

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

kByte

VIII. évfolyam, 1. szám, 1997. január

HULL A PELYHES

ULTIMATE MK3
ÉS
MORTAL KOMBAT TRILOGY

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

HULLAHOPP

DONKEY KONG 3
DIE HARD TRILOGY
RELOADED
HARDCORE 4X4

HULLAJÓ!

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

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPÉP + 1 CONTROL PAD 19999

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

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

PAL CARTRIDGE-OK

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

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND 999 TOKI 999
ROBOCOP 3 999

KAZETTÁK

ACROJET 699 NINJA RABBITS 699
ALIEN 3 999 OUTRULN 699
ARMALYTE 699 OUTRULN EUROPA 699
BADLANDS 699 PHIRATES 999
BLUE BARON 699 Q10 TANK BUSTER 999
CALIFORNIA GAMES 699 QUEDEK 256
CHAMPIONSHIP WRESTL. 256 RICK DANGEROUS 2 256
CONTINENTAL CIRCUS 699 ROBOCOP 256
CRACKDOWN 699 RODLAND 699
DELTA 256 SILKWORM 699
DOUBLE DRAGON 699 SKATIN USA 699
FORGOTTEN WORLDS 699 SOCCER DOUBLE 2 256
GAMES WINTER EDITION 699 SUDO FLIGHT 699
GEMINI WINGS 699 ST DRAGON 699
GO FOR GOLD 256 STRIDER 2 699
HEROES OF THE LANCE 699 SUMMER CAMP 256
HUNTERS MOON 699 SUPER SCRAMBLE 699
LAST II 699 SWIV 699
LE D STORM 699 TETRIS ES KIKUGI 699
LEMMINGS 1999 TERRY ROAD 699
MC DONALD LAND 999 TITANIC BLINKY 699
MERC 699 TURBO CHARGE 699
MICROPHONE SOCCER 699 TURRICAN 699
MULTIMIX vol. 1 259 TUSKER 699
MULTIMIX vol. IV 259 WINTER GAMES 699
NIGHTSHIFT 259

LEMEZEK

CROPEYE COLLECTION 599 MARCO POLICE 999
-CROPEYE 1.2.3 NEW ZEALAND STORY 999
POSTMAN PAT COLL. 599 NEWCOMER 999
-POSTMAN PAT 1.2.3 NO LIMIT 999
A KASTELY 699 NORTH & SOUTH 999
ACTION FIGHTER 699 OPERATION NORMALZ 499
ALIEN 3 999 OPERATION NEPTUN 999
BAL 999 PINK PANTHER 999
BURRAGO RALLY 999 POLE POSITION F1 999
BOOM 999 PREDATOR 999
BUOOKAN 999 RAMBO 3 999
CAPTAIN FIZZ 999 RETURN OF THE JEDI 999
CHUCK ROCK 999 ROADRUNNER 999
COMMANDO II 999 ROBOCOP 999
CRAZY CARS 3 999 ROBOCOP 2 999
CREATURES 2 999 RODLAND 999
CREATURES 2 999 RUNNING MAN 999
DALEX ATTACK 599 SHADOW DANCER 999
DARKMAN 999 SHADOW WARRIOR 999
DIE HARD 999 SHINOBİ 999
DQBULE DRAGON 3 999 SKULL & CROSSBONES 999
DYNASTY WARS 599 STAR WARS 999
EMPIRE STRIKES BACK 999 STEIGAR 999
ENIGMA FORCE 999 STREET FIGHTER 2 999
F16 COMBAT PILOT 999 STREET ROD 999
FACE OFF HOCKEY 999 SUBURBAN COMMANDO 999
FERRARI F1 CHALL 999 SUPER MARIO 999
FINAL FIGHT 999 SWORD OF HONOUR 999
FLAMBO'S QUEST 999 TENAGE M. NINJA TUR. 999
FOOTBALL MANAGER 3 999 TERMINATOR 2 999
FIGHT APOCALYPSE 999 TEST DRIVE 2 999
PFX FIGHTS BACK 999 TETRIS ES KIKUGI 699
GAZZA 2 999 TIME MACHINE 999
GOLDEN AXE 999 TIME SCANNER 999
GRAND PRIX CIRCUIT 999 TOM & JERRY 2 999
HAMMERFIST 999 TOTAL RECALL 999
HUCSON HAWK 799 TURBO CHARGE 999
JAMES POND 2 999 TURBO OUTRULN 999
JAWS 699 TURRICAN II 999
JUDDO DREED 999 TUSKER 999
LAST NINJA 3 999 USA4 999
LETHAL WEAPON 599 VENETTA 999
LICENCE TO KILL 999 WATER POLO 999
LONG LIFE 999 WEST BANK 999
LOTUS ESPRIT 999 WHO DARES WINS 999
MC DONALD LAND 999 WHO DARES WINS 2 999
MICKEY MOUSE 999 ZORRO 999

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPÉP + 2 CONTROL PAD 19999

GENESIS CARTRIDGE-OK

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

PAL CARTRIDGE-OK

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

CD 32

JÁTÉKOK

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

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

DISK BOX - 30 db-os CD lemezekkel 2999
COMMODORE JOY PAD - ATTACK 2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD 4999
PC JOY - ACTION PAD 3999
PC JOY - COMPETITION PRO 3999
PC JOY - EXPLORER PAD 5999
PC JOY - F15 TALIEN 1999
PC JOY - F16X000 6999
PC JOY - MAGNUM 6 9999
PC JOY - MASTER PAD 9999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD 4999
PC JOY - POWER PAD 3999
PC JOY - POWER PAD PRO 7999
PC JOY - SABRE 6999
PC JOY - SABRE PRO 5999
PC JOY - SPRINT PAD 6999
PC JOY - SWEET PAD 6999
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS 20999
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2 34999
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JZ 3999
PC JOY - TORNAJO 3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK 3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS 3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA 3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE 3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT 1999
PC THRUSTMASTER ACM GAME PAD 6999

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY kiegészítő elem 1999
MD ACTION REPLAY V2.0 9999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK 7999
MD JOY - ACTION PAD (gombos) 2499
MS JOY - CONTROL PAD 1999
NES ACTION REPLAY 5999
PSX (összetűz) kábel 3999
PSX ARCADE STICK 9999
PSX CONTROL PAD 7999
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel 1999
PSX memória kártya 6999
PSX PREDATOR GUN 9999
SATURN JOY - ECLIPSE PAD 6999
SATURN JOY - ECLIPSE STICK 9999
SATURN JOY - SNOOKERPAD 9999
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel 1999
SATURN NTC adapter 7999
SATURN PISZTOLY - ENFORCER 9999
SATURN PREDATOR GUN 9999
SEGA Master System - Game Gear KONVERTER 3999
SEGA MEGA CD ADAPTER 7999
SNES & JÁTÉKOK TRI BAL ADAPTER 3999
SNES ACTION REPLAY V2.0 9999
SNES JOY - ACTION PAD 2999
SNES JOY - SPRINT PAD 9999
SNES JOY - PHANTOM 3999
SNES SCART - RCA KÁBEL 3999
SNES SFX CONVERTER 4000
SUPER GAME BOY 9999

GAME GEAR

JÁTÉKOK

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

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPÉP JÁTÉK NÉLKÜL 11999

JÁTÉKOK

BUSS BUNNY GAZZ C. 6900 MORTAL KOMBAT III 6900
EARTHWORM JIM 7900 NIGEL MANSELL 6900
FIST OF NORTHEAST 9900 ORELIX 6900
GAUNTLET II 9900 PINBALL MANIA 7900
HAL WRESTLING 2900 PINOCCHIO 5900
IRONMAN X0 MANOWAR 6900 PRIMAL RAGE 6900
JUNGLE STRIKE 6900 ROBOCOP VS TERN. 6900
KIRBY'S DREAM LAND 9900 SMURFS 2 7900
KIRBY'S DREAM LAND 2 6900 STREET RACER 6900
KIRBY'S PINBALL LAND 5900 SUPER BATTLE TANK 6900
LAND 2 6900 SUPER MARIO 6900
MARIO LAND 3 6900 WATERWORLD 6900
MARIO PICROSS 5900 WORMS 7900
MONSTER MAX 6900 WWF RAW 5900

