, az a gép köz-



szolgáltatni! A dimenzió-kapuk nyíva álltak: az egyik oldalán a viadal folyt, a másikon SHAO KAHN seregei várakoztak...

MOZGÁSOK

A mozgásoknál igyekeztem a legérthetőbben megfogalmazni mindent. Még most az elején elmondom, a későbbi félreértések elkerülése miatt, hogy minden amit a következőkben olvashatok a 6 GOMBOS JOYSTICK-ra érvényes, hiszen a 3 gomboson a nagy U ÍTÉS

keveredése végett sok mindent nem lehet meg-csinálni! Amikor "szerepel az irá-

EGYEDŰL MINDENKIT KIVÉGEZNI, AZ ÁM A MÓKA...

vonalat legjobban az SNES közelíti majd meg - alig lemaradva mögötte a MD kocog (Lapzártak érkeztél meg a SNES verzió, ami az EDDIGI LEGTÜBB verekedős stuff. A hírek tehát ez alkalommal nem túloztak...) A 8 bites gépekre készült változatban csak 8 ember közül választhatunk majd.



AMIT A MEGADRIVE VERZIÓ NYÚJT

A MK2 MD verziója a legszebb játékok egyike, amit valaha láttam (persze MD-on). Az biztos, hogy a SF2-1 hűlyére ver (külöklakban), egyébiránt minden más verekedős stuffot is. A hangjai csodálatosak és amnyi minden van benne, amely még egy programban sem. Legálább olyan szép az anyag, mint a MK volt az SNES-en! Az emberek rajza fenomenális, az animáció végre költeties (pl. mind a 3 nina máshogy mozog) és jók a kivégzések is. Szinte minden benne van, egy-

MORTAL

tusa. Undorító, csaló, olcsó, lehetetlen módon verekszenek a karakterek és magasabb fokozaton csak véletlenül lehet megverni a gép által mozgatott figurákat - legalábbis egy átlagembernek. A játszhatóság a bőka fenéke alatt van!

A SZTORI

500 évvel ezelőt SHANG TSUNG-et száműzték a Külső Világból mocskos bűnei miatt. Az agg varázsló azonban nem tért jó útra és itt a Földön egy olyan viadalt rendezett, amelyen végül 7 misztikus harcos vett részt. GÖRÖ, a félig ember, félig sárkány szörny háiba áll SHANG oldalára, csúfos vereséget szenvedtek mind a ketten. A világ megismerte SHANG nevet és rövidesen mesterét is, akit SHAO KAHN-nak hívták. KAHN diúbbs volt védenze bukása miatt, de még egy lehetőséget adott neki: megfaltallotta tanítványát és ezrítál ő hirdett meg egy versenyt - ltitokban azonban arra készült, hogy a nagy harcok meg-törése után ő fogja uralni a világot! Mindenki, aki jelentkezt a viadaira tudta, hogy a földi élet forog kockán - és mindenki a saját módján akart igazságot

nyok között, az egymás utáni nyomogatást jelent. Ha viszont "s" jelet láttok, akkor egyszerre kell a dolgokat lenyomni. Néhol vannak keresztirányok is pl. "hátra-le", ez általában

valamilyen folyamatos körli mozgást jelent. FONTOS, hogy amikor egy mozgás (vagy kivégzés) védekezéssel kezdődik és ütessel/vágással ér véget, akkor természetesen körülmény nem lehet (útr/vágn)!

HOGY BIZTOSAN SIKERÜLJÖN A KIVÉGZÉS

Az MK2-ben, ha lehet úgy mondani, még véresebb és vadabb kivégzéseket produkálhatunk, mint az előző részben. Az is igaz viszont, hogy ezeket jóval nehezebb is előhozni. A legfontosabb, hogy tartuk be a TÁVOLSÁGOKAT, mert ezek nélkül hibba is adjuk be jól a kombinációkat. Azért használjmat az "egy-két-... embernny" távoltságokat, mert a karakternek nem ugyanakkorákat lépnek, viszont alapálálásban ugyanolyan széles terpeszben állnak. Ezért nem lehet "lépésben" megadni a helyes távoltságokat. A legjobb, ha először a KÖZELI (a két ember szorosan



egymás mellett áll) kivégzéseket gyakoroljuk be, azután pedig az EGY EMBER TÁVOT (lásd Baraka felszúrását). Ezután már érezni fogjuk, hogy hova kell állni. Egyébként a kivégzések nagyon intelligensek, hiszen egy Kintaro átváltozáshoz például hely kell, ezért nem lehet közelről megcsinálni. Sok kivégzésnél nem véletlenül adtam meg a VÉDEKEZÉS használatát. Ez azért fontos, mert ha nem elég gyorsan nyomjuk az irányokat, emberünk elmozdul a helyéről. Sokkal könnyebb tehát a védekezés nyomása közben

megtartani a pozíciót. Természetesen ha a kombináció utolsó eleme egy ütés vagy rúgás, a védekezést el kell engedni! Semilyen szükség van a védekezés nyomására abban az esetben, ha a kivégzésben FELFELE irány is van. Ja - nagyon be kell gyakorolni, hogy milyen ÜTEMENBEN nyomjuk be a

végzetheünk ellenfeleinkkel. Ez a Kóhid és a Kombát Tomb nevű folyosó, ahol hegyes karók állnak ki a plafontól. A Kóhidról az adott kombinációkkal üríthetjük le az ellenfelet, a Tombnál pedig a karók közli küldhetjük fel őket. Itt az

utóból még egy érdekességet kicsikarhatunk: a felütés pillanatától kezdve nyomogathatunk a joy-t lefelé és a páli visszacsúsz a padlóra! Mindkét helyen közelről kell benyomni a kombinációkat.

A KÖZMÉDMENDE

Még mindig nincs elég a kivégzés megengedése! Azon a pályán, ahol megengedjük a karót és a zold sav hullamok a háttérben egy jókora trahánlat (bocs,



titkok és a napvilágra kerülnek.

JADE - A hősi voltaiképpen a női szereplők zöld ruhás alteregója. Előhozására több mementó-díjat is hallottam, melyek közül a legbiztosabban adom köze:

amikor a "Z" mecs előtt szereplővel küzdünk, nyugtunk meg egy menetet úgy, hogy csak a kis rúgást használjuk. Védekezni és ütni NEM lehet!

SMOKE - A szürke ninja a másik három testvérének ötvözeté és egyben a játék legocsmányabban küzdő figurája. Azon a pályán kell előhozni, ahol a háttérben egy spirál kőd látszik és a levegőben csukjás szerzesek lebegnek. Mutassunk meg mindi több felütést, s amikor a TOASTY-T! beordról fej megjelenik, a joy-t

húzzuk le és nyomjuk be a START gombot. Sajnos 3 gombos joy-on nem hiszem, hogy ez működik. Ha ketten játszunk, az küzd meg SMOKE-kal, aki előbb nyomat START-ot.

NOOB SAIBOT - Ez a koromfekete ninja a fő programozó, Tobias Boon tréfája. A játéktérben az 50. győzelem után jött be, itt viszont minden 25. után megjelenik.

TITKOK, KÖDÖK, PLETYKÁK

A játéktérmi verzióban a 250. mecs után TV focit játszhatunk. Sajnos még nem volt időm kipróbálni, hogy ez benne van-e a MD átiratban. Állítólag SONYA és KANÓ is előcsalható (megmenhetők?), ehhez JADE-t és SMOKE-kal kell valamit csinálni! Vegül igaz, hogy GORO halott, de talán van egy kombináció, hogy belebújunk a bőrébe (talán mint KINTARO-nál?!). Egyelőre kódotok nem tudok a játékhoz, de amint kiderül valami, tudósítok róla.

EGY KICSIT SEGÍTEK

A legjobban játszható karakter KITANA. A két főellen-séget, KINTARO-t és KHAN-t nagyon lehet alázni úgy, hogy megemelik őket a legyező erőltérel és utána a levegőben lerúgjuk őket. A folyamatos legyezőzés emelés a többi nehéz szereplő ellen is beválk. A három ninja (SUB-ZERO, SCORPION, REPTILE) birka módon elverhetők, ha az ugrókézfelnyomó/hátraugrom kombinációt ismételve ellenük. JOHNNY CAGE és LIU KANG ellen BARAKA válik be.

SHANG "MARTIN" TSUNG



KOMBAT

kombinációkat! Ha túl lassúak vagyunk, a kivégzés nem működik! Azoknál a kivégzéseknél, ahol egy gombot sokáig kell nyomni pl. Raiden robotantásakor, akkor engedjük el a billentyűt, amikor már a helyes pozícióba értünk. Mindig be kell tartani a lenyomási időket! És még egyszer: a kivégzések közül sokat nem lehet a 3 gombos joy-ál előhozni!

BABALITY ÉS FRIENDSHIP

A készítőök a poén kedvéért "alternatív" kivégzési módokat is tettek a játékba. "Friendship" esetén a legyező valamivel kedveskedik a legyezőzöttnek, "Babality"-kor pedig csecsemővé változtatja ellenfelet. Ezeket ugyanakkor kell végrehajtani, mint a normális FATALITY-ét. Két fontos dolog van csak: egyrészt a második menében CSAK A RUGÁS gombot használhatjuk, ütéset NEM, másrészt mindegy, hogy a képernyő melyik részén állunk.

PIT

Van két olyan pálya, ahol még extrább módon

fatalitást) mutathatunk be. Ezt minden ember ugyan-úgy tudja megcsinálni: a FINISH HIM megjelenésekor tartjuk benyomva a kis rúgás + kis ütés gombokat, menjünk közel, húzzuk le a joy-t és nyomjuk nagy ütést! Az ípe színpén belerúgja a savta és...

REJTETT KAREKTEREK

A MK2 többek között rejtett szereplői miatt is igaz-lomban tartja a nagyközönséget. Közülük eddig három vált ismertté, de lehet, hogy a jövőben újabb



SPECIAL

SCORPION



Cséklyadobás hátra, hátra, kis ütés
Teleportálás le, hátra-le, hátra, nagy ütés
Rúktatás le, hátra-le, hátra, kis rúgás
Dobás a levegőben, ha az ellenfél is agrik védekezés folyamatosan nyomva az ugrás közben
"Tűzfúvás" kivégzés 3 embernyi távolságból védekezés + fel, fel, nagy ütés
"Tűzfúvás" kivégzés bárholnán védekezés + fel, fel, le, nagy ütés
"Cséklyás felfúvógás" kivégzés közelről nagy ütés + le, előre, előre, előre (és itt ne felejtsetd el engedni a nagy ütést!)
Friendship hátra, hátra, le, nagy rúgás
Babality le, hátra, hátra, nagy rúgás
Pit le, előre, előre, védekezés

BARAKA



Suhintó vágás hátra + nagy ütés
Nyírástás hátra, hátra, kis ütés
Lövés le, le-hátra, hátra, nagy ütés
"Fejlevégés" kivégzés közelről hátra, hátra, hátra, hátra, nagy ütés
"Felszárás" kivégzés egy ember távolságból védekezés + hátra, előre, le, előre, kis ütés
Friendship védekezés + fel, fel, előre, előre, nagy rúgás
Babality előre, előre, előre, nagy rúgás
Pit előre, előre, le, nagy rúgás

RAIDEN



Lövés le, le-előre, előre, kis ütés
Torpedó hátra, hátra, előre
Teleport gyorsan le, fel
Elektrikus rázás a nagy ütést 5 másodpercig nyomni és testközben elengedni
"Rázás" kivégzés közelről a kis rúgást 3 másodpercig nyomni kell, felegzés után pedig a védekezést és a kis rúgást nyomkodni a szétrobbanásig
"Szétütés" kivégzés közelről a nagy ütést 7 másodpercig nyomni (már a FINISH HIM megjelenése előtt érdemes) majd elengedni
Friendship le, hátra, előre, nagy rúgás
Babality védekezés + le, le, fel, nagy rúgás
Pit védekezés, fel, fel, fel, nagy ütés

KUNG LAO



Kalapdobás hátra, előre, kis ütés (a levegőben a kalapot fel-le-vél lehet irányítani)
Pörgő védekezés védekezés + fel, fel, kis rúgás
Répiált rúgás a levegőben le + nagy rúgás
Teleport gyorsan le, fel
"Vízszintes kettévágás" kivégzés egy ember távolságból előre, előre, előre, kis rúgás
"Kalapos fejlevégés" kivégzés teljes képernyős távolságból kis ütést nyomva tartva hátra, előre, Amikor a kalap a fejhez ér felfelé kell nyomni a joy-t
Friendship hátra, hátra, le, nagy rúgás
Babality hátra, hátra, előre, előre, nagy rúgás
Pit előre, előre, előre, nagy ütés

KITANA



Legyező dobás előre, előre, nagy ütés + kis ütés
Legyezővel emelés hátra, hátra, hátra, nagy ütés
Nyisszantás hátra + nagy ütés
Rakéta ütés a levegőben első lékór előrdi ugrva, nagy ütés
"Robbantó csák" kivégzés közelről a kis rúgás benyomva + előre, előre, le, előre
"Fejlevégés" kivégzés közelről védekezés, védekezés, nagy rúgás
Friendship védekezés + le, le, fel, kis rúgás
Babality le, le, le, kis rúgás
Pit előre, le, előre, nagy rúgás

MILEENA



Sai dobás nagy ütés 2 másodpercig nyomva
Zuháné rúgás előre, előre, kis rúgás
Gurulás hátra, hátra, le, nagy rúgás
"Emberelő" kivégzés közelről a nagy rúgást 3 másodpercig nyomni
"Agyszívás" kivégzés közelről előre, hátra, előre, kis ütés
Friendship védekezés + le, le, fel, nagy rúgás
Babality le, le, le, nagy rúgás
Pit előre, le, előre, kis rúgás

MORTAL KOMBAT II



MOVIES

SPECIÁLIS MOZGÁSOK

JAX



Lövés: alsó MKR előről-hátra, nagy ütős
Földbeütés: a kis rugást 3 másodpercnyi nyomás
Szerzés: előre, előre, kis ütős (az ütős nyomással
 szél fokozás lehet a határ)
Földhúzóvágás: dobás közben a nagy ütést
 nyomogathat
**"Kézteljes" kivégzés egy ember távol-
 ságból:** védekezés, védekezés, védekezés,
 védekezés, kis ütős
"Fegyversorozat" kivégzés közelről: kis ütős
 nyomogathat + előre, előre, előre, előre
Friendship: védekezés + le, le, fel, fel, kis rugás
Babality: védekezés + le, le, le, fel, kis rugás
Pit: védekezés + fel, fel, le, kis rugás

JOHNNY CAGE



Magas lövés: előre, le, hátra (lehető alsó MKR),
 nagy ütős
Alacsony lövés: hátra, előre, le, kis ütős
Árnyc felütés: hátra, le, hátra, nagy ütős
Árnyc rugás: hátra, előre, kis rugás
Övön alatt ütős: kis ütős + védekezés
"Táraztatás" kivégzés közelről: le, le,
 előre, előre, kis ütős
"Fejlesztés" kivégzés közelről: előre, előre,
 le, fel (ha az ütős kezdőkor nyomogathatjuk a le +
 kis ütős + védekezés + kis rugás kombinációt,
 Johnny 3 fejtől le)
Friendship: le, le, le, le, nagy rugás
Babality: hátra, hátra, hátra, nagy rugás
Pit: le, le, le, nagy rugás

SUB-ZERO



Fagyasztás: le, le-előre, előre, kis ütős
Földfagyasztás: le, le-hátra, hátra, kis rugás
Becsúszás: hátra + kis rugás + nagy rugás
"Fagyasztás" kivégzés két lépésben
 1. kis ember távoliságból: előre, előre, le, nagy rugás
 2. közelről: előre, le, előre, előre, nagy ütős
"Kőgolyó" kivégzés teljes képernyős távóli:
 kis ütős + hátra, hátra, le, előre
Friendship: hátra, hátra, le, nagy rugás
Babality: le, hátra, hátra, nagy rugás
Pit: le, előre, előre, védekezés

REPTILE



Becsúszás: hátra + kis rugás + nagy rugás
Savkőpés: előre, előre, előre, nagy ütős
Erőgolyó: hátra, hátra, nagy ütős + kis ütős
Láthatatlanság: védekezés + fel, fel, le, nagy ütős
"Fejlekopó" kivégzés 4 ember távoliságból:
 hátra, hátra, le, kis ütős
**"Láthatatlan kettévágás" kivégzés közel-
 ről, két lépésben**
 1. láthatatlanság mellé vágni
 2. közelről: előre, előre, le, nagy rugás
Friendship: hátra, hátra, le, kis rugás
Babality: le, hátra, hátra, kis rugás
Pit: le, előre, előre, védekezés