AMIGA

JÁTÉKOK

BANSHEE-A1200 4999 PLAN 9 FROM OUTER S. 1999
BOB S BAD DAY 1999 PREMIER MAN 3 MULTI E 2999
BRIAN THE LION-A1200 3999 RALLY CHAMPIONSHIP 3999
DENNIS AGA 2999 RISE OF ROBOTS ASO4 4999
DISPOSABLE HERO 2999 SECOND SAMURAI-A1200 3999
FIELDS OF GLORY 3999 SEEK AND DESTROY 3999
GLOOM AGA 3999 SHADOW FIGHTER AGA 2999
KICK OFF 3 AGA 2999 SPERIS LEGACY AGA 4999
KILLING GROUNDS AGA 6999 SUBWAR 2050 AGA 2999
LION KING AGA 4999 SUPER SKIDMARKS 3999
MICROPHONE GOLF 3999 SUPER TENNIS CHAMPS 3999
OUT TO LUNCH 2999 XTREME RACING 3999

ANGOL LVSÁGOK

PC GAMER 1599 EGM2 999
PC FERMAT 1599 GAME PRO 399
EDGE 999 SEGA SATURN OFFICIAL 999
EGM 999 PSX OFFICIAL (PSX) + CD 1999

ÚGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

SEGA SATURN +

1 CONTROL PAD

69999,- HELYETT

MINDÖSSZE: 49999,-

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD

69999,- HELYETT

MINDÖSSZE: 49999,-

SOFTWARE

INFORMÁCIÓKÉRT HÍVJ A 11-26-415-05 TELEFONSZÁMAT

Touche'

The Adventures of the Fifth Musketeer

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



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



tartalom

VIII. ÉVFOLYAM

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

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

HÍREK 4-5
 CINKELT LAPOK 41
 CSEVEGŐ 46

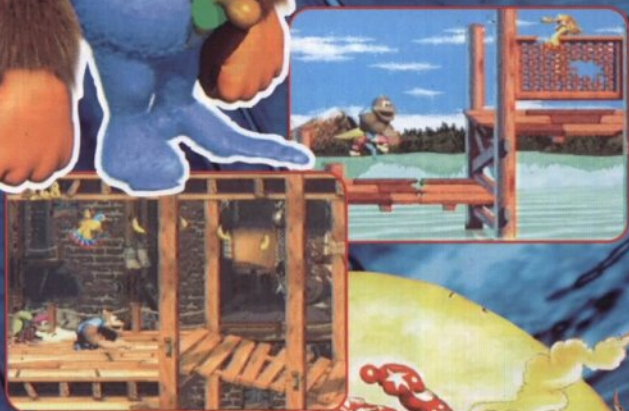
ACTUA GOLF (PC) 32
 AGE OF SAIL (PC) 34
 CITY OF THE LOST CHILDREN (PC) 22
 DEATH RALLY (PC) 29
 DIE HARD TRILOGY (PSX) 33
 DISCWORLD 2. (PC) 36
 DONKEY KONG 3. (PC) 9
 DOWN IN THE DUMPS (PC) 10
 FIFA 97 (MEGADRIVE) 30
 GRAND PRIX MANAGER 2. (PC) 14
 HARDCORE 4x4 (SATURN) 32
 LARRY 7. (PC) 26
 MASTERS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



DONKEY KONG 3.

A hordóhajigáló emberszabásúak visszatértek, minden eddiginél sebb köntösben!

20-21. oldal



DISCWORLD 2.

Fergeteges interaktív mozi a kelekótya Rincewinddel, a lustalkodó Halállal, a majommá változott Könyvtarossal és a jó öreg Korongvilág többi időtlen szereplőjével.

36-39. oldal

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
 ISSN 0865-8226
 Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97 2543/01-66-22)
 Felelős vezető: Grasselly István
 Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
 Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
 Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
 Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
 Levélcím: 1389 Budapest, Pt.: 132.
 Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők
 Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
 1389 Budapest, Pt.: 132.

AKTUÁLIS

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

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

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

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

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

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

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

TOONSTRUCK

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

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

Diggázat! Ámokfutó homokfutók a futóhomokon!

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

A többnyire lezser öltözetet viselő nűcsábász rekesztizom szaggaító kalandjai szíve szántalan választottjával.

26-28. oldal

HÍREK

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

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

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



Hexen 2.

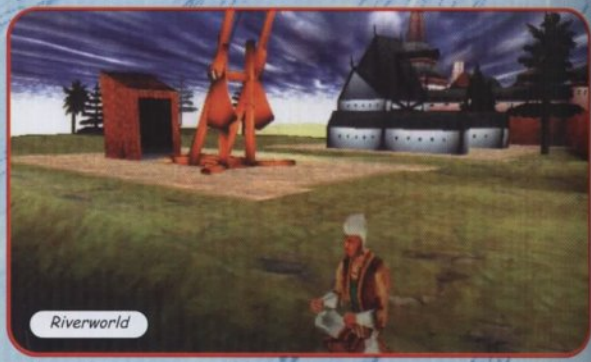
a helyet szúrták ki maguknak. A 11 technológiai szint többszáz eleme, a 20 ország, a Civ fejlődési logikája és a MC2. 3D-technikája az életjátékoknál eddig meglehetősen szokatlan fokú cselekvési szabadságot fog a játékos számára biztosítani - legalábbis ezt ígérik. Majd meglátjuk mi sül ki belőle.

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

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

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

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



Riverworld

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

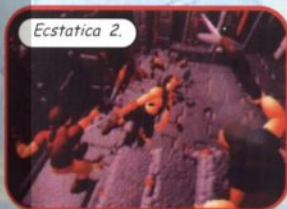
A Doom-rajongók megnyugodhatnak: idő kell ahhoz, míg a Command&Conquer-stílus átformálja a játékok között uralkodó trendet - addig is viszont bőven ellátják őket kedvencük hasonmásai. Jön a folytatás az egyik legjobban sikerült klónból is, A Raven volt az első cég, amelynek az id licenc alap-

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

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



Constructor



Ecstatica 2.

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

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

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



Theme Park

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

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



Wipeout 2097

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

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

Előrejelzés (Eduscho Szilárd rovata)

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

RELOADED!

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

PRO ÉS KONTRA

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

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

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

AZ "AGYATLAN" TÖRTÉNET FOLYTATÓIK

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



CHEB egy űrhajóval próbál menekülni.

Jóképiú Nagytudású Csirkefogónak), és hogy úgy döntött, ezután tiszével szedi a társadalmi ranglétra fokait...

A SZEREPLŐGÁRDÁ

CHEB terveit természetesen most is csak egy minderre elszánt pszichopata képes keresztülhúzni. Mamma, Bounca, Butch és Cap N Hands mellett két új - nem kevésbé örült - szereplő is választható: Sister Magpie, egy meghibásodott cyber apaca, és Consumer, a lelkes háziaszony, akinek az éléskamrája inkább egy hullaházra hasonlít. Mindegyikük más-más fegyverrel rendelkezik, és mindegyiküknek van egy speciális támadása. A régi szereplők speckói megmaradtak, viszont sajnos ezúttal mindenki löfөгyvert kapott, így például nem lángszórozhatunk Butch-csal. Höseinknek



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

HALÁRUS FEGYVER!

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

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

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



Reloaded
Kiadja: Gremlin
PLAYSTATION

71%

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

Kezdetben hagyományosan, a pusztá oklünkkel kell érvelnünk.



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

A "néni" egészen jól tűri a shotgun lövést.



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

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

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

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

HOGY A VARJÚ CSÍPJE MEG!

The CROW

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

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

the crow -
city of angels

Kiadja:
Acclaim

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

86%



Na most végem!

A SPORTTOON NETWORK BEMUTATJA

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

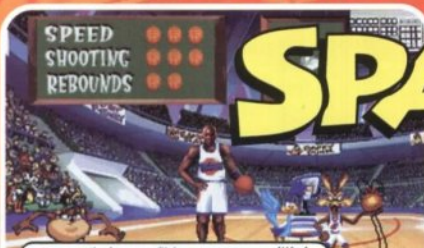
A grafika - bár csak sima VGA - teljesen rajzfilmszerű, minden egyes figura például speciális zsaló-lásokat tud végrehajtani: Taz hepar, a Prérifarkas meg kilométer magasra tud ugrani a lábára szerelhető rugókkal, stb. Az akció gyors, az irányítás dobás/passzolás szintre van leegyszerűsítve, egyszóval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

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

könyven szerelik őket, míg a többségében két méteren feüli szörnyek mindegyike könnyedén zsalok.

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

SPEED
SHOOTING
REBOUNDS



Az egyik legmenőbb csapatösszeállítás.

SPACE JAM

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



Az aljátékok között egy pontdobó párbajon is részt vehetünk.



Ezzel az égimeszölével persze gyerekjáték a zsalolás.

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

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

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

space jam

Kiadja:
Acclaim

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

80%

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

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



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

CD DRIVE-OK:

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



CD ÍRÁS
800,- + ÁFA - től

anyagár nélkül! Megbízható anyagra,
rövid határidővel, garanciával! Hanganyag CD-re írásnál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audio és DAT kasszeta is.)

HANGFALAK:

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

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

Nálunk kiváló minőségű árlistánkat, hívja a FaxBankot! Tel.: 180-8611 Xpól: 1471 # Tone üzemeltetésben

1+2 év garancia, részleges szervizdíjmentesség, 360-600 óra ingyenes telefonos támogatás, 24 órás szerviz

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉIS VÁRJUK!

Árunk ÁFA nélküli, 1 év garanciát tartalmaznak és kézzelírású számlákra vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek! Kérje viszonteladói árajánlatunkat!

BALATI Computers
1146 Budapest,
Thököly út 88.

Alaplapok GA/MSI, winchesterek, CD-k, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek. Internet szolg. 2000 Ft-tól.

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk. Javítás, tanácsadás. Viszonteladókat is kiszolgálunk! Kérje árlistánkat!

Tel./Fax: 341-5343,
06-20/264-507

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig
Diákoknak konfigurációból 5% engedmény!

Gyűjteményem számára

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

Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

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

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



1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099

1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800

Internet: <http://www.mixim.hu>

Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

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

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

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

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

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



TUNNEL B1

ocean

NEON

**PC CD
ROM**

© Copyright by Ocean LTD, UK. All rights reserved.

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

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

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

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

Killing Moon grafikával megáldott Doommal játszhatunk. Ha kinéznünk például az ablakon, szétlő lengedező fákat látunk, ha tükröbe nézünk, a saját másunkban gyönyörködhetünk. Minde mellett a törekony dolgok szétlőhetők, az ablakok betörhetőek. Az említett ka-

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

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

A tükröben a saját képünket láthatjuk.



REALMS of the HAUNTING

A robot itt áll előttem, nekem meg pont most ürült ki a tárom.



Vajon ki a fene lehet ez az alak?



A történet fontosabb részénél full motion közzétékek fogják megszakítani a játékot, computer generálta háttereken igazi színészekkel. Ezeknél a párbeszédnél sokszor mi választhatjuk meg, hogy mit válaszolunk. A történetben tulajdonkép-



A könyvtárszoba egyik polca egy titkos átjárót takar.



Ezek még gyenge ellenfelek, egyelőre a kard is megteszi.

ÉS LŐN SÖTÉTSÉG! ÁMEN

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

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

a tárgyagnak hüvös erejük van. Útra kelt tehát, hogy felkeresse az ominózus házat.

NEK CSUPÁN EGY IRODM KLÓN

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

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

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

realms of the
haunting

Kiadja:
Gremlin

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

95%



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

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

A játék főszereplője a Blub család, egy földönkívüli familia, amelyik éppen vakációra indul, valamint egy Khan nevű gazdickó és egy csapat ürgenszter, akik legutóbbi akciójuk után éppen meghívenének egy gyorsbűfének. A genszterek beteroznak a Blub család hajójába, és már kész is a katasztrófa: lesodródunk az állomásról és a kormányozhatatlanná vált űrhajók belepottyannak a Föld légkörébe. Ott aztán továbbodródunk egy nagyváros forgalmas utcája fölé, majd egy

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

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

A BLUB, A PATKÁNY, ÉS A CSÚNYA FIKÓ

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



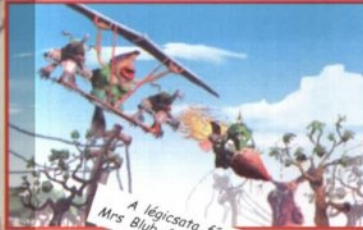
A hajszárfóval egészen "megpuhíthatjuk" a nagyt.

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

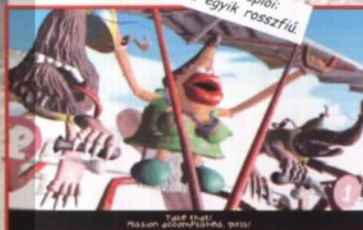
A program négy plusz egy rajzfilmből áll, ezek között mindig a Game képernyőre kerülünk, ahol figyelemmel kísérhetjük a hajónk állapotát, vagyis hogy hogyan haladunk. Ha nem a hajóra clicke-lünk, egy menü jön be, innen indíthatjuk a rajzfil-

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

A punk elaltatására két kézenfekvő módszer akad. Az egyik, hogy leitatjuk. Ehhez szedjük fel a cipő mellől a táblát, majd a punk mellől a cipőből a krétát, és fabrikáljunk egy "BÁR" fe-liratú táblát. Készítsünk mindjárt italt is, ami-



A légitársa főszereplő: Mrs Blub és az egyik rozszfű



Találj meg Mrs Blub-t a hajónk pilótafülkéjében!

hez pohárként a punk melléti gyűszűt használjuk. Alkoholtól menjünk a játékróhoz, vegyük a KÉK tablettákból, és teleportáljuk el magunkat a robottal. Az üveg belsejében merjük tele whiskeyvel a gyűszűt, és szórjuk bele a tablettákat. Állítsuk fel a táblánkat az üveg melletti "asztalhoz", és szolgáljuk ki a vendéget. A másik módszer talán egyszerűbb: mindössze a TV újságot kell megkeresniük, onnan kiválasztanunk a két legunalmasabb műsort, és előadunk az ócska TV-készülék belsejében. Fáradozásaink eredménye a nagyapó szemetskukája lesz, de hát ugyebár a szándék a fontos...