LIU KANG



Magas lövés: előre, előre, nagy ütős
Alacsony lövés: előre, előre, kis ütős
Lövés a levegőben: ugrás közben előre, előre,
 nagy ütős
Rugást rugás: előre, előre, nagy rugás
Bicikli rugás: a kis rugást 5 másodpercnyi nyomás
**"Sárkány" kivégzés egy emberről távolisá-
 gból:** védekezés + le, előre, hátra, hátra, nagy rugás
"Cigánykerék" kivégzés közelről: véde-
 kezés + a joy-1 360 fokot fordítva a párvál ellen-
 lésben
Friendship: előre, hátra, hátra, hátra, kis rugás
Babality: le, le, előre, hátra, kis rugás
Pit: hátra, előre, előre, kis rugás

SHANG TSUNG



Átatakulások:
Liu Kang: hátra, előre, előre, védekezés
Kung Lao: hátra, le, hátra, nagy rugás
Johnny Cage: hátra, hátra, le, kis ütős
Reptile: védekezés + fel, le, nagy ütős
Sub-Zero: előre, le, előre, nagy ütős
Kitana: a védekezt gyanús nyomkodni
Jax: le, előre, hátra, nagy rugás
Mileena: a nagy ütést 2 másodpercnyi nyomás
Baraka: le, hátra, előre, kis rugás
Scorpion: védekezés + fel, fel
Raiden: le, hátra, előre, kis rugás
Tázas koponya lövés:
 1. hátra, hátra, nagy ütős
 2. hátra, hátra, előre, nagy ütős
 3. hátra, hátra, előre, előre, nagy ütős
"Léleklopó" kivégzés közelről: a nagy rugást 3 másodpercnyi nyomás kell
"Léleklopó" kivégzés közelről: védekezés + fel, le, fel, kis rugás
"Kintaro átváltása" kivégzés egy emberről távóli:
 a kis ütést 30 (!) másodperc
 kell nyomni (már a meccs elején el kell kezdeni és figyelni kell a számlálóra)
Friendship: hátra, hátra, le, előre, nagy rugás
Babality: hátra, előre, le, nagy rugás
Pit: védekezés + le, le, fel, le

03 WINS

77

00 WINS

KUNG LAO

SHANG TSUNG

KUNG LAO WINS



"Taszklopó" kivégzés egy ember távoliságból a nagy rugást 3 másodpercnyi nyomás kell
"Léleklopó" kivégzés közelről: védekezés + fel, le, fel, kis rugás
"Kintaro átváltása" kivégzés egy emberről távóli:
 a kis ütést 30 (!) másodperc
 kell nyomni (már a meccs elején el kell kezdeni és figyelni kell a számlálóra)
Friendship: hátra, hátra, le, előre, nagy rugás
Babality: hátra, előre, le, nagy rugás
Pit: védekezés + le, le, fel, le





Közkívánatra

MORTAL KOMBAT

K I V É G Z É S E K

MEGADRIVE:

Véres kód: a szörke szövetségi képernyőn A.B.A.C.A.B.B-1 kell nyomni.

Kedkőpernyő: a kezdő képernyőn, amikor a szövetségi képi oldal felé fordulsz, le, fel, bal, bal, A, jobb, job, kell nyomni.

JOHNNY CAGE közelelti előre, előre, előre, nagy ütés

KANG közelelti hátra, hátra, hátra, erős csúszás

RAYDEN közelelti előre, hátra, hátra, hátra, nagy ütés

LIU KANG 4 ember távból a joy-1 360 fokban az ellentől irányába forgatni

SCORPION 2 ember távból a jobb-veles-közös-lefel, fel

SUB ZERO közelelti előre, le, előre, erős ütés

SONYA teljes képernyős távból előre.

előre, hátra, hátra, védekezés

REPTILE a Híd pályán, ha a híd előtt először egy szellem költöztet PERFECT-re kell verni az ellentelét és ki kell vágatni. Védekezni nem lehet!

SNES:

Véres kód: NINCSI

Kedkőpernyő: NINCSI

JOHNNY CAGE közelelti előre, előre, előre, Y

SUB-ZERO közelelti előre, le, előre, Y

LIU KANG 4 ember távból a joy-1 360 fokban az ellentől felé forgatni

SCORPION 2 ember távból a jobb-veles-közös-lefel, fel

KANG közelelti előre Miköz az ellentől felé, B

SONYA teljes képernyős távból előre, előre, hátra, hátra, védekezés

RAYDEN közelelti előre, hátra, hátra, Y

REPTILE a híd az ellentelét költöztet PERFECT-re kell verni, majd kivégözni

MASTER SYSTEM ÉS GAME GEAR:

Véres kód: a szörke képernyőn 2, 1, 2, le, fel-1 kell nyomni

LIU KANG hátra, hátra, le

SUB-ZERO előre, le, előre, 1

SCORPION START-lel, fel

SONYA előre, előre, hátra, hátra, 1+2

RAYDEN előre, hátra, hátra, hátra, 1

JOHNNY CAGE előre, előre, előre, 1

GAME GEAR ÉS MASTER SYSTEM SPECKKÖK:

LIU KANG

Rúgás: előre, előre, 2

Lövés: előre, előre, 1

SCORPION

Teleportálás: le, hátra, 1

Csúszás: hátra, hátra, 1

SUB-ZERO

Csúszás: hátra, hátra, 2

Fogyasztás: le, előre, 1

SONYA

Dobás: le, 1+2

Lövés: hátra, hátra, 1

Ütés: előre, hátra, 1

RAYDEN

Torpado: hátra, hátra, előre

Teleportálás: le, fel

Lövés: le, előre, 1

JOHNNY CAGE

Rúgás: hátra, előre, 2

Ütés: 1+2

Lövés: hátra, előre, 1

DONKEY KONG

94



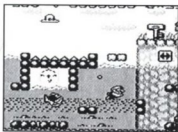
A múltkor GameBoy rovatban már említettem, hogy egyre jobban tartom a kis masszív kécsőfi játékokat. Még júliusban érkezett meg az a stuff, amely végleg meggyőzött - címe DONKEY KONG, és ez az első olyan kártya, amely a Super Game Boy kiegészítővel színesben fog megjelenni a TV képernyőn. Megjedinést azért nem kell, mert az eredeti fekete-fehér képen is szuper a grafika, és is így játszottam végig a több mint 100 pályát!



● Így néz ki a játék a TV képernyőn.

OKVETLENÜL SZEREZD MEG!

Most töredékesem bevalom, hogy én még a KID DRACULA-n és a KIRBY-n kívül egy GB játékot sem vittem végig a DONKEY KONG-gal is így voltam, hogy megrögzötlen, aztán majd újra a véleményem róla. Aztán pont 2 hétig le sem tudtam tenni a



● Mint minden epizódban, itt is kell egy kicsit bravúroznod!

gépet, napi 3 órák derékig nyomtam vele, mire megálhattam a megverés képet. Néha úgy éreztem, hogy ennél nehezebb játék nem létezik, néha dühöngtem, hogy "út a pályát teli nem lehet megoldani", de aztán mégis sikerült. Mindentelég segítség vagy csúlsz nézzem meg vele és azt tanácsom, hogy ezt a játékot minden GB tulajdonos szerezze be magának - kivéve a nagyon fiatal és kezdő játékosokat.

HIBÁTLAN MINDEN SZEMPONTBÓL

A DK grafikája tökéletes - persze a GB-hoz viszonyítva, nem pedig az Amiga-hoz. Az animáció profil is nagyon aprócska, sok a humoros "détaleken", amelyek csak akkor szoktak alkalmasni



● A Kérfaj színesben - fekete-fehér oldalon...

a programozók, ha bőven van memória. Foglalom sincs, hogy miként lett bene a kártyába a 10 helyszín, a bónusz játékok és az átvezető filmek. Pedig minden ott van és nem is akartja! Az első szint 4 pályából áll, abból a négyből amelyet az őtregi játékelmi

TÖBB MINT 6 ÉV TELT EL AZÓTA, HOGY DONKEY KONG, A "MAJOM" ELŐSZÖR MEGJELENT A JÁTÉKTERMEKBEN.

G A M E B O Y



● A nyitólépcső hasznos segítség

göpen láthatók a megcsillagok. Emlékezték? Először a létrákon fel kell jarni Kong-hoz, aztán jönnek a futószalagok, aztán a létek és negyeszerre a dugókát kell kihúzni - és a gorilla már le is pottyann. Itt azt hittem, hogy újra ezek következnének majd, de megelapostam a BIG-CITY nevű szint jött, ahol már 8 pályát kellett teljesíteni. Ettől kezdve aztán minden negyedik pályán lételem-



● A legtöbb pálya több képernyő magán!

ség vár ráik - persze mindig Kong, aki egyre agyafüjtőbb cseleket eszik ki ellenük. A 8 pályás lebotlás később tovább növekszik, lesz 12-es és 18-as szint - az testvérek között is több mint 100 teljesítendő képernyőt jelent! Sőt, néha nem is egy képernyőnyi a helyszín, hanem tetteik vagy oldalra is scrolloz - a DONKEY KONG az eddig kécsőfi legmonumentálisabb GB program.

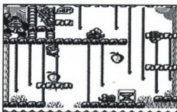
Mivel ekkora kihívást egyszerre nem lehet teljesíteni, a játékot 3 helyre lehet elhelyezni. A Persze nem pályánként, hanem csak a főletemél után lehet SAVE-elni, ami egy kicsit irritáló. Azt tapasztalhatom ugyanis, hogy a kacifántos szintek mindig valahol közöpen vannak, és ha megérinnek kikapcsoljuk a gépet, 2 pályát biztos hogy újra kell csinálnunk.

Ennyi különböző pálya számtalan újdonságot rejti. Már az

irányítás is kacifántosabb, hiszen Mario 3 új dolgot is tud: kéntelenül és ebből ugorni, magas hátraszálló dobni és tárgyakat felvenni. Lehet kapcsolókat állítani, köteleken mászni és nyújtókat lefelé húzva elmozdítani. Ezeket a funkciókat elég nehéz lenne itt részletezni, mind benne van a gépönyvben és a szintek utáni átvezető filmekben is elmesélünk egy-két tippet.

MI A TEENDŐ TULAJDONKÉPPEN?

A pályákon mindig az a feladat, hogy megtaláljuk a kulcsot és felvevő odavigyük az ajtóhoz. Néha az ajtó láthatatlan, ilyenkor azt kell figyelni, hogy honnan visít a királyi pálya kezdete.



● Ezt a helyszínt az ősi "DK junior"-ban láthatótk

Mivel a kulcsot nem mindig tudjuk letélni vinni, gyakran lejebb kell dobni és felszaladni érte, de gyakori trükk az is, hogy a futószalagra leve kell eljutatni a megfelelő helyre. Sokszor az idő az ellenfelek, hiszen a kulcs egy idő után visszakúlik az eredeti helyébre, ha nincs a kezünkben. A kulcs még legyervek is használható, a legtöbb élelenséget kiöblöztük vele, ugyanerre a hordók és a kukák is. Sőt, a kisebb lények lejele ugorna őket is feltelemthetik!

Ha a pályán összeszedjük a három bónusz tárgyat - érmét, kalap, lámpa - élelenszerű szerencsajátéka kerülünk. Ezek oly könnyűek, hogy nem egyszer volt 25 lelettel élelem - de ezt később el is veszedtem. Találhatunk még olyan tárgyakat is, amelyek a pálya megoldását segítik, de ezek csak bizonyos ideig működnek: létrák,

Most, hogy végigjártam, elmondhatom: nem egyszerű történet ez a DONKEY KONG!

padlók, dobantók, kövek. Ha ezeket látjuk, BIZTOS, hogy valami agyafüjt trükk van a pályán. Volt például egy pálya, ahol 2 napig nem jöttem rá, hogy a bezáradó ajtót ki kell támasztanom a kis kockákkal és csak úgy tudok kimenni. Nos emyri lett az oldalra - ha nem boldogultok egy pályával, írjátok meg a számát és szívesen segítlek!

Martin



● Kezd unalmassá válni a dolag - 15:0 lóe.

Követhetesen láthatjuk, aktívan nem veszünk benne részt, csak a játék keményiségét és a taktikát (lárnádó vagy védekező jábék) változtathatjuk. Csak a jobb gomb megnyomásával lehet, maximum kétszer, de ha egy játékosunk lesérül, automatikusan cserélünk - ha van még lehetőséink. A lidőben

ON THE BALL

WORK IN PROGRESS

EBBEN A JÁTÉKBAN EMBEREK SZEREPELNEK, VALÓDI ÉRZELMEKKEL - PEDIG CSAK EGYSZERŰ FOCISTÁKRÓL VAN SZÓ...



● Marokljáték erősen!



● Jól figyeljenek, mert csak egyszer mondom el!

az eddigi beszélgetések kívül beszélhetünk is a játékosokkal (akár külön-külön is), és osztjuk a dícséreteket vagy épp a szidalmakat. Azonban észzel cselekedünk, mert egy oklalan lesérüléstől megvédehetünk, vagy épp ellenkezőleg, feljuttathatunk a dícsőség. Egy jól eltaralt beszéd azonban sokkal lendületet adhat.

A CSÚCSRAJÁRATÁS

Ha a játékosoktól valamiképpen, ismerjük a VB idején vezetett beszélgetéseket, hogy hogy néz a beszélgetés az edzőkkel (akár külön-külön is), és osztjuk a dícséreteket vagy épp a szidalmakat. Azonban észzel cselekedünk, mert egy oklalan lesérüléstől megvédehetünk, vagy épp ellenkezőleg, feljuttathatunk a dícsőség. Egy jól eltaralt beszéd azonban sokkal lendületet adhat.

fontosságát nem kell hangsúlyoznom. Ha nagyon rossz a hangulatunk, akkor az előtérből (ahova a szobából a jobb gomb megnyomásával juthatunk ki, de csak a VB ideje alatt) nyíló orvosi szobában kérhetünk masszázst. Ide akkor is érdemes elmenni, ha van sérült játékosunk, mert rendszeres látogatásával nő az egész csapat morálja, mert látják, hogy edzőjük az épp nem játszó tagokkal is törődik. Sőt, én javít hangulatunkon egy új a vízszobában, ami azonban elég rossz szobában lóntel fel az újságokig szemében, elvélge nem nyaralni jótunk.

A JÁTÉKOSOK

Most pedig térjünk rá arra, miért olyan egyéni ez a program. Mint az már az edzőkétől is kiderült, ebben a programban a focisták emberként szerepelnek, akiknek lelkiviláguk is van, hangulatuk ingadozik, lehagoldódnak vagy épp ráhangoldódnak a győzelemre. Minden döntésünk befolyásolja a csapatban uralkodó hangulatot, úgy, hogy minden lépést meg kell gondolnunk. Ha túl sok edzőt látunk be pihenés nélkül, a játékosok hamar anyizni kezdenek, ha valakivel túl sokat foglalkozunk, a többiek elkezdenek utálni, ha joggalról szódkuk le fel, megváródnak vagy épp nem vesznek többé komolyan és körberhógnak. Ha egy nagyméretű nem játszótunk a következő meccsban, nem árít el a hivatalos kihirdetés előtt négyzetektől elmondani neki, mert egyébként olyan nyilatkozatok rólunk, hogy árít eloldunk. Ha valakit hangulatilag a padlón van és más az öngyilkosság gondolatával foglalkozik, egy beszélgetés vagy dícséret csodálatos lehet, a játékos kivételnek is a következő meccsre juttatjuk.

Any

ÉRTÉKELO

-  grafika 70%
-  hang / zene 30%
-  kezelhetőség 70%
-  kihívás 60%

ÖSSZJÁTÁS
70%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA

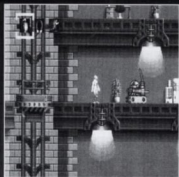


CD 32

32. oldal

A BAKI

Többézt egyszer, hogy egy bazinagy baklövés követtem el e rovat hasábjain. Erre hívta fel a figyelmemet Kovács András, győri olvasónk, akinek leveléből idézek: "Kezdem azzal, hogy az alapgép igenis képes menteni: 1 KB statikus RAM-ja is van és tartalma kikapcsolás után is megmarad. Ide menthetők a játékok. Ha tudsz, ha nem, akár 15-20 mentés állás is vígan belefér. Egyébként a menüket kikapcsolás után lehet előcsalópátrni: úgy hogy a bejelentkező képernyő megnyomd a piros gombot. Továbbá az sem igaz, hogy az eredetileg PC-s programok csak komoly késéssel tudnak megjelenni CD32-n, az eltérő grafika/tulajdonságok miatt. Éppen ellenkezőleg: ez ugyan eddig így volt a régebbi Amiga modelleknél, de főként azért, mert a 256 színű grafikát át kellett konvertálni 32 színűre. Az AGA chipset azonban minden további nélkül megjeleníti a 256 színű grafikát is, sőt! A gépbe beépít-



● Ha a következő pillanatban nem ugrunk, halál fiak vagyunk!

tek egy AKIKO nevű lapkát, amely valós időben végzi a dumky-planar grafikai konvertálást, érted: PC-ről Amiga formátumra."