A HIPNOTIZÁLÓ GÉP

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

DOW

őrültté változtatta az amúgy békés Blub Nagyt. Mindekelőtt el kell távolítanunk a Nagyt a gyerekek közeléből, amihez indulnunk kell a Galaxy of Fortune című vetéledőn. Ezt a leggyorsabb- ben úgy tethetjük meg, ha a kertben a lámpából kicsaljuk a szellemet, és megkérjük, hogy nevezzen be minket. A vetéledőt lehetetlen elveszteni, inkább a szerencsén múlik, mint a válaszal- kon, így a végén egy kürttel gazdagodunk. Menjünk a faterhoz, toljuk odébb a TV-jét, majd nyissuk ki az ágya alatti csapó- ajtót. Fújunk bele a körbe, mire a nagy! távozik a sülyesztőben, de gyorsan segíte- nünk kell a nagy- apónak összesze- relni a repülő szer- kezetiét, különben



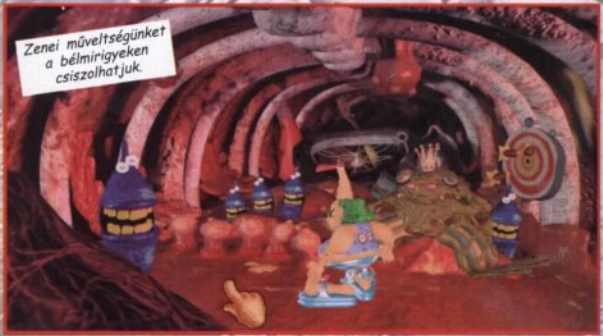
á nagymami újra ránk törí az ajtót. Nyomban ugyanitt vegyük fel a függönyt az ablakból, majd menjünk ki a jégkrémcs pácáért a kertbe. Most már csak a bicikliző vakondokat kell elkapnunk: vegyük magunkhoz az olajat a konyhából, és önt- sük ki a földre a ház előtt. Miután jó nagyot zakó- tak, vigyük fel őket a bringákkal egyetemben a tetőre, s velük együtt adjuk oda a függönyt és a pálcát is a nagyfater- nak. Hamarosan utána- eredhetünk a rakétán száguldozó gazdickónak...

DUA

A FÖRTELMESEN ROBIN BLUB

Karácsony van, az egész család a Télapót várja, ám mivel az egy kicsit feltűnt a garatra, téves helyre postázza az ajándékokat. Enkek az epizódnak a főhőse Mr. Blub, aki a csomagért indul, de közben a varangyos békák országába

téved. Rögtön menjünk a vonathoz, azzal a befagyott tóhoz, ott pedig bújjunk be a jég- kunyhóba. Lopjuk el a horgászbotot, amivel kapjuk el a tavon korszolyázó va- kondokat. A korszolyák- kal irány a tó, aminek a feje azonban túl vékony- nak bizonyul. A hal gyomrában el kell játsz- nunk a mlirgyeken azt a dallamot, amit az itt raboskodó békák- ról füttyöl. (A sorrend: 5, 3, 1, 4, 2.) A zenebona így tünik, megfektü- de a hal gyomrá- t, s ezzel kiszabadítjuk Richard Kí- rályt. Most menjünk a vonattal az erdő- hoz, ahol be- ll állunk útonalónak. Robin Hoodhoz ha-



Zenei műveltségünket a bélmirigyeken csiszolhatjuk

W IN THE



APS

egészen Marianne hercegnő szobájáig, akit - féltetve az undorunkat - csókoljunk meg. A visztázására felébred a sheriff, ezért az ablakon keresztül távozunk. Nyissuk ki a sheriff ládáját a hercegnőtől kapott kulccsal, s máris megvan az alkatrész. Sajnos azonban ismét jön egy rosszító, és mialatt Mr. Blub őt puhítja, a sheriff visszaveszi a szerkezetet, minket pedig kihajítanak. Most be kell neveznünk lovagi hőember építő tornára, ami azonban nem olyan egyszerű, mivel az egy szem szabad helyre a Mikulást várják. Szerezünk egy piros ruhát a jégkunyhóból, majd vegyünk a pénzinkön vattacukrot a torna bejáratánál. Új személynélkel álcázva magunkon

sondán le kell tasztanunk a hidról a folyóba Little Joht, méghozzá úgy, hogy a tuskón mindig az ellenkező irányba fordulunk. Ha ez megvan, a rablók táborában vegyük ki a ládából a pénzként funkcionáló légszemeket, valamint a képet. A kirázkamrájába többféleképpen is eljuthatunk: egyrészt kliensként, ha elvesszük a trónbitörőnek a képet, másrészt besurranóként, ha beszélünk a táborban Richard Királlyal, aki megmutat egy titkos bejáratot a tábor mögött. Ha az előbbi választjuk, előbb még meg kell nyújtatnunk magunkat, hogy elérjük a kulcsainkat. A kirázkamrában jobboldalt van az "irányítópult", ezen kell a harmadik kart meghúznunk, és máris szabad a továbbvezető út. Meg se álljunk

kat bejuthatunk, ahol már csak az a feladatunk, hogy megépítsük hóból Richard Király mását, ami majd lázadást robbant ki. A felső ikonokkal értelemszerűen új hógolyót gyúrhatunk, kicserélhetjük a hőember felső és az alsó részeit, az utolsóval pedig a jobboldali ellenfelünkkel (az egyik gazfickóval) cserélhetünk fejet.



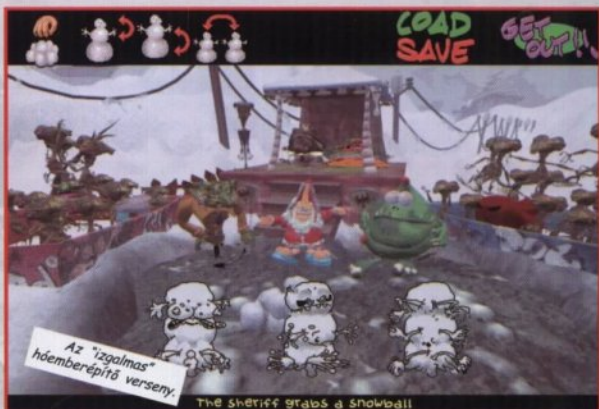
Stinky egyszerre két feladatot is ellát.

A CSAVARGÓ

Ez a leghosszabb és legkomplexebb rész, lévén hogy itt két szereplőt is irányíthatunk, ám ezzel összefüggésben sajnos a legkifagyékonyabb is. Az űrhajó már majdnem készen van, amikor a gyerekek észrevesznek egy darabot egy koszos csavargó fölében, amit az ékszerként használnak. Az első dolgunk: feljutni az alvó csöves fejére. Erre mindkét gyerekkel több módszer is akad, most a legegyszerűbbet írom le. Először is menjünk a fiúval jobbra, a csavargó baloldala-hoz, és ott bé a hátszákjába. Vegyük fel a dugót, a gyufát, a cernát, s ezzel menjünk az ágyúhoz. (A hátszák bejáratától lefelé.) Az



Az egyik rosszító Mr. Blub koponyájának a keménységét teszteli.



The Sheriff grabs a Snowball.

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

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

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

HAPPY END

A Blub család végre elhagyhatja a Földet, mindenki boldog, jön is a stábilista. Ebben a pillanatban azonban vészvillogók fényrelehetünk figyelmesek, a hajó több helyen is meghibásodik, s csak a család tiltóztó munkája akadályozza meg a katasztrófát. Csupán egy szabad kéz marad: Blub asszony, az ő irányítását kapjuk meg. Menjünk a csomagtérbe, és vátsuk le a burkon levő léket eltörölő Stinkyt. Vele menjünk a pihenő részbe, és ott cseréljük helyet a Blub sráccal, aki a lyukas vízvezetékét töltte eddig. A megoldást azonban ne vele folytassuk, hanem váltunk vissza a háziállatra, mivel ő egyszerre két dolgot is el tud látni, vagyis vegyük át a lány tiltóztó munkáját is. A két gyerekkel menjünk fel a géptérbe, kettejükkel át tudjuk venni Blub nagy eltört gázvezetékét, a nagyival pedig be tudunk állni: Mr. Blub helyére, a pilótaszékbe. Mr. Blub sörhása pont alkalmas a kazánajtó eltörölésére, így végre felszabadul a hajó műszaki szemjele, Blub nagypapa. Vegyük fel vele ugyanitt a csövet, amit illesztünk a pihenőhely lyukas vízvezetékébe, amivel így eloltjuk a tüzet. A lyukat egy kis pudlinggal tömjük be, azzal, ami az itt levő robotból ömölt ki. Vegyük fel még egy kis pudlingot, majd vegyük magunkhoz a TV-t is, s ez utóbbival tömjük be a csomagtérben keletkezett rést. Onnan vigyük el az ostort, és a széket, s ezekkel tereljünk vissza a kazánba a tüzet. Végül az itt lévő csövet is tapasszuk be egy kis pudlinggal. Most már mindenki megnyugodhat: ez itt már valóban a vége...

down in the dumps

Kiadja:
Philips



486DX66
8MB RAM
5MB HD
SVGA
2XCD

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

Vidék ámokfutás!