● Aki nem ismerd, bemutatom: IM a C64 fénykorából.

sem az oka a dolognak. Legközelebb jobban utánanézek a dolgoknak melőtt leírnám.

dom, IMPOSSIBLE MISSION akkor 100-ból 99 százalékig mosolyra húzza a száját. A program népszerűségét az a tény is C64 verzió alapozta meg, amely forradalmi újításokat rejtett el a digitalizált hangeffekték és a kilínnoit animációkban. Nos, ezt a népszerűséget lovagolta meg a MICROPROSE, amikor a nyár elején piacra dobta az IMPOSSIBLE MISSION 2025 SPECIAL EDITION nevű CD32-es korongot. Az előző sokban használt és régi játék esetében eltérő játékmechanika zoom effektivel (a Michael Jackson és a Black or White videó első képképi) és XXI. századbeli mozgó életképpel kaizazol el bennünket a történet hiányzóit és a szereplőket. Tasha, a guminó, Felix Fly, a tókos zsoldos és a robot RAM 2 közül választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabb hőst, hogy aztán 15 pályán bizonyítsuk a rátermettségünket. Feladatunk, hasonlóan az előzőkhöz, itt is arra alapul, hogy mindent át kell kutatnunk a lehető legkevesebb idő alatt és vigyázva arra, nehogy ütközzünk az ellenünk kiküldött őrgyarak tagjaival.

A SEGÍTŐ JOBB: A CONTINUE OPCIÓN

Minden pálya dugig van feladvánnyal, jó memóriát és irányérzéklet igénylő útvesztőkkel és tájékozódási pontokkal, egyes terminálok pedig a-játékokat (shoot em up) rejtenek. De a legnagyobb ellenfél az idő. Egy-egy misszió általában úgy ér véget, hogy 2-3 másodpercünk marad a rejtett ter-

VISSZA A GYÖKEREKHEZ!

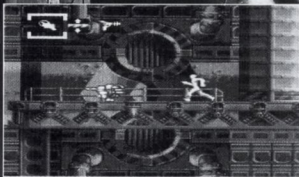
Evezünk kellemesebb vizekre! Ha azt mondod, Kevin Altombender, kevés ember kapja fel a fejét, mert a "Therós" nevet a "Víz" szóra az mon-

minál megtalálásakor. Ez a pont megfelelő nehézségű játékmene- tnek tudható be, amit persze csak gyakorlott IM-özök állítanak, többeken kifogott már a játék. Na és mi- zis az animációval? Természetesen a MicroProse minőség erre is rányomta a bélyegét, nem bízták a v- letlenre a dolgot. Folyamatos a futás szemlélés, az ütközésekkel de- zés is a helyén van. Ha megadjuk a k- akkor azt biztos meg- érdemeltük. Nyenkor segit a folytatási opció.

BÉPÍTETT ÖSKÖRI LELET

Ünnyos zavaromban mindnem

IMPOSSIBLE MISSION 2025 THE SPECIAL EDITION



● Ha futólépesben közeledünk, eredményesebb az ugrás.

elrejtettnek az egyik legfontosabb dolog: a játék elején lehetőségünk nyílik arra, hogy az eredeti, C64-es változathoz igencsak hasonlító verzióval is megbirkózzunk. A "játék a játékban" visszarepít minket az időben és a hőskorszakot juttatja eszünkbe. Frappáns ötlet volt ez a fejlesztőktől, hiszen ritka az ilyen megoldás (lásd például a Day of the Tentacle/Maniac Mansion). Mindent összevetve tehát igen jó vásárt csinál az, aki pénz és fáradságot nem kímélve rászánja magát egy XXI. századbeli Lehetetlen Küldetés megoldására...

Csókoltatók mindekitt! Itt van az ősz, itt van újra, kedves, mint mindig énnekem - mondja a költő. Nem tudom mi "kedves" lehet abban, hogy ismét suliba kell caplatni, hogy reggel fók sötétben kell felkenni, hogy befagy az ember orrlika a buszmegeelőben a hideg őszi szelektől, meg hasonló mókák. Fura dolog a művészet, nem? Most, hogy nagynehezen sikerült nyári álomvilágomból felébrednem, rögtön a középebe vágok és KÉT életbevágóan fontos témát penditénék meg:

A félreértések elkerülése végett...

Többen bámultak bambán a duplaszám ECCO THE DOLPHIN 2 exkluzív beszámolójának végigbongészése után, mikor azt olvasták, hogy az alkotógródban szerepel A BALOGH ZSOLT IS. Nos kérem, EGY BALOGH ZSOLT ott is közreműködött, de ez NEM AZ A Balogh, aki az újság fölött bábozkodik, az hszem ez a név nem annyira ritka, hogy ha például egy Blend-A-Med hirdetésben vagy a C64-KERES rovatban látjátok, akkor csak rá gondolhattok.

Hasonló visszhangja volt a tévés 576 nyári kiadásának ("mi ez a hányinger?", "ti ehhez a neveteket adjátok?", "ovisoknak készül mostantól a műsor?"). A félreértések elkerülése végett tisztázni kell valamit. A nyári műsorokban az 576-s részvétel a gépek bekapcsolására és elindítására korlátozódott, minden egyéb történés a két poldakinezetű műsorrelétől származó irrandó. Ők a lehető legkeisebb mértékben sem tartoznak az 576 Kbyte stábjához, hanem a Magyar Televízió nagy felfedezettjei és itt élük ki színészi hajlamaikat.

GÖRBETÜKÖR

Kanyarodjunk vissza még egy gondolat erejéig a duplaszámhoz. Volt benne két oldal, ami nagyon felcsigázta a Nagyérdemű érdeklődését: a Stáfotó. Több tucat levél érkezett, amely dicserte, kritizálta, ócsárolta avagy favorizálta a fazonunkat, de mind közül a legjobban Bor Zsolt, zalaegerszegi olvasónk levele ragadt meg bennünk. Ha nem veszítke zokon, közreadom az íromnyádt:



"HI ZOLEE! REMÉLEM BIPHENTED MAGAD ÉS KELLEMES HOLIDAYT TUDHATSZ MAGAD MÖGÖTT, ŐGYHOGY ŐJULT ERŐVEL OLVASGATHATOD PIHENT AGY OLVASGÓD MEG PIHENTEBB LEVELEIT. AZT IS REMÉLEM, HOGY A SZEPTEMBERI CSEVEGŐ VIDÁMBABRA SIKERÜL, MINT A MŰLT HAVI (CSAK EGY HEGTGYEZÉS A SZTORI-TORHOZ: HOGY LEHET VALAKI ANNYIRA FÁRADT, HOGY LERŐGTA A BARANGSÁT ÉS ELFERSZIK, MINT EGY ZSÁK MALACSÁT, AHELYETT, HOGY FÉRFIÜI RÖTELESGÉGT TELJEGITENÉPI). AZ ŐJSÁG TOVÁBBA IS SZUPERTŐ, TOTÁL FÜGGETLENÜL ATTÓL, HOGY ENGEM CSAK A KONZOL ODLAKAL ÉRINTENER. NEM IS ÉRTEM, MIT PATTOGNAK SORÁN, HOGY EL VANNAK TÖLÖZVA AZ ARÁNYOK.

MÁS. LAPOZGATOM A MAGAZINYT, EGYESZERCAK SZEMEMBE ÖTLIK NYOLC GYANÚS KINÉZETŰ PALI ARCKÉPE. MONDOM MAGAMBAN, HOGY KERÜLT IDE A RENDŐRSÉGI NYILVÁNTARTÁS EGY RÉSE. S AKKOR LÁTOM AM A BAL FELSŐ SAROKBA ÍRVA: STÁBFOTÓ. HÁÁÁÁÁ, MEGLEPŐTEM EGY SICSI. SÉRTŐDÉS NE ESSÉK A KÖVETREZŐ VÉLEMÉNYER MIATT, UGYANIS CSAK HÜLYESÉGBŐL ÍRTAM GRET, NEM ROSSZDULATBÓLI! AZ MEG A DOLOGHOZ TARTOZIK, HOGY TI SEM LÁTTATOK MEG KÉT HETES BOROBTÁVAL, HÁROM WHISKY UTÁN ENYHÉN VÉRERES SZEMERREL ENGEM... TEHÁT:

T.J.: TIPIKUS KÉJGYILKOS ALKAT AZZAL AZ ÁRTATLAN KÉPVEL.

MARTIN: ELÉG BRUTÁLISAN NÉZ EI AZOKKAL A TETRÓKAL MEG NYAKORVELL, A SZAKÁL ÉS HAJ(P)VISELETERŐL MÁR NEM IS BESZÉLVÉ. TÉNYLEG MÁR CSAK EGY AZONOSÍTÓSZÁM HIÁNYZIK A RÉP ALÓL. AZTÁN MEGHETNE IS AZ INTERPOL NYILVÁNTARTÁSBA A SOROZATGYILKOSOK CÍMSZÓ ALÁ.

SZJVC: ŐGY NÉZ EI, MINT EGY PROFI BIGÁMISTA, ŐGYHOGY ŐVA INTEM A JELENLEGI FELEGÉGT.

TEMESVÁRI T.: AZ ADÓCSALÁSOK TIPIKUS SZAKÉRTŐJE, KISSÉ IJEDT KÉPE, FIZÉK FRIZURÁJA ÉS 400 IQ-S FEJE IS EZT TÁMASZTJA ALÁ.

KORONCZAI G.: ELÉG ROSSZDULÁT PASAGNAR TÜNIK (DE CSAK TÜNIK!), SZABADIDEJÉBEN BIZTOS SZŐZLÁNYOKAT MOLESZTÁL ÉG SZÁL BALLONKÁBTÁBAN.

ANCY: LEFITYEDŐ SZÁJA A MEG NEM ÉRTETT ZSENIROL TANÚSDRÓIE. EL TUDOM KÉPZELNI EGY HIDEGVÉRŰ CIA ŐGYHÖK KÉPÉBEN, AZI AZ ALBÁN ATOMBOMBA

UTÁN NYOMOZ...

VÁRI ZOLI: NEM AKAROM MEGIJESZTENI, DE ŐGY NÉZ EI, MINT EGY NÁCI HÁBORÚS BŰHÖS, ŐGYHOGY A SAJÁT ERDEKÉBEN NE NAGYON MUTATKOZZON NYILVÁNOS HELYEKEN.

ÉS VÉGÜL, DE NEM UTOLÓSORBAN: ZOLEE. KISSÉ HÁTRAHÖDÖLT RÉPE ARRÓL TANÚSDRÓIE, HOGY AZT HITTE A VÁRU VILLANÁSÁRÓL, HOGY TOROLTÁBZ (NEM JÁRTÁL VELETLENÜL VIETNÁMBAN ŐGY A '70-ES ÉVEK BÖRNYÉKÉNP). TIPIKUS DROGCSÉMPÉZS ALKAT. REMÉLEM NEM TÉPED ÖSSZE A LEVELET, MERT MEG VAN POÉNUM: MIT KÉR ZOLEE A SEX-SHOPBANP - ÖTSZÁZHETVENHAT KILO BAJT...

NA, NA VÁRJÁTÉK CSAK, MIT AKARSZ AZZAL AZ ŐNGYŰSTÖTÁVP ŐGY, ŐGY, SZÁMOLJ LASSAN TÍZJ, HIGGADJ LE SZÉPEN, RELAXÁLÉ! ŐGYSEM NAGYON TUDOK TÖBB EXPOZÉT ÍRNI NEKED, MERT AGYOSZTUS VÉGÉN BEZUPÁLNAR A LAK-TANÚYÁNAR HEVEZETT VIDÁMPAREBA. LEGHAGYOBBS BÁNATOK AZ, HOGY A JOY-STICE ÉS A MELLBIMBÖK HELYETT CSAK A GÉPPIKÁR RAVASZÁT ÉS A FÁJÓS LÁBHAT NYOMOGATHATOM. NINCSE NÉHÁNY EXTRA SLETTÉP ALÁÍRÁS: Zsebzé.

Minden olvasó nevében köszönöm leveled, a könnyeim potyogtak miközben a stáb tagjainak felolvaslam a jobb részeket. Szerény személyed gondoskodott arról, hogy a Csevegő ne legyen túlságosan melankolikus, nekem csak annyi feladatod volt, hogy bevezetést és befejezést írjak, a tárgyalást te produkáltad. A katonasággal kapcsolatban pedig ne aggódj: az ilyen vicces legényeket ott is szeretettel látjuk. Fokáds és retyóztatás közben.

Zolee

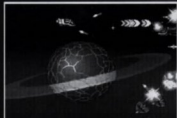
AMIGA

Bár már jócskán vége a VB-nek, egyre mára jelennek meg fociprogramok a színen - vagy menedzser, vagy ligai szimulátor formájában. Egész egyszerűen ez egy népszerű játéktípus, aminek nem nagyon van szezonja, a tévéen keresztül bármikor lehet játszani. Főleg, ha az az anyag annyira kiemelkedő, mint a **WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER**. A legkülönbözőbb stílusok (leszrejtás, hosszú előrefeléesekkel való operálás, villámátadásos taktika) állíthatók be a játék legelején, és helyet kaptak itt a már megszokott opciók is (formációk beállítása, 45 fokes vagy felülnézeti rálátás kiválasztása, stb). Ezek között egyébként játék közben is állíthatunk egy gombnyomással. További újítás, hogy ha egy játékosunk igen jó helyzetben várja az indítást, akkor annak a képe megjelenik a képernyőn. Egy pócc a tüzre és máris más a laszt. Érdesség még tovább, hogy egy eseten a meccs végén tizenegyesekkel dönthetjük el a trófea sorsát. Egyszóval valódi fociszege, dobogós helyezést. Lehet, hogy a régi sztárok ködregedtek?



Itt volt már az ideje, hogy az Amiga 500-ason oly népszerű "mészimulátor", az **APYDIA** kijjőjön 1200-as változatban is, mivel érdemes egy kis színvonal-emelkedésre. A játék annak köszönheti talán leginkább a népszerűségét, hogy újszerű megközelítésben dolgozta fel egy méh here dolgos hétköznapjait. Valójában egy vérbéli shoot'em up-ról van szó, kissé természetközeli környezetbe helyezve. Nincs is sok mondanivalóm róla, minden eleme a közismert stílusaitra hasonlít: felvehető bónuszikonok, amelyek segítségével növelhetjük sebességünket, fokozhatjuk a fullánkaink erejét, vagy új "fogverekek" vehetünk fel értük. Leghasznosabb az a kis segítőfő, aki árművekként követ bennünket és a háttérből sorsol meg az ellenfeleinket. Minden pályán végén egy kiadós végdög várja a sorsát, ami természetesen csak adott helyen sebezhető és sokkal szemtelenebb, mint a pályaközi csöcsök, békák, szitakötők vagy szócsek. Magyarul semmi extra, csak ez a méh egy kicsit más mint a többi.

Az Amigáról ismert híres-hírhedt **PROJECT-X** sziádelése energiával berobbant a PC-re is. Sokan gyakran óvja fogadtatják a hírt, hiszen a PC parax-scroll tudása még igencsak gyerekepkőpőben jár, de őket megnyugtatóan elárulom, hogy északonban pazar a játék megvalósítási rutinja. Annak ellenére, hogy a teljes játék 1,5 (másfél!) hónap alatt készült el, kiemelkedő munkát végeztek a programozók és grafikusok. Sőt! A színpontjából természetesen semmi extrát nem nyújt a stuff, de ez a "szemim" prób megoldásokkal párosul. A tucatnyi változható fegyver, a 6 egymástól homlokgyemest elérő pálya, a megzámálhatatlan léle-tája "intelligens" ellenél, a hangkányható remegtető muzsikák - mind mind a felhőtlen szórakozásról gondoskodnak. A felvehető bónuszikonok nemcsak energiát és pontszámot növelnek, hanem a képernyőn átjány elhelyezett fegyver-indikátor segítségével a fegyverünk váltására, tüzejük növelésére is szolgálnak. Színe, nemre, érdekfődsére, iskolai végzettségre való tekintet nélkül mindenkinék ajánlhatom.