82%



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

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

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



PANTHERS II MODERN BATTLES

A PÁNCÉLSZÖRNYEK VISSZAVÉRT



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

A harci cselekmények 55 scenarióra lettek felosztva, de természetesen mód van komplex, több egymás után következő összecsapású hadjáratokra is. Ezek az első részhez hasonlóan 5-200 csatával, három tetszőleges ellenféllel, a megadott időre jellemző fegyverekkel. Na, ez már korettek.

Az egyes összecsapásokban harcászati események zajlanak, vagyis nem hadseregeket, hanem kisebb alakulatokat (maximum zászlóaljakat) irányítunk. Ezek fegyverzete mindig az aktuális időre és országra jellemző. A változatosságra gondolom nem lesz panasz, hiszen 40 ország mintegy 500 különböző fegyverrel felszerelt alakulattípusához lehet szerencsénk. Az természetesen magától értetődik, hogy mindegyikhez fotó és műszaki leírás is tartozik.



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

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

tüzérség, azzal a plusszal, hogy a támadási útvonalakon felderítik az ellenséges egységeket. Szintén specialistának számítanak a különböző könnyű és nehéz szállító járművek, a légvédelmi rakétaállások, és a páncélosakadályok, aknák is. Az első részhez képest újdonságnak számítanak a harci helikopterek, amelyek csapatzállítóként is üzemelnek, de elsődleges feladatuk az ellenséges csapatok pozíciójának felderítése. Mivel a többi háborús játéktól eltérően itt standard opció a Fog-of-War (sajnos harci kód ül az agyamon, épp' nem találom a megfelelő magyar kifejezést; lényeg az, hogy nem látod az ellenséget addig, amíg tüzeléssel el nem árulja a helyzetét), mozgékonyaságuknak köszönhetően egyedül a helikopterek alkalmasak arra, hogy akár körülményes felderítsék a pálya teljes területét. Az meg egy más kérdés, hogy a gyenge

STEEL PANTHERS I KISZÁRTOSSÁG SZÁZTÉRNEK



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

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

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

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

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

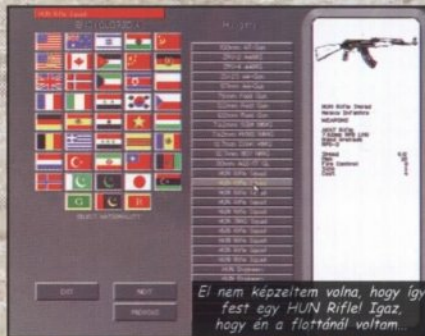
kaszkokra, és a program pontozással értékeli a két fél teljesítményét. A pontjaink két részből tevődnek össze, úgy mint: mekkora veszteséget okozunk az ellenfélnek, valamint – a küldetés típusából adódóan – megvédjük/elfoglaltuk-e a kulcsfontosságú pozíciókat. A kézikönyv arról regél, hogy – idézem –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



Kicsit megtört az arab páncélosok lendülete a Golan-fennsíken...

vonóval, több mint 40 ország modern (na jó, jobbára modern) fegyvereiből válogathat. Ezek között szerepel a Hungary nevű világhírdaró, tehát ráérő emberek akár megírhatják 1956-t is (Arpi bácsi talán ad érte októberben egy elgurulás keresztjét), vagy esetleg a magyar-japán határincidens, partraszállást Csatában (ha ott pillanatnyilag éppen nem lenne part, majd szerkesztünk egyet), meg hasonlókat. Egyéb frappáns ötleteimet majd egy nagyobb különszámban tárom a t. publikum elé...

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

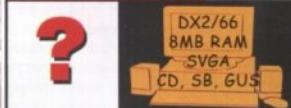


El nem képzeltem volna, hogy így fest egy HUN Rifle! Igaz, hely én a flóttánál voltam.

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

A játék kellemes kiegészítések szolgálatáért a fejlesztők által készített generalhatunk. Ha valaki ilyenre adna a fejét, az biztos, hogy meg lesz előgedve, mert túl az azon, hogy a terepet akár a legapróbb részletekig megtervezheti lokkal-

steel panthers 2. Kiadja: SSI



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

Nem fejlesztettek rajta túl sokat, de így is kiváló.

81%

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

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

SZERZŐDÉSEK

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



M A N A G E R

pótlakatrész-szállítókkal kössünk szerződést. A gyártók a motort a jobb csapatoknak ingyen adják, de minden egyébért fizetnünk kell. Az összeget alkudozással vagy a szerződés tartománának növelésével vihetjük lejjebb. A vas mellett azonban nem fedkezhetünk meg szellemi értékeink, fel-fedezéseink védelmére sem. Egy megbízható biztonsági csapat komoly veszteségektől kímélheti meg istállóinkat.

ALKALMAZOTTAK

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

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

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

BIZTOSÍTÁS

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

IPARI KÉPVISELÉS

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

SPONSZOROK

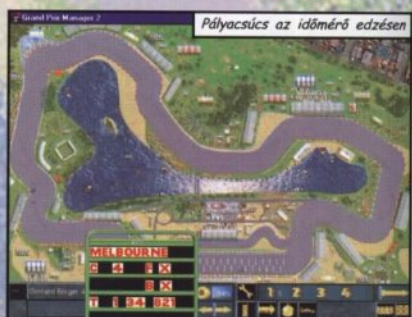
A Forma 1-ben való részvételhez rengeteg pénz kell, s ennek 75-80 százalékát szponzoroktól szerezhetjük be. Ahhoz pedig, hogy egy cég számunkra is kedvező támogatási szerződést kössön, két dolog kell: sikeres

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

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

TERVEZÉS

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



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

BELSŐ ALKATRÉSZEK

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

KÜLSŐ ELEMEL

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



SEGÉDSEK ŐZŐK

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

BEÁLLÍTÁSOK

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

**GRAND PRIX
MANAGER****Csak a szabályok változtak!**

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

TESZT

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

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

vagy az autó továbbfejlesztése) küldjük ki.

A tesztkörök után érdemes meghallgatni a pilóták és a mérnök rész megjegyzéseit, hiszen ezek a beállítás további finomításához adnak segítséget. A tesztkörök



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

ÉPÜLETEK

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

**ALKATRÉSZ-
GYÁRTÁS**

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

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

**KUTATÁS,
FEJLESZ-
TÉS**

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

ÚJ KAROSSZÉRIA

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

VERSENY

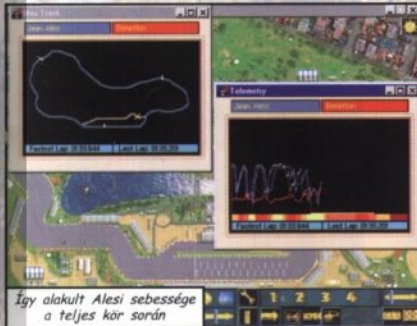
Egy futam a FIA új szabályainak megfelelően 5 szakaszból áll. Ezek közül a szabad teszt alatt igazíthatjuk autóinkat a pálya jellemzőihez (a legjobb beállításokat minden pályán érdemes elmenteni), hogy az időmérő edzésen már a lehető legjobb körök fussunk. A versenyen ezután csak azok indulhatnak el,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

ÍRÓASZTAL

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

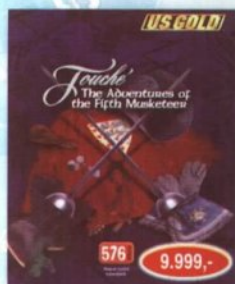
között is érkezhethet, s mivel az illegális autótért büntetés jár, érdemes rá odafigyelni. Naplónkban részletes információt találunk az összes versenyről és pályáról, számítógépünkben pedig a csapat tagjaitól és a szponzoroktól érkezett e-mail-eket olvashatjuk hétről hétre.