PC



Mit nem látok? Megint egy Amiga konverzió! Nem baj, ha jól sikerült, akkor kit érdekel, hogy mitől az őse. Főleg, ha a **CHAOS ENGINE**-ről van szó! Igen, végre valahára megjelent minden idők egyik legutóbbi "tipord ki a belük" játéka PC-re is. Mit mondhatték róla? Dögös, baro, frankó, lökjő. Bár nem a legendás Bitmap Brothers készítette az ábrát, de ez abszolút nem érdéktől az anyag, ha lehet azt mondani, még jobb lett. A hátfele karakter (a Dzsentesztemanus, a Lökött, a Pópa, a Veterán, a Vakmerő és a Brutális) tulajdonságai: TENYLEG ellenél, ami a játék során igazolódik be igazán, amikor gyorsan fel kéne húzni a nyulópót, de például a Brutális csak cammogni tud, viszont ahová odapörköl, ott kő követ nem marad. Négy nagy miszizó, 16 szekődra tagolva: ezt kell teljesítenünk. Az ellenfelek mozgásának tudatossága a fegyű izomkolosszusoktól, az intelligensebb száladó kezéig folyamatosan nő, de egyik sem legyőzhetően. Ióleg ha ügyesen használjuk ki segítőfőrsúnk (számítógép vagy a haverunk által irányított) mozgását és tüzejét.

Sajnos a fotó nem sokat ad vissza a játék hangulatából és minőségéből, de győgyék el nekem, hogy a **LEMON BLUES** igazi csemege a maga nemében. A kép az első pályáról készült (tudjáték, ha a lustaság tája...), ahol nagyon lepusztult még a terep, de később ezert beindul el a kis csőpőg. Egy buldózerrel kell három darab magyar narancsot (értés: citromot) egymás mellé pőkölnünk, mire azok elporladnak. A képen szereplő negyedik pőtyó egy lila pamacs, amely helymegszároló szerepet töl be, majd ha már nincs rá szükség, ki lehet a három citrom közül pőc-cinteni, avagy a falnak szorítva fel lehet szelni. A későbbi szinteken mozgó ellenfelek (pőrylyakacsok, szőcsök, lémgolyók) is rontják a levegőt, amelyekkel nem érdemes testi kontaktusba kerülni, mert kinyúlunk (inkább szorítsuk felhoz őket egy lila labdacssal (ez lá PENGÓ from 1986). 100 léle, nagyon jól játszható pályával megáldott az anyag, aranyos hangokkal és letisztult, egyszerű grafikával. A "kici" a bors, de érde- tipikus mintapődyája.

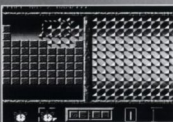


G-54



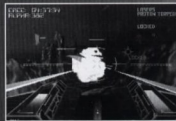
Ismételtlen hivatkozom kell a satnya fotóra, de a **LAZARUS** is több annál, mint amit a bemutatott kép ábrázol. Egy terminátor-teszt műtyrére kell egy földalati erdőrdmennyben, lépegető robotok keresztúzában máskáláni a következő (összesen hat) szintre telepőrtő terminált és az ahhoz tartozó kulcszót. Végül is nem a játszhatóságával, vagy a felejtőhetetlen grafikai megoldásaival vívta ki a szimpátiát, hanem azzal, hogy akkora területet őlel fel a játék, hogy ilyen bonvolyultságú kalandozást már rég láttam. Számítalan átjáró, ősszekőtl kapu karítja a folyosók egyhangúságát, ami pont arra jó, hogy eltevedjünk és előlőtl kerüdjő a barangolást. Aki komolyan gondolja a végüljátást, az vegyen maga elé papírt és ceruzát és ősszen térképezzen. Segítőgépőn néhány érdekesebb pályája kódja: **HARDWARE**, **WORMHOLE** és **GAMEOVER**. Ezeket a kódokat rögtől az első terminálra kell beadni. Hanghatásait tekintve átlagos, ősszesességében tehát a "szőladó elmegy" kategóriába sorolhatm.

Ritka esemény, hogy az Érkezési Oldalon az Amiga szekcióban logikai játékok helyet kap, mert általában a nagygyűrkészítő. Most azonban azért kell kivételt tenni, mert a **CLOCKWISER** nevű anyag "nagygyűrkészítő" bizonyult, annak ellenére, hogy a budget játékok kategóriájában jelent meg. A több éves alapítotter épülő játékban a képernyő egyik oldalán lévő alakzatok keli a másik oldalra azonosra hozni. Minden egyes kőlap, gyémánt, gyöngyös más és más tulajdonságokkal rendelkezik, és ennek függvényében lehet odábbbáztatni, felrobantani, ledölni őket. A mozgásokat az óra járásával megesszós vagy ellenértés irányban végezhetjük el - innen származik a játék neve. Nem kevesebb, mint 100 pályát kell észreismernünk, s ahogy egyre előbbre jutunk, úgy hogy a rendelkezésre álló idő és annál emberpróbálóbbak a feladatok. Élvezetesség nélkül feladható minden szint, a pályavégi kódok pedig az újrakezdéshez jelentenek nagy segítséget. Grafika szempontból is esztétikus megoldások jellemzik, minden szempontból színvonalas.



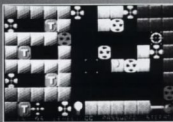
A flipper programok népszerűsége időtlen és kiapadhatatlan, gyerek, felnőtt, aggyatán is szívesen pöckölli a fémgolyót a flipperasztalon. Erre már többen rájöttek, sőt akad cég, aki CSAK abból él (mindenkinek tudja, hogy mire is gondolok). A sőt gazdagítandó nemégg megjelent az **ULTIMATE PINBALL QUEST**, amely sok szempontból fránkó, néhányból azonban lehangozó. Kifejezetten érdekes újítás az adventure-módozatú játék, amelyben a lasdít úgy kell patogtatni, hogy rejlett helyeket, ajtókat, kincseket keressünk meg vele, és egyre magasabb szintekre jussunk ezáltal; bár a végleges cél nem teljesen tisztá számomra. Az arcade-módban a bogytól lövedékként kell kezelnünk, az ellenfeleket kell oldalra tráfnálni és mellesleg jó, ha a bónusz lyukakat is megtöltjük. Lehangozó tulajdonságai a gyakori "lura" labdapattogás, a haromból két totál lepusztuló pályá (kivétel képez a Wasteland), és a kissé dözögő hanghatások. Egyébiránt kellemes színtől a Pinball Dreams és Fantasies hatáira utal pályái mellett.

Képezzük el, hogy egy eddig békés és háborítatlanul gazdálkodó és fejlődő karbi országban katonai puccs során diktatúra alakul ki, éten egy mindenre elfáztán diktátorral. Az ő ellenfzése alatt áll a hadsereg, a gazdasági monopóliumok és a megfélemlített néplégek (nem is lesz olyan nehéz elképzelni...). A **CENTRAL INTELLIGENCE** című PC CD-s játékból az az a színtér, ahol tevékenykednünk kell, mérhözöz forradalmat kell szítani és ismét helyre kell állítanunk a politikai stabilitást. Mint egy földalatti szervezet feje, meg kell szerveznünk azt az akciónkunkat, amivel a jelenlegi hatalom megdönthető. Eszközünk illegális nyomozóügynökök osztogatása, titkos gyűlések szervezése, kalózárdókok üzemeltetése, magas pozícióú hivatalnokok lefuztése, stb. Magyarul igaz szervezkedés, a legnagyobb titokban. Az ikonvezérelt játéktérben játszódó "szimulátor" rengeteg digitalizált jelenet tárja, amelyek emelk a sajnos kissé általános jatkémenetet. A szöveget lehet ügyes, a megvalósítás azonban egy kicsit szánt, minden csacsebecse ellenére is.



Doly régóta várunk már egy vérbéli 3D-s űrhajó szimulátorra, és titkon azt reméltük, hogy a nagy dírral-dírel beharangozott **DELTA V** minden vágyunkat kielégíti majd. Erre most itt gyömszókönyv a gombokat, űrhajóim száguld a NetLattice hálózat chipjei és egyéb áramköri elemek között (mit keresnek egy számítógépes hálózatban dióák például) és aig terék magamhoz. S mindöz azért mert szinte semmit nem érzékelek az akcióból, annyira sebesen döngel a gép. Eddig azért panaszokdunk, hogy egy-egy játéknak túl lassú az animációja, most meg összefolyik minden a képernyőn és csak a szerencsén múlik, hogy nem csapódnak bele egy diódába, vagy ránk kilótt energiaváltozóba. A játék grafikáját tekintve jó-közepesen mondható, ami a szfó akcióbéli texture mappingnek és a ray-trace-elt átvezelő filmeknek köszönhető, de keményen visszavet a haláli unalmas, folyamatosan ismétlődő hátterek és ellenfelek. Ha nekiverődünk a falnak, összevessza patlogunk tethetéről a járatokban - fontos másodperceket veszve el ezáltal. Ejh, a kevesebb több lett volna...

Ebben a hónapban nincs Észbontó, úgyhogy a fejlőréket kedvelők részére becsampészek az Érkezési Oldalra egy gyömszóket. Az **ORB** névre hallgató játék minden szempontból a legjobbabb közé sorolható. Játshatósága kiváló, színes kereszteseket mozgatva keli a nekik megfelelő színű csődarabokat lebontani (hozzáérntés, majd elporlás), egészen addig, amíg az összes cső el nem fogy. A keresztesek addig mozognak, amíg akadályba nem állkznek, tehát félúton nem állíthatók meg tetszés szerint. Egyes tárgyakról visszatanunk, vagy átteleportálódunk, mások a snöniket változtatják meg, megint mások eltérítnek a megkezdett irányból, a bombák pedig teszik a dolgukat; felrobantának. A logikai fejlőrék azáltal bonyolódának, hogy egyszerre 3-4féle színű keresztes is lehetnek a terepen, természetesen jól összekapcsolva egymással. A hangokra sem lehet panasz: digitális zörejek minden egyes érintésre, és a játék aszpendje is bővekedik digitalizált dobokban. A grafika minőségét pedig, mint a fotó VÉGRE mutatja, első osztályú.



Az összekészítés legvégére egy ügyességi játék maradt, amely kategóriájának legjobbja közé tartozik és végre a C64 fénykorát idézi, címe **ARCTIC HUNT**. Egy aiki pingvinnek keli a jégmező egyik sarkából a másikon található jégkunyhóba ugránunk, miközben látunk és ködülönk minden mozgásban van. A lúknak alatt eldőlhetnek kiemelkednek a jégfalak, ködülönk pedig mindentől megpróbálnak a befogásunkkal. Mozgásuk szisztematikus, magyarul ha elmozdultak felénk, jobb oldalra, vagy a kezdetben 5 bombából egyet visszahagyani számukra. Ezek számát a néha-néha felvilágított bombaszívetek begyűjtésével növelhetjük. Vigyáznunk kell a fekete illetve sötétnek letejt jégfalóknak, mert míg az elsőtől azonnal továbbcsúszunk (gyakorta bele a vízbe), a második pillanatok alatt elmerül, úgyhogy azonnal tovább kell róla ugranunk. A játék komoly koncentrációt és jó reflexeket igényel, dög lassan tehát ne is kezdjük hozzá, mert csak felidősejtjük magunkat. Grafikaig profi módon megoldott valamennyi mozgás a képernyőn, játszhatóság szempontjából pedig gyakorlatilag meguntatlan.



Fantazmagória

Üdv mindenkinek! Itt a szeptember, lassan (de biztosan) megindul a

tanítás, esik az átlaghőmérséklet, virágzik a parlagfű és még számtalan hasonló esemény borzolja a jobb sorsra érdemes újságírók idegét. Némelyek a ködös Albionba menekültek (Zolee+Martin), míg mások (pl. Jómagam) itt helyben próbálnak vigasztalódni. Elvégre azok a remek kis bajor sórörök azért még állnak, meg aztán már a harmadik (vagy negyedik) magyar nyelvű szerepjáték is megjelent időközben, úgyhogy programban vég eredményben nincs hiány. Remélem ti sem fogtok unatkozni... Elnyi bevezető után rá is térek a lényegre, vagyis a jellemekkel foglalkozó sorozat második részére. Következzen tehát a három semleges jellem:

A TÖRVÉNYSZITELŐ SEMLEGES

A törvénytisztelő semleges (**lawful neutral**) igazi katonajellem. Az ilyen jellemű karakterek számára a rend, a hierarchia mindenek fölött áll. Csapaton és társadalmon belül feljebbvalóknak mindenkor engedelmességet, hacsak ez nem ökökodik a törvényességre, alkotott felfoqásokkal. Alattvalóktól, követőktől viszont megkövetelik a feltétlen engedelmességet, a legkisebb fegyelmegteleniséget is szigorúan megtorolják. Az adott szavukat mindenkor megtartják, szövetségeseikhez és társaikhoz lojálisak, viszont ugyanazt ök is elvárják. Mind a jó, mind a gonosz társadalmakban gyakran kerülnek vezető pozícióba, a törvény iránti feltétlen hűségüknek köszönhetően nem mindig népszerűek, mivel a kegyetlen és igazságtalan szabályokat is kíméletlenül betartják és betartatják.

Osztokodásnál: a zsákmányt mindig egyenlő részre osztják, hacsak előzőleg nem kötöttek valami más egyezséget. Más feltételekkel, győgyítését viszont már nem szívesen fizetik, hacsak az illető nem volt közeli jóbarátjuk.

Belharcnál: ilyesimibe nem szoktak túlszűrni keveredni, legfeljebb ha megfáradtak őket vagy valaki a csapatból

valami kirívó törvényteleniséget követ el társai vagy a törvényes semleges karakter társadalmának rovására.

TELJESEN SEMLEGES

A teljesen semleges talán a legnehezebben kijátszható jellem az AD&D-ben. Egy teljesen semleges karakter nem kötődik szorosan egy áramhoz vagy csoportozhoz sem. Egész életét annak szentelte, hogy fenntartsa a kócos és rend, jó és gonosz kényes egyensúlyát. Ha az a kozmikus egyensúly felborulni látszik, a teljesen semleges hősök azonnal és gondolkodás nélkül a vesztesre álló fél segítségére sietnek, legyen az jó vagy gonosz. A háborúkat, nagy harcokat csak csendesen szemlélik, ezek ugyanis többnyire nem veszélyeztetik az egyensúlyt. Társaikhoz, barátaihoz többnyire hűek, de ha az egyensúly veszélyben forog, készek öket hidegvérrel cserben hagyni. A világ dolgai iránt teljesen elfogulatlanok, épp ezért gyakran kérik fel öket bírálkán vitás ügyekben.

Osztokodásnál: nagyjából ugyanúgy viselkednek, mint a törvényes semleges karakterek, legfeljebb az előzetes megállapodásokat nem tartják be olyan szorosan.

Belharcnál: ilyesimibe szinte soha nem keverednek, mindentajta nyílt konfrontációit elkerülnék a csapaton belül. Esetleg ha többen támadnak egy karakterre, akkor az egyensúly nevében az illető segítségére sietnek, már ha ez nem egyenlő az öngyilkossággal.

KAOTIKUS SEMLEGES

Tipikus bajkeverő jellem, egy kaotikus semleges (**chaotic neutral**) karakter számára a rend, a törvény csupán üres szólamok. Egyetlen céljuk, hogy jól érezzék magukat, még ha az azzal is jár, hogy a környezetükben mindenki más pocskul fogja ettől érezni magát. Humorérzékük igen sajátos, számukra remek tréfa lehet egy pap szent szimbólumának eltitoltetése vagy a magus varázskönyvének megrogngálása. Ez persze finoman szólva is rossz vért szül, ám ezzel a vicceskedő karakter egy csompet sem törődik (már amennyiben nem ront neki testiletleg a csapat). A gonosz cselekedetek elkövetésében nem lelik örömlüket, bár egy-egy jó bulli kedvéért elég vad dolgokra is képesek. Társaikhoz azért igyekeznek lojálisak maradni, barátai mellett pedig minden körülmények között állnak.

Osztokodásnál: mint mindig, ilyenkor is teljesen kiszámíthatatlanok. Az adott szavukat, illetve az előre megkötött egyezéseket csak akkor tartják be, ha épp kedvük van hozzá. Ha nincs, akkor lopnak, csinálnak, hazudnak, nyomorba döntik a partit.

Belharcnál: egy-egy kisebb cseletpetáiban bármikor örömmel részt vesznek, de a véresebb leszámolások azért igyekeznek elkerülni. Első haragjukban igen hamar eljár a kezük, de igazán komolyan ritkán törnek csapattársak életére.

A HÓNAP ÚJDONSÁGA: KARAMEKOS, THE KINGDOM OF ADVENTURE

Az elmúlt néhány hónapban a TSR ugyan-csak rákapcsolt, több igen magas színvonalú könyvet, boxed setet és egyéb kiegészítőt adott ki. Ezek közül talán a legérdekesebb a **FIRST QUEST** nevezetű anyag volt, ami voltaképpen egy bevezető kaland az AD&D játékrendszerével épp csak ismerkedő, kezdő játékosok részére. Nos, ebbe a boxba aztán mindent beleadtott a TSR, előre megrajzolt színes karakterlapok, poszter, gyönyörű grafikákkal illusztrált kézikönyv plusz egy CD lemez, hogy csak az érdekesebb dolgokat említsem. Esküszöm, már csak végignézni a doboz tartalmán is egy élmény volt, a CD-n lévő rengeteg szöveg és zene pedig igazán egyedül hangulatot kölcsönzött a játéknak. A minap jelent meg hasonló kiszerelesen egy világleírás, ami a mostanra már klasszikussá vált D&D világ, Mystara legismertebb részeivel foglalkozik.

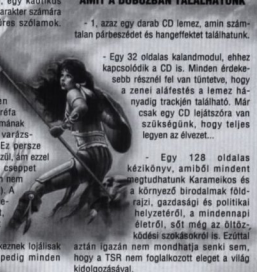
AMIT A DOBOZBAN TÁLLHATUNK

- 1, azaz egy darab CD lemez, amin számtalan párbeszédet és hangeffektet találhatunk.

- Egy 32 oldalas kalandmodul, ehhez kapcsolódik a CD is. Minden érdekesebb résznel fel van tüntetve, hogy a zenei aláfestés a lemez hányadig trackjén található. Már csak egy CD lejártszóra van szükségünk, hogy teljes legyen az élvezet...

- Egy 128 oldalas kézikönyv, amiből mindent megtudhatunk Karamekos és a környező birodalmak földrajzi, gazdasági és politikai helyzetéről, a mindennapi életéről, sőt még az öltözékes kódokról is. Ezáltal

aztán igazán nem mondhatja senki sem, hogy a TSR nem foglalkozott eleget a világ kidolgozásával.



- Két jól megteremtett színes térkép, az egyikén Karamaikos, a másikon pedig az egész ismert világ (Known World) földrajzi berendezkedését tanulmányozhatjuk. Amúgy a térképeken már előre be vannak jelölve a hexakockák, amelyek segítségével kiszámolhatjuk az egyes útvonalak pontos hosszát.

- 8 gyönyörűen megrajzolt, színes karakterlap. Ezzel a 8 hősrel játszhatjuk végig a modult, ami ezúttal nem egy túl jó húzás, ugyanis egy gonosz karakter sines! Sőt, még semlegesből is csak egy akad, a partibán szinte mindenki jó jellemű. Szerintem ezzel kétféle lóve a szerepjáték, ami ugye valahol az egész AD&D alapja. Ez pedig szerintem véleményem szerint nem túl szerencsés.

- 12 oldalnyi illusztráció és vázlat a kalandhoz, ezek szintén sokkal színesebbé és élethűbbé teszik a játékot.

MAGÁNVELEMÉNY

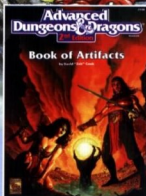
Egy dologban egészen bizonyos vagyok: a KARAMEIKOS a TSR eddigi legszebben kivitelezett kiadványa. Hogy a legjobb is egyben? Hát, ebben már nem vagyok olyan biztos... A mérleg egyik serpenyőjébe tehetjük a színvonalas grafikákat, a precízen kidolgozott világképeket, na és persze a CD lemezt. Másrészt viszont a modul csak az

előre kidolgozott karakterekkel játszható (legalább is csak így van értelme a CD-n található szövegeknek), valamint a kaland sem egy nagy durranás. Egyébként az a benyomásom, hogy ezt a boxot elsősorban kezdőknek csinálták, akár a **FIRST QUEST** szerves folytatásának is tekinthetjük (néhány szabályt ugyanis nagyon leegyszerűsítettek az írók). Mindezek ellenére minden, a hagyományos fantasy világokat kedvelő szerepjátékosnak megleően ajánlom a **KARAMEIKOST**, ugyanis az eddigi TSR termékekhez képest megleően kedvező áron egy egészen újszerű és röviden kivitelezett kiegészítőből juthatnak hozzá. A TSR ugyanhamar ismét jól tette meg, hogy mi

T.J.

RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

szerepjáték mennyország a pincében



Könyvek a két legismertebb világnyelven (angol, magyar).
Osi titkokat őrző: jövő rejtezeit felfedő
rémisztően jó szerepjátékok, kiegészítők;

ólom, műanyag, viasz figurák, festék a szivárványhátra minden színében és minden, amiről csak egy jó pécés álmodhat.

Csak hogy néhány érdekesebb dolgot említsünk:

Council of Wyms (játsszotatok már valaha sárkány karakterekkel?)

Planes of chaos (a legújabb AD&D világ, grantált kihívás még a legtaposabb csapatoknak is)

Planescape Monstrous Compendium (randó és veszélyes bestiák kis gyűjteménye)

Cyberpunk 2020 (Hack 'n' slash a nem is olyan távoli jövő kegyetlen világában)

Shadowrun (egy különös szerepjáték, ahol ork kommandósok és indián varázslók együtt küzdehetnek a multinacionális vállalatok katonái ellen)

Lairdawn (talán minden idők legjobb szerepjátéka, ezt egy kalandor sem hagyhatja ki)

Címünk: Bp., V. Kossuth L. utca 4. (a Ferenclék terén, a metrótól 4 percre). Telefon: 1 48 58 94



FANTASY ÉS SZEREJÁTÉK SZAKÜZLET

Legjobb magyar szerepjáték minden létező kiegészítővel. Havonta 4-5 új újdonság!

Magyar szerepjátékok: Harc és Varázslat, M.A.G.U.S., Életpálcák, Star Wars.

Régi és új fantasy regények, lapozgató könyvek, művészeti albumok, poszterek, matricák.

EZT LÁTNI KELL!

1056 BUDAPEST, III ker., Lajos u. 40. Tel: 250-41-57
Nyitva: H-P: 10-18 óráig, Sz: 10-14 óráig.

PINBALL DREAMS DELUXE



A 21ST CENTURY ENTERTAINMENT LEGŐJABB KÍNÁLATA

A 21st Century Pinball Dreams sorozata szinte már minden géptípusra megjelent. A cég azonban úgy tűnik nem áll meg addig, amíg az előző mondatból eltűnik a "szinte" szó, s mint azt megtudtuk, tervbe vették flipperjátékaik fejlesztését a leg-

A JÁTÉKTERMEKBEN MÁR 60 FT-BA IS BELEKERÜL EGY MENET A FLIPPEREKEN, ÍGY AZTÁN MEGGONDOLANDÓ, HOGY A MEGSPÓROLT PÉNZUKNET INKÁBB ENNEK A CD-NEK A MEGVÁSÁRLÁSÁBA FEKTESSÜK.

újabb konzol típusokra is, úgy mint 3DO-ra, és a Jaguarra. Most azonban egészen más apropóbiól logialkozunk ismét ezzel a sorozattal: megjelent ugyanis a Pinball Dreams Deluxe a PC CD ROM tulajdonosok öröme.

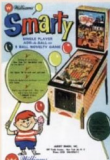
Nem tövig rágott csont

Sokan most biztosan azzal a gondolatlaltaloznak tovább, hogy ez már agyonrágott csont. Igen, ezt mi is tudjuk, azonban miután betöltöttük a játékot,

tozás, hanem a minőségben is. A PD első PC-s konverziója - azt hiszem mindenki egyet ért ezzel - eléggé alul maradt az Amigás verzióval szemben.

beállíthatjuk még az asztal lejtésének a szintjét is.

További negatívum volt - ez még az Amiga verzióra is vonatkozott - a pingpong-labda szimuláció, vagyis az, hogy a golyó néha úgy pattogott, hogy szinte nehéz volt követni, holott aki játszott már igazi flipperrel az tudja, hogy nem is olyan könnyű úgy megütni a golyót, hogy az fel is menjen az asztal tetejére, s még célba is érjen. Ebben a verzióban ezen is sokat javítottak, s immár a játékos valóban úgy érzi, hogy egy acélgolyóval játszik.



• '68-ban még ilyen gépekben tűnt el a srákok zsebpénze.

• '91 sztárja, a T2 ma már minden játéktéremben ott áll.

A Deluxe-ban kiküszöböltek minden eddigi hibát

Az egyik legfőbb negatívum a pályák keskenysége volt, mely a felbontás durvaságának volt

A PC-s változat kifogásolható része volt még a zenék, és hanghatások minősége, ami egy kissé recsegőre sikeredett. Nos, nyugodtan állíthatom, miután összehasonlítottam az Amiga, és a Deluxe változat zenéit (Sound Blaster Pro-val), csak a vajtűlőek vesznek észre köztük némi különbséget.

A szükséges plusssszz...

Végül néhány szó a CD ROM nyújtotta plusz dol-



• Most végülük mély lélegzetet és merülünk alá...



• Az egyik legszebb pályá - némi tantam dobásával fűszerezve.



• Emelkold 12-ig, majd a zuhanórépüléséért 5 milko a jutalmad.



• Úgy tűnik a 21st Century-nél nincs pilent agyakkól hiány.

úgy éreztük feltétlenül helyet kell kapnia lapunkban. A játék tehát nem a Pinball Dreams második része, csupán az eredeti négy pályát rákattint egy CD-re, s kreatív még melléjük négy vadonat újat: a Neptune-t, mely a tenger mélyére kalauzol bennünket, a Safari-t, ennek címe azt hiszem magáért beszél, a Revenge of the Robot Warriors-t, melynél futurisztikus környezetben pattogtatjuk a golyót, s végül a Stall Turn-t, ahol pedig dupla szárnyú repülőgéppel kell "egyesenben tartanunk". Azonban nem csak a pályák mennyiségében történt vál-

köszönhet. Most azonban, ha a CONFIGURATION menüben "HIGH RES" grafikai választjuk, azon túl hogy kielégítő szélességű asztalokkal játszhatunk, minden más géptípust megszegegyenítő remek grafikával élvezhetjük a játékot, s hozzá kell tennünk, a scrollt ettől még továbbra is tökéletesen vissza maradt, amit a PD első PC-s verziójáról még a hagyományos grafikai üzemmódban sem lehetett elmondani. Úgyanebben a menüben egyébként még több hasznos dolgot be tudunk állítani, pl. a menetenkénti golyók számát ötre emelhetjük, s

gokról: minden egyes asztal kiválasztásakor egy jöjőfa kis Ray Tracing animáció közelíti rá a kiválasztott automatára, valamint a lemezen található még egy kis történelmi áttekintés is az eddig megjelent híresebb valódi flipperautomatákról az 1968-as forgódobozszámítás csejengyűdés masinák-tól egészen az 1993-as matrix-képernyős, zenéid, beszélő "csodákig". A PC-s pinball-őrüteknek tehát úgy tűnik ismét biztosra van a szórakozásuk egy ideig.

Vári Zoltán

Nem olyan tartós élvezet, mint egy Duracell elem...

DEFERT
IS YOUR
DESTINY?

A JÁTÉK CÉLJA

nem más, mint az eddig bajnok, Count Chaos legyőzése. Ez persze csak tuningolt autóval hajtható végre. Szerencsére nem kell sietnünk, mert a bajnokság sok futamból áll, van időnk összegyűjteni a kellő felszerelést. A világranglista állását a meccsek után nézhetjük meg, a pontokkal együtt.



A Super Mario Kart hatalmas sikere után (mit is beszéltek?!), valószínű volt, hogy hamarosan megjelenik egy hasonló játék, amely az Amigásoknak is ehozza a program nagyszerű hangulatát. Végül a Grandstam vállalta magára ezt a mátrixszerepet, amikor kifejlesztette a BUMP 'N' BURN című varázslatot.

A JÁTÉK ÖTLETESSÉGE KIEMELKEDŐ (... DE EZ NEM IGAZ)

Képzéljétek, aranyos figurákkal kell versenyeznünk jó sok pályán keresztül, miközben egymásra kell lövöldöznünk. Ez még mind semmi, de extrákat is vehetünk fel az úton heverő csillagok alakjában, amelyek alatt rugók, gyorsító vagy éppen hőkövető rakéták, füstgerjesztők és egyéb ketyerek találhatók. Mindezeket úgy tudjuk előhívni, hogy (miközben bőszen nyomjuk a tűzgombot, azaz a gázt), hátrahúzzuk a joyt! Bírjátok még? Akkor azt is elmondom, hogy akár ketten is játszhatok egymás ellen, vagy - egy játékos esetén - egy térképet is rendelhetek a játék eleji beállításoknál. A térképről egybéként megjegyzendő, hogy használatra AZ rincs, mert a kanyarok élessége izomból nem látszik rajta, így például elfordulhat, hogy egy "hajlókanyar" után, az egyenesben fogunk elszálni a pályán.



● Az első járgányt NEM Keenu Reeves vezeti "féktörő".

LEGALÁBB A SZEREPLŐK ARANYOSAK

Mindenféle nemű és vérmérsékletű játékos talál magának megfelelő szereplőt a játékban. Akad itt tankikal száguldozó harcos, aki rakétákkal kedveskedik ellenfeleinek kedves, csókokat hintő leányka, hidegvérű eskimó,

LÁSSUK AZ ÖSSZESÍTÉST

A játék alapötlete elég elcsépeelt, még ezekkel a karikatúraszerű figurákkal is. A hátterek, grafikák kidolgozása elég jó, sőt szép. A zenék is aranyosak. Valójában a játék koncepciója hasonlít az Elfmániához, amely-

BUMP 'N' BURN

Az első igazán gyors FUTAM Amigán



● Küszöbünk nagy tópassal a mellettünk elhalad Batman-t!



● Tömegnyomor a kanyarban - egy jellemző jelenet.



● 75 font egy nyomváltó hathengeres turbomotor? Alkudni lehet?

ról. A főképernyő alatt egybéként még látható egy radar, egy időmérő óra, valamint az éppen aktív extra.

Ha ez még mindig nem lenne elég (nekem már sok is), akkor megjegyzem, hogy néha elfogy az út, apró hidakon vagy épp ugratókon kell továbbjutnunk, sőt néha még találok hátunk legyőzhetetlen ellenfelekkel is, akik akkor is lesodornak a szakadékba, ha pergőtűz zúdítottuk rájuk, amint megpillantjuk őket.



Jurassic Parkból szulasztott dinoszaurusztestvérek, Ford Fairlane hasonmása (szerencsére Stanley nem jelenik meg a játékban) és így tovább, persze mindenki más és más fegyverrel és autóval.

A járgányokat természetesen tuningolni is lehet, a minden pálya után feltűnő boltban. Négyféle tulajdonságot javíthatunk, sorrendben a motort, a kerekeket, az ütközőket és a gyorsítót. Itt a futam alatt összegyűjtött pénzmérméket váltathatjuk be.

ÉRTÉKELŐ

grafika	80%
hang/zene	60%
kezelhetőség	40%
kihívás	30%

ÖSSZTARTÁS
60%

TESZTELTE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA

nyben egy nagyon szép, testzetős külső alatt egy eléggé "lerágott csont" jellegű játékmotort rejtezik.

Pénzt kiadni rá csak a legvégső esetben szabad, de have-roknál érdemes kipróbálni. Minden esetre a bajnokságot csak nagyfokú lelki erővel lehet végigjátszani. De minek?

Any



A JÓ ÉS A ROSSZ HARCA
MÁR KEZD UNALMÁSSÁ VÁLNI.

IZGALMASABB A DOLG, HA
GONOSZ GONOSZ ELLEN TÁMAD!

DARK LEGIONS

Nem is olyan régen rukkolt ki az SSI az Archon Ultrával, a jó öreg C64-esen klasszikusnak számító Archon-sorozat PC-re feltuningolt változatával. Fura egybeesés, hogy a Silicon Knights is a napokban adta ki hasonló programját

Legions erősen rációfól: a programozók képtelenek voltak bepakolni a játékot egy-két óriásfile-ba, és így a program minden egyes ízét, porciáját külön-külön file-ban találgatja a könyvtárban. Lehet ez úgy 1200 file, ami

zenei részére k i f e - jezetten haragszom: a program nem használja a Gravis kártyát, sőt semmiféle emulátorral nem hajlandó együttműködni vele. Így csak halomlamból tudom, hogy remek hanghatásokkal

fokozzák az élvezeteket. A programban mód van a modemes játékra, így akik rendelkeznek modemmel (no

ORC: KI NE ISMERNÉ A SZEREPJÁTÉKOK GONOSZ FIGURÁJÁT, AZ ORKOT? EBBŐL A CSAPATBÓL SE MARADHAT KI A KIS VADÁLLAT, AKI ERGÉJT CSAK HARC KÖZBEN TUDJA IDEGÉN FITOGTATNI. HA EGYSZER BEINDUL, MINDKÉT KEZÉVEL KASZABOLJA ELLENFELET, LEGYEN AZ BÁRKI.