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

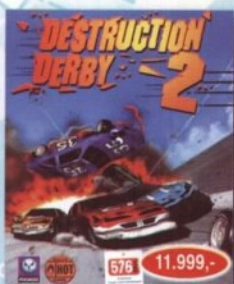
grand prix
manager 2Kiadja:
Microprose486DX266
8MB RAM
SVGA, CD
SB, GUSLATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNAKellems fejlesztése
egy egyébként is
kiváló játéknak.**87%**Így alakult Alesi sebessége
a teljes kör során

Játssz te is magyarul!!

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



Fergeteges grafikájú kalandjáték az ötödik testőr kalandjairól, MAGYAR NYELVEN!



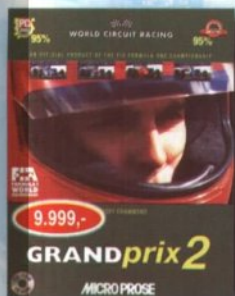
Eld ki agresszív hajlamaidat az új KRESZ-szabályzatot alapuló eredeti roncsderbyben!



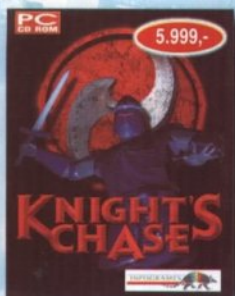
A XXI. század harci technikája a EF2000 Evolutionben (EF2000+ TACTCOM Mission Disk), a repülő szimulátorok új királyában.



Eszesvezető száguldas a pokolba vezető, halálos veszélyekkel teli alagútban.



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



Vértgasyasztó küzdelmek, halálos párviaialok a legsötétebb középkor idejében.



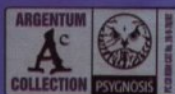
Sötét erők küzdelme a galaktikus uralomért. A legmodernebb technológiával készült interaktív film.

POWERPLUS

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



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



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



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



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

MORTAL KOMBAT TRILOGY

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



...nem hiányzik senki, jelen van 32.

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

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

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

A n n a k köszönhető-



KOMBAT ULTIMATE

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

A választható karakterek száma 23, vagyis Sheeva-n kívül mindenki benne van aki a Saturn verzióban, plusz még választható lett Noob Saibot, és találhatunk egy új karaktert is, a titokzatos lilá ruhás ninját, Rain-t. Kezdő játékosoknak ki-tűnő ez az új figura, h i s z e n szinte minden üte-se/rígása combolt kapcsolható össze. Megvan tehát a har-



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

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

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



Igen impresszív környezet.

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

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



Goro négykezest játszik Rain bordáin.

mortal kombat trilogy

Kiadja: Midway

PLAYSTATION

94%

ma-d i k részből az összes karakter, plusz még jött néhány régi szereplő az előző részekből mint Scorpion vagy Kitana. Természetesen a már Saturnon látott új pályák is benne vannak a játékban, köztük a sivatagos, vagy a látványos pálya. A grafika - ahogy már megszokhattuk - gyönyörű, 256 színű háttérrel előtt remek animációval püfölik egymást a küzdő felek. A 16 bites rekordokat döntögető karakterek számnak azonban meglett saj-



Kitana ezúttal csak a levegőt legyezte meg.



WINS: 00

SUB-ZERO

Scorpion könnyedén kijátszotta Sub-Zero mesterkedését.

rül Shao Kahnal vegeznünk, választhatunk a császár kincsei közül, vagyis többfajta befejezést nézhetünk végig.

ultimate mortal kombat 3

Kiadja: Acclaim

SUPER NINTENDO

92%

MORTAL K



**SPECIÁLIS MOZDULATOK
ÉS KIVÉGZÉSEK AZ ÚJ
KARAKTEREKHEZ**

Jelmagyarázat:

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

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

JOHNNY CAGE

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

RAYDEN

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

BARAKA

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

NOOB SAIBOT

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

KITANA

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

SCORPION

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

REPTILE

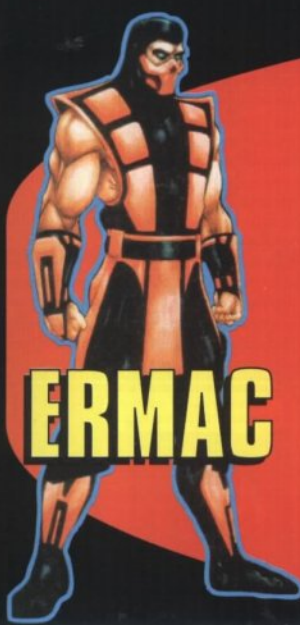
- Slow/Fast Forceball: H, H, E, E, KÜ+NÜ
- Acid Spit: E, E, NÜ
- Invisibility: BLK nyomva tartva, L, NR
- Slide: H, BLK, KÜ+KR
- Elbow Rush: H, E, KR
- Fatality1: H, E, L, BLK
- Fatality2 S: E, E, F, F, NR
- Animality K: L, L, L, F, NR
- Babality: E, E, H, L, KR
- Friendship K: L, E, E, H, NR
- Stage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

KIVÉG

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

RAIN

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



ERMAC



JADE



KITANA

KOMBAT



JADE

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

MILEENA

Sai Throw: NÜ nyomva pár mp-ig

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

HUMAN SMOKE

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

OLD SUB-ZERO

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

SHANG TSUNG ÁTALAKULÁSAI:

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

ZÉSEK



ERMAC

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



REPTILE

SUBZERO

MILEENA

SCORPION

Hát ezt is megértük! Immár a harmadik részéhez érkezett a fantasztikus sikerű Donkey Kong, minden idők legszínvonalasabb 16 bites mászkálós játéka. A címmel ellentétben valójában már rég nem is Donkey Kongé a főszerep, hiszen már a második részben is csak statisztált, s ezúttal is csak az eltűnt személyek listóját gyarapítja. Az újabb sötét ügy hátterében természetesen ismét a Kremlingek állnak, akik újult erővel vették be a Donkey Kong-szigetet, titokzatos vezérük, Kaos parancsára. Ki az a Kaos? Egy hatalmas, ördögi robot, akinek származását sűrű homály fedi. (Bár a Donkey Kong-rajongóknak gondolom már akad egy tippjük...) Donkey mellett ráadásul eltűnik Diddy Kong is, így most Dixie-re hárul a mentőakció megszervezése. Egyedül persze nem lehet nekivágni egy ilyen útnak, ezért Dixie mellé kapunk egy vadonatúj hőst is, Kiddy Kongot, az óriásbébit. Kiddy-talan a korából adódóan - nem képes semmilyen speciális mozdulatra, ám egy

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



Bonus Érme - Ezeket a titkos pályákon fogjuk találni, ahová a bonusördök juttatják hőseinket. Ezeket a helyeken három típusú feladat várhat ránk: meg kell keresnünk az