WENSERKER: AZ ÖRÜLT HARCOS KOMOLY PALAT. Ő AZ, AKIVEL MINDENKIRE BELESZALADHATUNK, BIZTOS SIKERÜL LEGYENGÍTENI VELE AZ ELLENFÉLET (HA NEM MEGÖLNI). NEM KÖZBEN, HA CSAPATOSAN INDÍTJUK ŐRE, MERT AZ ELLENFÉL ELŐVONALÁT KÖNYVEDEN FELMORZSOLHATJUK VELEK.

PHANTOM: RENDKIVÜL ARANYOS JÓSZÁG A FANTOM. NEM ELŐD, HOGY HARCRAK JELENTŐSEKET ŪTEGEL, EMELTETT MÉG LÁTNATLAN IS! PERSZE A JÁTÉKOS SE LÁTJA, EZ NÉMLEG NEMEZÜTI AZ IRÁNYÍTÁST, DE MINDEN ŪTESNÉL FELTŪNIK EGY PILLANATRA. KÉT FANTOM EGYMÁS ELLEK, AZ AZ IGAZI!

TROLL: KI NE HALOTT VOLNA MÁR A NETTEGÜTT ERŐJŪ TROLLNŐL? Ő IS A SZEREPJÁTÉKOK NEVEZETES SZEREPŪJE, S SZERFÉLE FAJTÁJA LÉTEZIK. AKIVEL ITT TALÁLKOZUNK, AZT EDDIG NEM LÁTAM SENKI, DE A TÁBLÁN REMEKŪL TUDJA AL-CÁZNI MAGÁT, UGYANIS FÁRDNKÉ ALKALHAT. A HARCŪBŪ CSAK ANNYIT, HOGY JORB MENEKŪLN ELŐL!



• Nem mindennapi pillanatnak lehetünk tanúi: varázslónk éppen egy hatalmas vörös démonát idéz meg.

(amely akár egy továbbfejlesztett Archon is lehetne), a Dark Legions-t az SSI védő szárnyai

Mindenben lehet hibát találni

Az utóbbi időben úgy tűnt, hogy az SSI a programozásra is ad, nemcsak a grafikára és zenére. Erre a Dark

híhetetlenül lelassítja a rendszert. Na de csúnya dolog egy program ismertetését a hibáival kezdeni... Mint már említettem, a program mintha maga is egy Archon lenne, kellőn megbonyolítva, a különféle karakterek pedig AD&D-be illő tulajdonságokkal vannak felvértezve. A

j á t é k g r a f i k á j á r a p a n a s z e m l e h e t, t é n y l e g p r e c i z n k i d o l g o z o t t, h a t a l m a s a l a k o k k a l h a d a k o z h a t u n k, s a z a n i m á c i ó k i s e l e g e n d ő f á z i s b Ő l á l n a k. A j á t é k

A zsoldosok arzenáljában az űszilű varázslótól kezdve az űrült démonig mindenki megtalálható. Aki szereti a hasonló stratégia/akció játékokat, az imádni fogja, főleg ha valamelyik barátjával mérheti össze erejét.

meg van telefonvonaluk), azok kedvükre játszhatnak akár kilométeres távolságokból is egymással. Nekem mondjuk ez nem áll módomban, de biztos jó buli lehet.

A modemes lehetőség csak egy az űjtások közül

A program elején választunk új játékot kezdünk (start), régít folytatunk (load), modemmel játszunk (link), vagy éppen kilépünk a programból (quit). Ūj játék esetén lehetséges egy gyors indítás (quick start), vagy magunk állíthatjuk össze csapatunkat. Amennyiben mi válogatjuk

játékosok, ember ember ellen, gép ember ellen, stb. Mi határozzuk meg a pénz mennyiségét, amiért harc-csokokat bérelhetünk a későbbiekben, a lépések számat körönként, a számítógép szintjét és a terület nagyságát, ahol az összecsapás zajlik fog. Ha túltettük magunkat ezeken, jöhét az kamértvársárlás, jöhét a iment beállított pénzből vásárolhatunk katonákat. A zsoldosok arzenáljában a bölcs, űszilű varázslótól kezdve az űrült démonig mindenki megtalálható. A harc-csok mellett különféle



WIZARD: A CSAPAT BŪLCSE, A JEGES LÁNG VÁRSZLŪJA. A SAKKTÁBLÁN KŪLÖNLEGES KÉPESSEGŪVEL LEFADYASZTJA ELLENFELEIT, ÉS TERMÉSZETES HARC KÖZBEN IS MINDENFÉLE JEGES MEGLEPÉTESEKET PRODUKÁL: VAGY JETÁBLÁKRAL DOBÁLŪZIK, VAGY NŪVID IDŪRE LEFADYASZTJA ELLENFELET.



ILLUSIONIST: A KÉCSÉS KELETI ILLŪZIONISTA VESZÉLYES TRŪKŪRŪRE KÉPES: BÁRMILYEN KATONÁT IDÉZHET, S MIDNY AZ MEGNEHEZTI AZ ELLENFEL DOLGÁT, A HARC NEM AZ Ū ERŐSSÉGE, JORB A TÁBLÁN IDÉZETNI VELE. HARC KÖZBEN TELEPORTÁLHAT ÉS VÁRSZLŪVÉDEKEKKEL SZŪRNATJA MEG ELLENFELET.



CONJURER: FELETTÉBB VAGY A JEGES TEKINTETŪ IDÉZŪ. VÁRSZTUDASA A PÁLYÁN HASONLŪ AZ ILLŪZIONISTÁHOZ, DE TŪBB ELTERŪNŪV NENDELKEZŪ KATONÁKAT KREÁLHAT. HARC KÖZBEN KELLEMETLEN MEGLEPÉTESEKET OKOZHAT VÁRSZLŪTÁVAL, AMELY PELÉN EGY JŪKORA ÁRAMŪTÉSEL.



SEER: Ő IS VALAMI VARÁZSLÓFÉLE, IDEN GYENDE, DE MEGVAN AZ AZ ÁLDÁSOS KÉPESÉGE, HOGY HARC KÖZBEN AZ ELLENFÉL ERÉJÉT LESZŰVJE. HA SIKERÜL LESZŰVÖNNI VELE AZ ERŐT, UTÁNA MÖGJÜNK CSAK ODA AZ ELLENFÉLHEZ ÜTEGELNI VELLE, UGYANIS GYENDESÉGE ELLENÉRE ILYENKOR MÁR EREDMÉNYESEN HARCOL.



TEMPLAR: FÉLREÉRTÉS NEM ESSÉK, NEM A HÍRES ANGYAL ELEVENEDIK MEG SORAINKBAN, HANEM EGYESZERŰEN CSAK EGY VARÁZSKÉPESÉGGEL MEGÁLDOTT ZSOLDOS. A TÁRLÁN KIÁNKÁZHATJUK KÉPESÉGET, UGYANIS KÉZÁNTÉTELLEL GYÖVITYÁNI TUD. HARC KÖZBEN IS TUD VÁRSZÓLNI, CSAK ÉPPENSZEGL NEM GYÖVITYÁST.



WATER ELEMENTAL: A VÍZELEMENTÁL EGY KELLEMSÉGES FIGURA: VÍZREN ÁLLVA KIHASZNÁLHATJUK PELETTÉR LÁTVÁNYOS ÉS KÜLÖNLEGES KÉPESÉGET: HARCBAN BEINDULAT, MINT EGY RÖGIJÁTKÉS (ISTÉR ÓVJA, AKI VÁLKÁROZIK), VAGY EGYESZERŰEN VÍZDÖMÖKKEL DOBÁLÓZHAT.

varázkütyüket is vásárolhatunk, amiket hasonlóan helyezhetünk el a játéktérre, de funkciójuk egész más: az ellenfélnek kellemetlen meglepetéseket okozhatnak, ha azok gyanútlanul rájuk sétálnak. A szem ikonnal kérhetünk egy átgógó listát a zsoldosokról, a lemez ikonokkal menthetünk/tölthetünk seregfelállítást, az ajtó ikonnal visszajutunk a főmenübe.



FIRE ELEMENTAL: A VÍZELEMENTÁL PÁRJA ÉS NAGY VETÉLYTÁSA. A PÁLYÁN KITŰNŐ TÁKTIKA ODADÖNNI VELE AZ ELLENÉSÉGEZ, ÉS FELROBARNI, MINT EGY SZUPEROVA, HARCBA IS MEGÁLLJA A HELYÉT, NAGYOKAT ROBBANTGATATUNK VELE, VAGY HATALMAS TÜZLABDÁCSOKKAL DOBÁLÓZHATUNK.



THIEF: A LEGKISEBB, A LEGRAVASZABB ÉS A LEGÁLLASABB. A PÁLYÁN KISZÓRHATJUK VELE A CSAPÓKÁT (EZ IDEN HASZNOS, HISZ EGY-EGY CSAPÓRA HALLGOS LEHET), HARC KÖZBEN PÉLDIS KÉSEKET ÁLLÍTHATUNK ELLENSÉGÜNKRE, KILETVE ORVUL RÁORONTHATUNK KÉT TÜRREL A KEZÜNKBEN.



VAMPIRE: AMILYEN KICSIS, OLYAN VESZÉLYES, HARC KÖZBEN LEDÖNTHETJUK VELE ELLENFELÜNKET, MAJD KIS SZÍVÓKÁJÁT KINYÚJTVA ÁLDOZHATUNK ÉLETEREJÉT SZÍPKÁZHATJUK LE. NE FELEDJÜNK, TARTSUK FOLYMATOSAN NYOMVA A GOMBOT, HOGY A NYELVE KINYÚJTVA MARADJON.

Vásároljunk okosan!

Ha bevásároltunk, jöhet a felállítási, aminél nem árt figyelembe venni, hogy az adott karakternek milyen

környelmények között használhatjuk ki majd az erejét (pl. egy vízelemental lehetleg víz-közelmbe tegyünk, hogy különleges képességével élhessen). A felállítást utolsó stádiuma, amikor kijelöljük a gömbtartókat. Ez a gömb jelképezi életünket, ha elvesz, veszítettünk. A logika azt diktálja, hogy érdemes egy jól megtermett fickónak adni, s őt is körbevenni markos legényekkel.

A sakk-tábla-szerűen behálózott területen minden karakternek megvan a maga lépése, s egy körben a kármind egyike mibe



• Démonunk végre nem mérgeben örül. A győzelem mámorában egészen megfeledkezett magáról...

rúnkkal léphetünk, ha úgy állítottuk be a játék elején. A jobb gombbal válogathatunk a fő ikonok közül: a karddal megválasztjuk, hogy ki hova lépjen, a nagyléptel szemrevételezhetjük embereinket, a villámmal sűrűsödő behálózott területen minden karakternek megvan a maga lépése, s egy körben a kármind egyike mibe



WRAIT: VESZÉLYES ÉLŐHALOTT, AKÁRHOVÁ ELREPÜLHET A PÁLYÁN (IGAZ AZ ERÉJÉT JÓCSKÁN CSÜKKENTI), ÉS IDY VÁRATLANUL TÁMADHAT. HARC KÖZBEN MEGLEPŐEN JOZ EREDMÉNYEKET PRODUKÁL, VESZÉS CSAPÁSÁI VANNAK. JOBB, HA ÓVAKODUNK TŐLE!



DEMON: SZEMET GYÖNYÖRKÖDŐTŐ LÁTVÁNY A HATALMAS, IZMOKTUL DAGADÓ, VÖRÖS DÉMON, A PÁLYÁN ÖRÜNGÉSÉVEL VESZÉLYES FÖLDRENDEST PRODUKÁL, A HARCOKBÓL RENDESSEN KIVESZI RÉSZÉT: HATALMAS LÁNGOSVÁKAT ERGETHETŰK ÉS ESZELŐS ÜTEKEKET VÉRTÖNK BE VELE.



SHAPE SHIFTER: AKI JÁTSZOTT A DRAGON-SPHERE-REL, ANNAK ISMERŐSEN CSENGET A NEVE. SZEREPE MIT SEM VÁLTOZTOTT, UGYANCSA METAMORF, ÉS ANNAK AZ ALJAZÁJ VONATI FEL, AKIÉT AKARJA. ÉLETEREJE SZINTE MINCS, EZÉRT LEGINKÁBB MEGTÉVESZTÉSRE ÉRDEMES HASZNÁLNI.

használt stratégia/akció játékokat, az imádni fogja, főleg ha valamelyik barátjával mérheti össze erejét. A játékban igaz profiá fejlődni eltart egy darabig, hisz amíg összeállítjuk a legideálisabb csapatot, kiismerjük a karakterek előnyeit, spéci képességeit, addig sok véres, veritékes csatán kell átverekedni magunkat.

K.G.

ÉRTÉKELŐ

	grafika	84%
	hang/zene	82%
	kezelhetőség	77%
	kihívás	50%

ÖSSZHATÁS

76%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC



• A vízelementali ereje hatalmas! Ha egyszer beindul, mindenkit elsöpör.

A múlt hónapban érkezett meg a demo, s addig izgatottan vártuk, vajon lényeg képesek-e a Bullfrog programozói ilyen gyönyörű és fantasztikusan gyors programot készíteni. Most végre itt a kész változat, s nem győzünk ámuldozni. A játékok bevezető intro, a fortisabb eseményeket követő animációk, a játékműr sürgőssége, változatossága lenyűgöző. De mindaz eltrápi az igazságot is hihetetlenül nehéz feladat mellett egy vidámparkot kell felépítenünk a pucatság közepén. Ehhez pedig rengeteg öleltre, kiszolgáló üzletre, újabb és újabb szórakozási lehetőségek felleltetésére és persze rengeteg pénzre lesz szükségünk. A feladat tehát nem piskóta, de a nagy cél megéri a rengeteg fáradságot.



● Hol is legyen a park?



● Itt még gladiátorok is vannak...

Miután belétek bevezetést, s új játékok kezdünk néhány, a nehézséget meghatározó dolgok kell beállítanunk. A **Sim Levelben** a Sándor a leggyorsabbat jelölt jeletti. Ekkor nem kell őrüli ügyekkel foglalkoznunk, s a kutatások és az árak tesztelésre is automatikusan történik. A Sim szinten

tárljuk. A parknak egyetlen bejárata van, s a közönség teljesen üres területet kerítés veszi körül.

UTAK

A munkát az utak megépítésével kezdjük. Az alad sor első gombját megnyomva a kurzor egy valószínűleg változik.

Ekkor a parkban a bal gombbal lerakni, a jobbal pedig felszedni tudjuk az utakat (ha a gombot folyamatosan nyomjuk, az még gyorsabban megy). Ha az első gombot a jobb egérgombbal nyomjuk meg egy választási lehetőséghez jutunk. Itt az első a már ismert út, a második egy egyirányú utca. Ezrel irányíthatjuk a lámpákat, s így elérhetjük, hogy az összes szórakozási lehetőséget megillatosítsák. Építse sokkal drágább, mint a sima út, ezért a játék elején még nem érdemes használni. Végül a harmadik egy lépközőtábla, melyel a park területén részben található dolgokra hívhatjuk fel a látogatók figyelmét. A tábla elhelyezhető az előzőből bármelyik sara az építési irányelvű tábla szél, majd így kövki oda a táblát, ahova akarjuk. Egy óráig persze akár több táblát is lehetünk, de ez is elég drága mulatság.

LÁTVÁNYOSSÁGOK

Most pedig jöhet a park lényege, választunk valamilyen szórakozási lehetőséget (nyomjuk meg a lovas gombot). Itt a különböző épületek között az anyag látható nyakkal válogathatunk. A minden épületről alul láthatjuk, hogy

kijáratot egyből összeköthetjük az úttal. A bejárat első vizuálit különleges járdát kell lennünk a sorbanálló emberek számára. Ezt a második gomb lenyomása után lehetjük meg, az láthatóhoz hasonló módon.