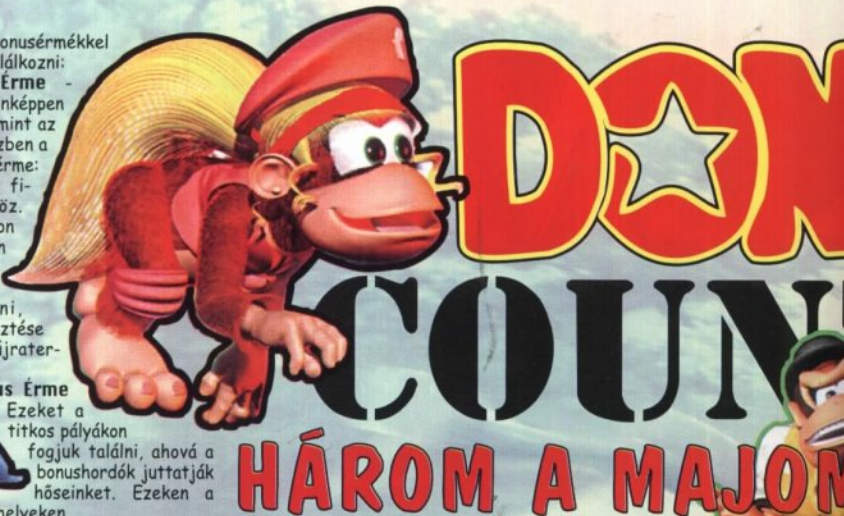


Squawks épp egy fatörzsben szaladgál.

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

A HAGYOMÁNYOS TÁRGYAK ÉS BONUSOK

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



Ellie ormányát vízgyűnként használhatjuk.



Az óriás pókot a saját hordóival kell orra vágunk.

erméket; néha csak aztán kapjuk meg őket, miután kiűtöttük az összes felkelhető ellenfelet; vagy pedig adott idő alatt megadott számú bandit, illetve csillagot kell összegyűjtenünk értük. Ha az összes bonus érme megvan, Boomer medvéhez kell eljuttatnunk őket... Egy-egy pályán

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

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



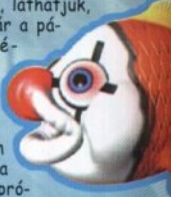
Az öreg Wrinklynél ezúttal ingyen menthetünk állást.



Ágyúzó madarak, szürös méhecske, izzó acél, a jából sose elég...

AZ ÚJDONSÁGOK

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



KEY KONG

RY GAZSÁG!

3

ges, amihez csónakot Funky Kong műhelye biztosít. Eleinte csak egy sima motorcsónakot tudunk bérelni, de később (ha különféle alkatrészeket begyűjtünk) kapunk légpárnás

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



Parryt sértetlenül kéne a pályáról kivezetnünk.

A KONG CSALÁD ÉS A BARÁTAI

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

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

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

Ellie egy nagyon sokoldalú szereplő, magához tudja szippantani, majd eldobni a hordókat, valamint (az L/R gombokkal) vizet tud felszippantani, amivel aztán odapörkölhetünk az ellenfeleknek. A madár ennek pont az ellenkezője: passzív szereplő, vele nem tudunk csinálni semmit, de épségben kell kivezetnünk őt a pályákról. A régi szereplők ugyanazokat tudják, mint az előző részben, kivéve a papagájt, aki a tojásköpködésen kívül ezúttal fel tudja venni, majd hurcolászni a hordókat.

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

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

NÉHÁNY ÉRDEKESÉG

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

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



Funkyndi bérelhetjük ki a hajóinkat.

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

donkey kong country 3 Kiadja: Nintendo



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

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

97%

A titkos barlangokból Wrinkly madarait szabadíthatjuk ki.

MAGÁNYOSAN A SÖTÉTSÉG VÁROSÁBAN

CITY OF THE LOST CHILDREN

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

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

leéli magát az ember a szerepbe...). Inkább beszélgetünk velük egy kicsit. Gorombán előadott kérdésük lényege: raboljuk ki a pénztársa kunyhóját. Következő kérdésünk: hol találjuk a hozzávaló kulcsot? (Csak a lusta tolvaj a jó tolvaj!) - egyébként is, milyen iskola ez, ahol lopni tanítják az embert? Válasz: a kulcs Pelade-nél van. Hogy ő ki



A számi ikerk új célokat tűznek eléük.



A biztosíték biztos nincs biztonságban tőlünk.

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

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

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

Innen vesszük át az irányítást. (Nyilak-irányítás; CTRL-Jal együtt futás; PAGEUP-tárgy felvétel/lerakása, a zsebünkben lévő tárgy kézbe vétele, miután kiválasztottuk; PAGEDOWN-beszélgés, ENTER-tárgy használata, ajtónyitás; ALT-lebújás; TAB-inventúra, ha kezünkben van egy tárgy, akkor annak elrakása.) Meglepő módon nem az elrabolt fiút, hanem a kisfiút (Miette) irányítjuk. Mi sem vagyunk jobb helyzetben, mint amilyenben a srác lehet, ugyanis egy tantejében, a katedra előtt állunk két tanár-nővel. Kreatúra (ők lesznek az ikerk) szigorú pillantásainak kereszt-tében. Normális ember nyilván menekülőre fogná a dolgot, esetleg valamilyen fegyver után nézne a zsebében. Fegyverünk nincs, minden zsebünk kong az ürességtől (teljesen be-

lehet, azt jótékony homály fedi. Mindenesetre gyorsan lunjünk el innen, ugyanis ha sokáig itt időzünk, bedobnak minket a tanterem alatti cellába (számárpád V2.0 - mindenesetre csak béta-verzió, mert kétféleképpen is kijuthatunk belőle: nyitva hagyják az ajtót, illetve a pinceablak alatti láda tetejét lehajtható kímáshatunk). Ezt ne várjuk meg, vegyük fel a tábláról a szivasot és távozzunk.

Egy udvarra érkeztünk. A tanteremtől jobbra nyílt ajtó zárva van. A bejárattól balra lévő szeméthalomban találunk két üres üveget. Szemben egy fickó üldögél, kicsit álmosan, de azért annyira nem bóbiskolt el, hogy ha a mellette lévő kötélen függő kosárába próbálnánk bekukkantani, akkor ne adjon egy jókora taslít. Adjuk neki az üres üveget. Azt feleli, jobban szereti, ha tele van. (Ez egy axióma, el is fogadjuk.) Próbáljunk szöba elegyíteni vele!

Kiderül hogy ő az a bizonyos Pelade - rögvest oda is adja a kulcsot, és közli, hogy takarodjunk innen, meg különben is hagyjuk őt békén. Távozzunk az udvarról, a kulcs ugyanis nem passzol az előbbi bezárt ajtóba. Hát nem éppen egy Venice - esetleg negyven év kommunizmus tudna így leamorti-

zálni egy várost. Keresgéljünk addig, amíg nem találjuk meg a toronyort. Nem lesz nehéz - egy pallón áll, minduntalan el akar zavarni minket és mint komor bikáé, olyan a járása. Erősködünk nála addig, amíg be nem rak minket egy raktárba. Itt már társunk is akad: egy holtrészeg fickó düllöngél az egyik sarokban. Megtudjuk tőle, hogy imádja az őrt (és a hort), és egy zagyva történet keretében elrágja, hogy az imádtotta hajította ide. Másszunk fel az ajtó melletti ládára, és kapcsoljuk fel a biztosítékokat, így már ki tudjuk nyitni a galérián lévő szárnyasajtót a mellette található kapcsolóval. Távozzunk, gyorsan húzzunk el az őr-mellett és menjünk le a mólóra. Rögjön az elején az egyik bála tetején találunk egy fémdarabot. Vegyük fel, és sétáljunk el a világitó-toronyhoz, végül a mólón. A kapcsolótáblára dobjuk rá a fémdarabot. Látjuk, amint az őr majdnem felrobban dióhéjban, hogy az általunk okozott rövidzárlat kioltja a torony fényeit, és elindul orvosolni a problémát. Bújunk le a torony túloldalán terpeszkedő hordók mögé, és maradjunk ott addig, míg az őr fel nem megy a toronyba szerelni. Most már elindulhatunk vissza az elhagyott őrhelyre (vegyük fel az eljett fémdarabokat), ahol a Pelade-től kapott kulccsal ki tudjuk nyitni az ajtót. Egy sötét szöbába érkeztünk, de az ajtó melletti villanykapcsoló segítségével nemsokára tisztán látunk. Igen érdekes dolgot vehetünk észre: félig nyitva a



Ha még egy üres üveget találod, frónán nyitok egy üvegviszavérítőt!