Néhány építménnyel, mint például a hullámvasúval kicsit bonyolultabb a dolgunk, hiszen itt a pálya vonalát is nekünk



● A kutatás kezdetei



● A grafikon szerint rosszul megy a bolt

már csak a pénzügyekről kímél meg bennünket a program. A **Park Visitors** az első négy évben érkező látogatók hangulatát, a **Start Level** pedig az elinduláshoz kapott pénzügyeket, az **Opponents** a riválisok szármát, az **Opponents Level** pedig a riválisok ennyit határozza meg.

Ezután a térképen kiválaszthatjuk az új park helyét. A sárga pontok jelzik azokat a területeket, melyekre elengedő pénzügy van. Ha megválasztjuk a megfelelőt, nyomjuk meg a **BUY LAND** gombot, s a máris kezdődhet a játék.

Általában a képernyőn a parknak egy kis részét látjuk kiragyni. Ha a kurzort a képernyő szélére visszük, azt a kiragynított részt mozgathatjuk a megfelelő irányba. Ha a kurzort a klip lenyomására visszük, megjelenik a menü. Itt a menüben, a játék sebességét és nehézségi fokát kivül csúszó olyan dologt tudunk, amit máshol is el tudunk intézni. A park irányításához leginkább szükséges gombokat a képernyőn



● A léggömbúras összes adata

mennyire szórakoztató (**Excitement**), milyen gyakran kell felújítani (**Reliability**), hány látogatót tud egy időben fogadni (**Max Capacity**) és mennyire kerül (**Cost**). Ha a lovas gombot a jobb egérgombbal nyomjuk le, egy ablakhoz jutunk, melyben gyorsabban és kényelmesebben választhatunk, de kevesebb információt kapunk az épületekről. Amikor választottunk, keressünk helyet az épületnek valahol az út közelében, de ne közvetlenül mellette, s nyomjuk le a bal gombot. Ezután az épület be-, s kijáratát kell egy-egy újabb kattintással elhelyeznünk. A

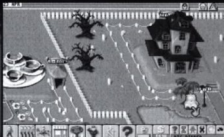
kelet kijelölünk. Az utat a járdához hasonlóan a bal egérgombbal lekötethetjük le, s a jobbal szándékot fel Amikor a kör elkerült a pálya szakaszát a bal gombbal felemelhetjük a jobbal

pedig leengedhetjük (persze autóversenyről ez nem működik). Ennél építmények ára annál függ, hogy milyen hosszú és magas az útvonál. Az összeg csak akkor vonódik le pénzügyből, amikor az építkezést befejeztük, s meggyújtuk a látogatók előtt.

Az építéskor adott idő múltán világnézőnk. Ekkor a jobb egérgombbal boríthatjuk le őket.

ÜZLETEK

Azhoz, hogy a látogatók ne menjenek hirtelen ide után hazra éhesnek vagy szomjasnak, a parkban üzleteket is építhetünk (kell frögygép gomb). Az üzletekről válogatás közben a következő információkat kapjuk: **Type of**



● Az elvarázsolt kastély

Goodie - az áru típusa, **Stack Price** - beszerzési ár, **Salv Price** - értékesítési ár, **Cost** - az üzlet felépítésének költsége.

ALKALMAZOTTAK

Végül néhány alkalmazottra lesz szükségünk a park üzemeltetéséhez és rendbentartásához (negyedik gomb). Négyféle embert vehetünk fel: a szerelőt (**Mechanic**) a lerobbanó szórakoztató épületeket javítja meg. A takarító (**Handyman**) a fűvet nyírja és az eldőlést szemetel szedi össze. Egy ember két-nárom üzlet szerelését tudja összeállítani. Az ő (**Guard**) vigyáz a rendre és elűzi a látogatókat.



• Egy majdnem tökéletes park

gatókat. Végül a többiek (**Entertainer**) egyszerűen szórakoztatják az embereket, főleg a gyerekeket. Közülük az ócskókák leggyelesen kevesebbet érnek a drágábboknál. Az emberek helyes és felesleges is pénzbe kerül, ezért jól meg kell fontolnunk, melyik munkakörre hányat veszünk fel.

Ha pedig mindezt eltekintjük, végre megnyithatjuk a parkot (0 bérlet) vagy a mentőben a **Park Open** is máris odárránk a látogatók a környező városok felől, hogy szemügyre vegyék

munkánkat. A buszok eleinte csak néhány embert tudnak szállítani, de a felfedezések mind nagyobb buszokkal látják el a parkot. Ha a menüben bekapcsoljuk, a régi buszok lecserelesse automatikusan megőrölnék.

Bár a park már működik, feladatunknak csak most jön a nehezre. Úgy kell működtetnünk, s fejlesztetnünk a parkot, hogy ne menjünk csődbe, s a látogatók se unják meg pincenél az alatt. Ehhez pedig meg néhány további lehetőséget is meg kell teremnünk.

EGYEB ÉPÜLETEK

Az ötödik gombbal fák, tavakat, melléképítményeket helyezhetünk el a parkban. A hetedik gomb egy irányító rajzzal a park létekelépet adja. Ezen egy átlátszó mozgalma választhatjuk ki, melyik területet akarjuk közelebbi szemügyre venni.

INFORMÁCIÓ

A kérdőjelei a parkban található emberekről és épületekről kaphatunk információt. Ha valaminek rábökünk, az a sor jobb szélén megjelenik a választott épület, ember neve, s főként néhány új gomb. Ezek közül az első egy újabb kérdőjelet, melyet megnyomva információt kapunk a választott dologról. A többi viszont aztól függ, mit választottunk ki.

A szórakozó helyeknél az információban megtudjuk, hányan látogatták eddig azt a helyet, s a kutatók után növelhetjük a beférő látogatók számát (**Ride Capacity**). Ugyanígy jobboldalt a lovas pontot megnyomva az összes szórakoztatóhely rangsorát kapjuk. Alul a kérdőjel mellett gomboknak a következő szerepük van: az első az egy menét hosszát, a második az egy merítést beférő emberek számát, az utolsó pedig a gyorsaságot, legmagasabbát állítja be. Ezeket a bal és a jobb szélén gombbal változtathatjuk. A negyedikkel kapcsoljuk ki/ra a parkot az épületet javítás előtt. A harmadikkal szintjét mutatja. Az épület kikapcsolása után, ha van a közelben szerelő, itt az ő képe jelenik meg. Ha ezt megnyomjuk, a szerelő megkezd az épület javítását.

Az üzletekben az info képernyőn beállíthatjuk az átlagdíjat (**Sale Price**)



• Hullámvasút

(**Probability of Winning**) a díj értékét (**Cost of Prize**) és a jegy árát (**Price Per Game**). A látogatásnál a kérdőjelet megnyomva mennyi idő töltött a parkban, hány helyen járt eddig, hogy árolt meg és mennyi pénzt maradt meg.

Végül az alkalmazottairól a kérdőjelet megnyomjuk, hogy mennyi a havi fizetésük, s mennyire hasznosan dolgoznak. A felesleges embereket a nagyító alatti gombbal távolítjuk ki. A kérdőjel mellett marokkál új helyre köthetjük át embereket. A szerelőnek a kulcsai azáltal új munkát (szóval rá kell mutatni arra az épületre, amely javításra szorul). A takarítónak pedig kijelölhetünk egy kötelező útvonalat, hogy ne csak össze-vissza járjon a parkban. Ehhez nyomjuk meg a két illa kör ábrázoló gombot, s jobbjuk ki a parkban emberünk útjának átállítását (csak a járdán lehet), majd nyomjuk meg a két és egy pipát ábrázoló gombot. Az útvonal törlését a kör és X gomb végzi el.

ÉPÍTSD FEL ÁLMAID VIDÁMPARKJÁT, S AZ EM-BEREK MINDEN PÉNZÜKET NÁLAD HAGYJÁK.

PARK

ÉRTÉKELÉS

A klerikális gombbal működésünk értékelését kapjuk. A gombon a fej alatt a piros csík mutatja, mennyi látogató van éppen csak parkban, a világoszöld csík hosszú pedig a következő busz utasainak számát jelöl. Az értékelés tulajdonképpen a látogatók hangulata és gondolatait jeleníti. A gondolatok a látogatók fej

és az áru minőségét (**Amount of ...**). Például, ha a szórakoztató járműveink, az emberek utána aronál látnak a víz alatt. A kérdőjel mellett csak hossza a rakáron meg a gombot. A célváltozókat beállíthatjuk a nyereség változtatásával.

feletti buborékban látszanak (azek a parkban sétáló emberek feje feletti megjelölések), s a kép alján megjelöljük az egyes jelek magyarázatát is. Ugyanezen a képen jobboldalt három gombot találunk.

A legfelsővel az üzletek rakárkészletének feltöltését véghezvesszük el. A rakárban legfeljebb a jelenleg készletet látjuk.



● A ciklon

A rendezéshez vilásozunk ki egy árut, majd a **Place Order** feliratu ciklon állba be a darabokat.

A rendelést a **Send Order** gombot lenyomva küldjük el. A szállítás kis ideig eltar, s míg az áru meg nem érkezik (a baloldali a csomagot vár a földön) nem érdemes újabb rendelést feladnunk. A rakárban csak

kéz-

jén lévő vízszintes csőben állíthatjuk be, mennyit költsönk havonta az összes kutasra. Az összeget a 500 melletti baloldali, a meg fel nem használó pedig a jobboldali szám mutatja. Ezt a pénzt hat terület között oszthatjuk el (már meglévő szórakoztatóhelyek bővítése, új befektetésre új üzletek, munkások bére, új melléképületek, új rakár és buszok). A területet pánszál a függőleges csővekben kell megadnunk. A beállításához vagy a csőre kell rábócnunk, vagy a keréket kell a jobb és bal egérgombot nyomogatnunk. A kutasok állását az egyes csővek mellett felül csak kezdő jelzi. A csővek alatt kis pontokat is látunk. Ha ezek mind fehéren világítanak, azon a területen már nem lehet semmi újat feladni. Járkék között, amikor valami újat feladunk, a jobb felső sarokban egy léző kezd villogni. Ha ezt megnyomjuk, megtudjuk, mi az új feladatok.

PÉNZÜGYEK

Az alós sor aljáró gombja egy dollárért, ami pénzügyi műveletként nyújt segítséget. A képen

lók pedig magasabb árakat ketyeinek. Ilyenkor kezdődik az akciózás, meynél mindig fel elől kezdett igényével. Ezután a bal gombbal vilásoztatjuk saját érdekeinket (hüvelynek fel - növelés, fel csökkentés). A fel kérek addig kell használni, amíg el nem fogy a készlet. Alacsony léző állást s ha nem sikerül megosztani a dolgokat szűkösölni kezdenek, s legkezelebb már magasabb igények állnak elő.

Egy idő után a jogos felajánlja, hogy megvehetjük a park területét. Ez tulajdonképpen annyi segítségért jelent, hogy nem kell minden évben fizetnünk a jelek használatáért.



● Egyetlen látogató

Ha jól megy a bolt, év végén ajánlatot kapunk, hogy elárverezhetjük a parkot. Ha ebbe beleegyeünk, megtartjuk az árverést, s mi a kapott összegből a Föld egy új részén kezdhetjük az egészét elől (olyanmóly, hogy míg a feltöltésseink sem maradnak meg). Ennek tulajdonképpen csak annyi haszna van, hogy tot a parkot lényegesen több pénzzel kezdhetjük, mint a játk kezéjén.

A Theme Park az egyik legteljesebb szimuláció, amivel találkozunk a parkot. Az egész elvigandó feladat, az egyes részek közti bonyolult összefüggések mind kitűnő szórakot, több hetes fejlesztő igények. A program, bár nem



● Egy fontos telefon után





dehán elég kevés hely van, de kutasaink eredményeképpen fokozatosan bővíthetjük az épületet. Amikor arra lehetőség van, a jobb felső sarokban a rakár rúza villogni kezd. Ekkor nyomek meg a fel rajtot, majd vilásozunk legény.

A második gombon egy léző látszik. Itt állíthatjuk be kutasaink rangját. A járk beállítását elég kevés lehetőség közül választhatunk, s ezekből csak egy kicsi, s hatalmas parkot lehet felépíteni. Az egérgombot érintéssel jelek beállításához ekkor igen komoly kutasainkért kell folytatnunk. A kép le-

fejl különböző grafikonok látnak. Alul készpénzünk és a park pillanatnyi értéke alatt bankkölcsönünk összege látszik. Köcsőt a szám mellett i nyitak segítségével vehetünk fel, illetve illozhatunk vissza. Jobboldalt a legfelső gomb az egyetlen hozza a képernyőre. Ezen az emélt néhány nap bevételei és kiadásai kövők egymást.

A jobboldali második gombbal a földetáre ugorhatunk be egy pillanatra. A jobboldali látszanak az összes parküzemeltető neve, s részvényeinek arányait látjuk. Vilásozunk ki valamelyiket, s baloldali felül megjelöljük ki hány részvényt birtokolja a parkunk. Attól természetesen azok a nevek vannak, akiknek részvénye a kidobozott üzemeltető. Mi a jobboldalt látszik tot parvaság gombbal adhatunk ki, illetve vehetünk értékpapírokat. Ha valamely más park összes részvényét felvásárolja, az az egész parkot megvásárol magának, de az irányítáza nem tud beleszólni.

Járkék között időközönként az alkalmazottaink több bért, a szál-

ÉRTÉKELŐ	
 grafika	88%
 hang / zene	87%
 kezelhetőség	92%
 kihívás	50%
ÖSSZTHATÁS	
90%	
TESZTELVE: PC	
VERZIÓK: PC, AMIGA 1200	

Temesvári Z.

Minden idők legpazarabb magyar akciójátékának fejlesztése a finisbe érkezett!

A nyári szünet jót tett a LONG LIFE munkálatainak, mivel henyéls helyett lázas munka folyt körülötte, amelynek eredményeiről szeretnék most beszámolni nektek.

Teljes egészében elkészült a játék introja, amelyben pontos helyzetképet kaphatunk majd a versengés körülményeiről, a mögötte húzóó évezredes

szó szerint! Szempillantás alatt löli be a játék a helyszínek képeit, a karaktereket, a numerikus információkat. Ezt egy külön erre a célra kifejlesztett gyorsított rutin teszi lehetővé, amely sebessége egyedülálló: 202 blokk 9 másodperc alatt. Nem kell tehát félni a vánszorgó töltögetéstől. Ja és ne feleddünk meg a külön a játékhoz kifejlesztett tömörítő rutinról se,

hanem fontos eleme a játéknak: hogy ne lehessen vég nélkül hátrálni a másik elől, ezért a küzdőtér mindkét határát egy-egy közbör jelzi, amelyet nem lehet átugrani, vagy kikerülni. Ez a kép más miatt is érdekes: eddig nem láthatóak ezt a háttérrel, mivel utólag kerül be a játékba. Ez az oldásterem, ahol a föllenségeket kell legyőzni.



• A két játékos üzemmódban bárkit választhatunk



• Küldetés módban csak a titkos kód segíthet...



• Strogeff felemelt kézzel örül győzelmeinek.

A "LONG LIFE" VÉGRE ÉLETRE KEL...

EXKLUZÍV



• Bemutakozik az új háttér és egy föllenség.



• Jól kivethető a küzdőtér határát jelző közbör.



• Szépen animált mozdulatokban nem lesz hiány!

műltről. Ezt követi majd a karakterválasztás, egy illetve két játékos esetén eltérő feltételekkel. Képnél mindkettő látható, és jól észrevehető a különbség: két játékos esetén bárkivel lehetünk, az egy játékos (azaz KÜLDETÉS) módban azonban alaphelyzetben csak SATO választható. Vagy mégsem? Jogos az igény, hogy ki-ki a kedvenc karakterével küzdhesse, de ehhez csak egy kis misztikum árán lehet hozzájutni. Egy nyolc elemből álló joystick-kombináció segítségével lehet a véres keresztet eltüntetni a kívánt karakérról. Természetesen ezek "titkos" kódok, így a játék gépkönyvében sem fognak szerepelni. Viszont minden 576 KByte olvasó megtudhatja majd az újság révén. Havonta elárulunk majd 1-2 kombinációt...

Amint kiválasztottuk emberünket, már indul is a küzdelem. Es ezt végyétek

Hatékonyágára egy adat: csak a szereplők grafikai adatai 1,2 MB-ot tesznek ki, nem számolva a kódot, a háttérket, a zenéket - és segítségével mindezt egy lemezre rá lehetett pasztrózni.