Y LOF LOST DREN

Pelade rendkívüli életbölcsességeket tartogat számunkra.



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

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

Hurrú! Ismét a kóterben...



most már kinyílik. Bent egy srác kutyvaszt valamit. Beszélgetés után kiderül, hogy Pieuve (ki az?) fejfájására készít-gyógyszert. Mindenesetre az üveggolyóért odaadja nekünk. A Loan Sharkról annyit tud, hogy az udvaron az őrtorony felé felépülő ajtó túl a dokkoknál található. A szobában a kredencen egy csirkecomb, a szekré-

nyekben egy torta - és egy sajtoszélet - leheto még fel. Távozzunk, menjünk át az udvaron az őrtorony felé indulva, s közben vegyük fel a kutyafül melletti sarokban található két üres üveget, ha még nem tettük volna. Ahogy mendegélünk, az egyik kapualjban találhatunk egy harmadikat is (nem látjuk, de ott lesz, csak forgolódjunk - de rendese - k a készítők!). A toronyhoz vezető út azonban le van zárva, így hát a közvetlen tengerszint fölötti pallón induljunk visszafelé. Egy régi ismerősbe botlunk: a részeges fickó Kiabálja, hogy utálja az őrt és a világitótornyát (vajon mitől változott meg így a véleménye?). Rövid beszélgetés után kiderül, hogy éhes, és mindig boldog, ha bor van a közelében. Na, akkor számára ez a hely lehet a Kánaán, ugyanis pont egy hordó bornak támaszkodik. Ha megpróbál-

nánk megcsapolni, elhesseget minket. Adjuk neki oda sorban a kajákat. Minden egyes éték után közli, hogy igydnk az egészségére, ekkor fogjuk kézbe az egyik üres üveget, és töltük meg borral. Ha minden jól megy lesz három üveg nedünk. Vissza az udvarra Pelade-hoz, de a visszauton vegyük fel még az el-

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

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



Ha nem üvegvisszaváltót nyitok, akkor megteszi egy fakesereskedés is.



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

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

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

CD-s audio trackek gondoskodnak elégedettségünkről. A beszélt szövegek is nagyszerűek lettek, de azért csak irassuk ki, mert eléggé tájszóásban beszélnek errefele. Egy gondom volt vele: az irányítás lehetne egy kicsit jobb is, ha nem pontosan valami elő állunk, képtelenek vagyunk megoldani a feladatot. Ez azért nem jó, mert így rengeteget kell próbálgatni, helyezkedni a felfedezőutak során. A morgás is elég lassu, majd megőrültem, még átmentem a városon - de ez orvosolható, nyomjuk állandóan a futás gombot. A CD is rendesen tele van anyaggal, megéri az árát (majd, ha normálisra lemegy). Ja, igen: az előbb a filmről beszéltem - mindenképpen érdemes megnézni, nem egy hétköznapi darab - a történet ugyan nem valami eredeti, de az biztos hogy iszonyúan meg van csinálva - minden dicséretem az operatőr és a technikusoké - de a díszletesek is nagyon alkottak és a színészek is jól játszanak. Leginkább a félisten Terry Gilliam Brazíliához tudnám hasonlítani - persze nem történetben, csak kivitelezésben.

city of the
lost children

Kiadja:

Psygnosis

?!
8MB RAM
SVGA, CD
SB, GUS

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

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

80%

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

BOLYGÓK

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

MASSIVE ORION BATTLE AT THE PLANETS PEOPLE BATTLE



után. Egyszer talán megint visszatérnek. A bosszúra szomjazó antarianiak viszont egészen biztosan...

A galaxis irányítók nélkül maradt, s a kis fajok előtt felcsillant a lehetőség, hogy kövessék valamelyik nagy előd útját. Eljövendő nagy vezérékint 13 megféle faj közül választhatunk, s már itt érdemes kicsit megtervezni a stratégiát, hiszen némelyik népnek a harc a lételeme, mások gondolkodók, s mindnek van valamilyen speciális előnye, hátránya. Ha pedig ezek között sem találjuk meg az igazit, kreálhatunk magunknak egy teljesen egyedi létfórmát. Választott fajunk ezután egyetlen rendszer egy bolygóján telepszik le, s innen vad neki az ismeretlen és félelmetes galaxisnak.

A játék ideje tőlünk függően telik. Nyugodtan nézelődhetünk, gondolkodhatunk, parancsokat adhatunk, amikor mindennel elkészültünk, csak aztán jön a feladatok végrehajtása és a többi faj. Tevékenységünket két terepen fejthetjük ki: a bolygók a fejlődéshez, terjeszkedéshez szükséges hátteret adják, az űrhajók pedig a felfedezés és az újabb és újabb világok elfoglalásának eszközei.



lan világokat találunk, míg a narancs, piros és barna rendszerekben könnyen benépesíthető, természeti kincsekben viszont szegényes bolygók keringenek.

Egy bolygón a népességet három csoportba osztjuk. A farmerek (amennyiben a bolygón lehetséges a mezőgazdaság) a népesség számára



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

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

A kolónia nyugodt létehez azonban mindig biztosítaniunk kell az épületek fenntartásához szükséges pénzt (ez csöppet sem meglepő módon adókból folyik be) és elegendő ételmet. Ezeken túl pedig érdemes figyelni a szentelvényeink alattvalóink moráljára, hiszen az elégedetlenek könnyen fellázadhatnak.

Az idő multával fel-felbukkannak zsoldosok, akik jó pénzért bárkinek szívesen segítenek. Ezek egy része a bolygók munkájában jön jól, mások pedig az űrhajók irányításában jeleskednek. Mindkét formából 4-4 lehet egyszerre alkalmazásunk alatt, s őket be kell osztanunk valamelyik rendszerhez vagy hajóra.

Mikor egy bolygón már eléggé megerősödünk a következő lépés egy újabb égitest meghódítása lehet. Erre két utunk van, vagy a rendszer egy másik bolygója felé indulunk (Colony Base) vagy egy új rendszert veszünk célba (Colony ship). A gázóriásokon kolóniát nem telepíthetünk, de minden más golyóbis alkalmas lehet bizonyos fejlettség után. Telepedéskor a következő adatok lehetnek fontosak: méret - maximális lakosság, ásványi kincsek - a munkások által termelt egység, gravitáció - a normális-

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

KUTATÁS

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

Parlamentari közvetítés: úgy tünik, nem lesz koalíció. 56t, valószínűleg az államforma is változni fog...



ERŐF ONTI ANTARES JA A ZÜRMBEN

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

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

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

CSATA

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

A játék kezdetén döntanunk kell, milyen módot bonyolódjon a csaták. Stratégic formában nem kell űrhajókat terveznünk, építéskor automatikusan a technológiai szintünk szerinti legjobb hajók készülnek el. Ekkor a csatákat sem kell megvívunk. A gép helyettünk harcol mindaddig, amíg valamelyik fél egységel teljesen meg nem semmisülnek. Tactical formában mi tervezzük hajóinkat, tehát lehetőségünk van saját igényeink szerinti csinálni. A csatában is saját taktikával lépethetünk fel, így főkéntük esetén van lehetőségünk az ellenséges hajók elfoglalására (Board) is.

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

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

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

DIPLOMACIA

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