A játékszabályokat már érintőlegesen ismerttettem műltkor (kreditpontok, útesér, erőnléti pontok...), úgyhogy inkább lássunk valami új infót. Az egyik bemutatott képen jól látszik, amint STROGOFF údrivalgásban tör ki, hiszen egy föllenséget győzött le. Minden egyes karakter más és más módon örvend a sikerének: YAGO, a pap például összekulcsolt kézzel meghajol, VOODOO egy kata formagyakorlat bafejező állását hajlja végre, SATO ősi ninja köztartással közölni meg a győzelmet. Egy másik piktúrán jól kivethető egy útszéli kő a pálya végén. Ez nem sprite-hiba,

A játék zenéje is félig-meddig elkészült már. A sztori alatt melankóikus dallamok csendülnek fel egy 6 perces kompozícióval, a SELECT képernyőn pedig egy kissé ütemesebb, de továbbra is keleties muzsika hallatszik. Még mindig nem dőlt el, hogy digitalizált ütőhangok, vagy helyszínenként változó, patogós ritmuskor adják-e az aláfestő hangokat a pályákon. Az sem tisztázott még, hogy a karakter képernyőn egy "éj hang" bemonjára-e a kiválasztott szereplő nevét, vagy sem (memóriaproblémák, stb). Ezek azonban olyan kérdések, amelyek alapjában véve nem változtatják meg a játékról alkotott képet; egy kilonmút animációkkal, csodaszép háttérrel és hajszálpontos szöveg megoldásokkal ellátott program ért a fejlesztésének végső fázisába, amit hamarosan mindenki kipróbálhat és minden bizonylan igazat ad majd nekem a fentiekben.

OUTPOST

EGY HATALMAS METEOR PUSZTULÁSSAL FENYEGETI A FÖLDET ÉS AZ EMBERISÉGET

Eddig a szimulációs játékok terén igazából két nagy céget jegyeztek, a Maxis-t és a MicroProse-t. A nagyoknak azonban egy új, eddig ismeretlen vetélytársuk akadt a Sierra személyében. Az Outpost demó változata és képei még tavasszal megérkeztek, s már akkor egyértelmű volt, hogy a program világosan a PC-s listák élére kerül. Az első próbálkozások után pedig nyilvánvalóvá vált, hogy a játék messze felmúlja a SimCityt és a Civilizationt is.

Persze nem minden bizonyosra a jáék körül. Gondolom sokakat ekeseríti, hogy az Outpost csak CD-s változatban jelenik meg. Ennek oka az, hogy a program az animációk és a digitálított szövegek, zenék nélkül is 36 megajnyi helyet követel magának a merevlemezben. A program egyébként Windowsban fut, minimum 640x480-as felbontással 256 színnel. 4 mega memória már elegendő a játékhoz, de az animációk tökéletesítéséhez 486-os gépre és 8 mega RAM-ra lesz szükségünk.



● Az űrhajó

bolgót, s itt letelepedik. Az apró letelepedés pedig nem is lehet más olja, mint az emberiség fenntartása, a galaktika feloldozása.

A kezelés egyszerű, egérrel mindent el lehet intézni. Általában a bal gombbal tudunk választani a menükben vagy információt kérsz egy épületről, a jobb gomb pedig az egyes alakokhoz tartozó menüt hozza elő.

Az utazás

Az indulás előtt csak a csomagolás és az uticél megválasztása a dolgunk. Először választunk négy csillagot, melyek felé elinduljunk próbánkát, majd állítsuk össze a rakományt. A választásban két dolog is korlátoz: a maximális súly és a számítottan lévő peroszóság. A minimálisan szükséges rakomány automatikusan beállított, a többi helyre pedig a következőket vihetjük magunkkal: **Food** (1 adag 10 ember ellátására elegendő) **Colony Lander** (50 utast visz a bolygóra), **Cargo Lander** (20 egység rakományt visz a bolygóra), **Seed Factory** (az új kolónia első és feltétlenül szükséges épülete), **Tokamak Reactor** (atomreaktor), **Solar Power Satellite** (a napenergiát biztosítja a csillagokhoz közli keringő bolygókon, működéséhez 2 Solar Receiver Anyare is szükséges van), **Geological Probe** (a bolygó felszínének térképét és a legjobb bányák helyét adja), **Weather Satellite** (az időjárás-katasztrófkára figyelmeztet), **Communications Satellite** (az evakuálótól robotokkal tartja fenn a kapcsolatot), **ULBI Probe** (a csillagrendszer bolygójáról ad hasznos adatokat).

és a közlekedés) a dokumentációban szerepel, a játék során azonban sehol nem találjuk meg. Ezzel ebben a leírásban csak azokról a lehetőségekről írok, melyekkel a játék során találkozunk. Előre is bocs, ha valami kimaradt.

A történet fantasztikus filmekből, könyvekből jól ismert: Egy óriási aszteroida közeledik a Föld felé és pusztulással fenyegeti az egész emberiséget. Az űrküldetésre látó idő pedig oly kevés, hogy csupán egyetlen űrhajó megépítésére jutja, melyben legfeljebb 200 ember menekülhet meg a katasztrófa elől. A maroknyi csapat elindul évekig tartó útjára, míg valamelyik csillag köztül egy alkalmas bolygót, s itt letelepedik. Az apró letelepedés pedig nem is lehet más olja, mint az emberiség fenntartása, a galaktika feloldozása.

A kezelés egyszerű, egérrel mindent el lehet intézni. Általában a bal gombbal tudunk választani a menükben vagy információt kérsz egy épületről, a jobb gomb pedig az egyes alakokhoz tartozó menüt hozza elő.



● A rendszer bolygói

Mire elkészülünk, megérkeznek a próbák eredményei, melyekből meg tudjuk, hogy a négy választott csillag adatait (méret, távolság, Föld típusú bolygó valószínűsége). Válasszuk ki a legszimpatikusabbat, s már indulhatunk is. Űrközben az egyetlen dolgunk a műholdak és próbák kilövése lesz.

Megérkezés

Amikor megérkezünk, először a rendszer egyik bolygóját kell kiválasztanunk. A bolygó képe a bal felső sarokban láthatjuk, s kis légtalpak jelzik rajta a leszállásra alkalmas helyeket. Ha valamelyikre rábökünk, a leszállásra alkalmas megjelenik a terület részletesebb térképét, melyen a piros pontok a jó bányák mutatják. Ezen a térképen kell kiválasztanunk a leszállás helyét (persze, ha a bolygónk ez a része nem szimpatikus, a többi légtalpak is megvizsgálhatjuk). A telepet olyan helyen érdemes felállítani, ahol a lerep nélkül szonylag sok és több bánya is van a közelben. (Ezhez némi segítséget kapunk, ha a térkép menüjében a **Tools**, **Elevation Map** pontot választjuk. Ekkor ugyanis a térképen a sík terület fekete színben jelennek meg.)

Az így kijelölt rész teljesen kinyitott képe foglalja el a képernyő közepét, s további munkálatok töltek szon a részben kell elvégezniük. A terület kis négyzetekre van osztva, melyekbe különböző épületeket, gépjárat építhetünk. A nagyított rész oldalán lévő nyílakkal egy-egy elbontást megtehetünk a megadott irányba (ugyanúgy érvényes a bontást nyílakkal is, sőt a SHIFT-nyílakkal gyorsabban is elmozdítani). Fontos, hogy a munka és az étel nem csak a telepen, hanem a melyben is folyik. Az egyes szintek között leggyorsabban az ALT+0, ALT+1, ... gombokkal mozoghatunk.

A játék tulajdonképpen itt kezdődik. Mostantól a feladatunk az, hogy emberként minden igényt kielégítsük. Ehhez természetesen el kell őket látnunk étellel, levegővel, vízzel, szűréssel, szórakozási lehetőségekkel. S ekkor nem teledkezhetünk meg a fejlődésről, a teljesítméséről sem.



● Az űrhajó felszerelése indulás előtt

További érdekesség, hogy a készülő a játék folyamatos bővítését, fejlesztését tartja fenn. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy nemcsak lehetőség (például a kereskedelm

Enlét gyárat, egyemetek, laboratóriumokat kell építenünk és működtetnünk, bányászunk ki és nyersanyagot fel kell dolgozunk. A munkánk tehát hiteletlenül nehéz és összetett.



● Landolás

Az idő szerencsére nem folyamatosan telik. Minden körben nyugodtan elvégezhetjük összes feladatunkat, s csak ezután lépünk a következő időszakra (szélsz a jobb alsó sarokban látható bolygót kell megnyitni).

képei látszanak.

Vállasszuk ki a listából a kívánt eszközt, majd az őt képviselő apró négyzetet vigyük oda, ahol használni vagy felépíteni akarjuk. A Seed Factory néhány kör alatt teljesen automatikusan felépít egy ideiglenes szállást, reaktort és egy kis gyárat. Eközben mi csak a három robotnak adhatunk parancsot. Amikor az első épületek elkészülnek, megérkeznek a

telepesek és a rakomány (ezek helyett is ki kell jelölnünk), s kezdődhet a munka. Leszállás közben azonban egy váratlan dolog is történik: az emberek tele megzökken, s ők egy saját telepet alapítanak. A térképen a mi területünket világoskék, a szökevényekét pedig sötétkék négyzet jelzi.

Azt, hogy mennyire jól végezzük munkánkat, közvetlenül a lako-sok moráljával tudjuk mérni. Ez a szám 0 és 1000 között mozog, s minden intézkedésünk azonnal változtatja. Ha a morál túl alacsony lesz, az emberek elhagynak bemű-



● Föld alatti lakótelep

kor befelyste tevékenységét, érdemes egy szinttel lejjebb ismét munkába állítanunk (Azt, hogy milyen mély lehet a bánya, a bolygó adottságai határozzák meg). A bányászatra alkalmas helyeket piros, a működő bányákat sárga, s a használat közben kúri/üketek lehr légtalag jelzi a térképen.

Robodozer: A felszín alatti járatok, termek kialakítására használható. A felszínre csak leléli képes lenni, a mélyben viszont a négy égtől irányában és fel vagy le is bolyhíthat. A káoszt termek kijelölés előtt meg el kell egyenlítenünk.

Egy rideg és ismeretlen világon kell ismét felépítened az emberi civilizációt, s ebben minden idők legjobb stratégiai szimulációs programja lesz a segítségére.

Letelepelés

A telep helyére először a Seed Factory száll le. A leszállóhely kijelölése ugyanígy történik, ahogy később minden építkezés elindítása is működni fog. A kép felül részben egy kis sziklában az éppen felhasználható robotok és építhető épületek



● A telep felszíni része

ket, s átköltöznek a szökevény telepre. Ha viszont jól dolgozunk, a szökevények kezdenek visszaköltözni hozzánk. (Ha a szökevények telepe kúri/ü, az is a mi irányításunk alá kerül.)

Robotok

Robodozer: A talaj el egyengetésére használható mind a felszínen, mind a föld alatt. Építkezni csak vízszintes talajra tudunk, így minden épület helyén először ezt a művelet kell elvégeztetnünk. Az egyenletlen talaj sárga színű, a talaj egyenlítő sötétvörös.

Robominer: A bányászatra használható. A bányászati helyeket sárga színűre jelöli a térkép. A bányászati helyek megjelölését követően a robot mindig csak egy szinttel mélyíti a bányát. Így ami-

Épületek

Mivel az új környezet az ember számára teljesen idegen, eleinte minden tevékenységet zárt helyen kell végeztünk. Csak akkor építhetünk valamit, ha van lesemított területünk, s van elég nyersanyagunk hozzá. A lakásokat, szórakozóhelyeket a felszín alatt kell elhelyeznünk, így védhetjük meg emberünket a különböző katasztrófától. A felszínre csak a környezetet szennyező gyárat és épületek kerülnek. A katasztrófák során egyre újabb és újabb épületeket fedezünk fel. Ilyenkor érdemes a régiókat kicsiszolni az újakra, hiszen ezek sokkal biztonságosabbak és hatékonyabbak lesznek. Érdemes, hogy nem csak az építkezés, hanem az épületek üzemeltetése is igényel nyersanyagot. Előfordulhat tehát, hogy a bánya kúri/ülése valamelyik gyár vagy labor lejárattal okozza.

Az újabb épületekre rábökve az információk azonnal megjelennek a képernyőn. A legfontosabbak az, nemcsak nem bányászhatunk, csak a működő bányák nyersanyagából és a bányászati helyek szállításából álló káoszt jelöli a térkép. A bányászati helyek megjelölését követően a robot mindig csak egy szinttel mélyíti a bányát. Így ami-

Felszíni épületek:

Agricultural Dome Talaj termelést, megművelést, szőlő termesztést, szőlő termesztést, szőlő termesztést, szőlő termesztést.
CHAP Facility A nukleáris generátor és a víz felvételére.

Command Center A telep központja. Igazi szerepe nincs. **Communications Tower** A tövön dolgozó robotokkal és más létesítményekkel tartja a kapcsolatot.

DIRT facility A katonákra kivégzőoszonyként csökkent. Hőszívessé meg kicsi, minél több a megrett.

Factory A gyárakat állítjuk elő a munkáinkhoz szükséges robotokat. Termelészetlen mindig be kell állítunk, miután Ilyen robotot gyártunk a következő menüben. Egy robot, ha minden szükséges dolog rendelkezésünkre áll, öt időegység alatt készült el. A kész robotok raktárba kerül-

elégendő. Ahhoz, hogy a tövön dolgozó robotokat is tudja irányítani, egy kommunikációs torony melett (akár közvetlenül is) kell építeni.

Seed Factory A telep első épülete, amelyben egy kis gyár, megőrzésig üzem és közhő is helyet kap.

Smelter A kohóban alakítjuk át a kibányászott ércet lehasználatos nyersanyaggá. A kész nyersanyagot szintén tárolhatunk raktárakban.

Solar Powercat Receiver Array Ha van napenergia műholdunk, segítségével csend és környezetkímélő energiához jutunk.

Spaceport A kutatások vége felé építhető. Segítőivel műholdakat állíthatunk bolygók körüli pályára.

SPEW facility. A telep személtisztító központja. Az összes személt olyan anyagot alakítja, mely minden nyersanyagot helyettesíti, és még a morált is növeli.

Storage Tanks A nyersanyagokat tároló facility.

Terraforming facility A terraformálás belégethető léggérfelállítását jelenti. Csak a kutatások vége felé foghatunk hozzá. Ekkor azonban jó sok ilyen épületet húzunk fel, hiszen a munka nagyon sokig tart.

Tokamak Fusion Reaktor: Atomerőmű **Warehouse** Raktár, ahol a gyárakban előállított termékeket tárolhatjuk.

Föld alatti épületek:

Administration A szomszédságban lévő épületek népszerűségét növeli.

Commercial A környékparban előállított termékeket

mely milyen haszonnal jár, mindenki döntse el maga. **Light Industry** A lakosság kényelmét szolgáló luxusépítmény állítja elő. Egy részét az aszfaltokból, a másikat a meddák pedig a felszín raktárakból.

Medical Facility SZTK.

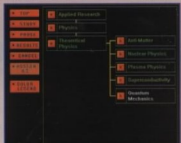
Park/Reservoir - Recreational Facility Az emberek pihenését, szórakozását biztosítja.

Red Light District A pirolámpás házak növelik a morált és az életéleket számít, de egyáltalán növelik a bűnösöket is. Ha a bűnösök túl magas, a lakóházak magukból átalakulnak pirolámpás házzá.

Residential A föld alatt a lakóház az egyetlen népszerű épület. Egy házból kényelmesebb 25 ember élhet.

University Az egyetlen az egyetlen IQ-jára és moráljára van jó hatással.

A telep megépítésakor a különböző épületek megkezdéséhez a legfontosabb épületek a bányák és a nyersanyagokat tároló raktár. Köhön itt még nincs szükségünk, hiszen a Seed Factoryban van egy, ami eleinte elegendő lesz. Közben persze egyenértékű kell a környező területek, melyet a bányát, s kikáni a telep földrajzi részét. Ezután foglalkozhatunk a beszállítással, s következőként az élelem, a levegő és a lakás (**Agri Doom, CHAP, Recreational**). Vegül jöhet a reaktor és a raktárak (egy kisebb gyártást szintén találunk a Seed Factoryban). Ha mindentel készen vagyunk, a telep működni kezd, s most már mindenki mehet a saját feje után.



576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL: 11-26-415

TOVÁBBI
boltjaink

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



BALASSAGYARMAT
Rákóczi út 32-34.
SALGÓTARJÁN
Fő tér 1.
SZEGED,



Csongrádi sgt. 33.
MISKOLC



Hunyadi u. 8.
SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.



EGER

Katona tér 1-3.

GYÖNGYÖS,
Zrínyi u. 12.



PÉCS,
Király utca 24.

ÚJ BOLTUNK NYÍLIK PÉCSETT

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL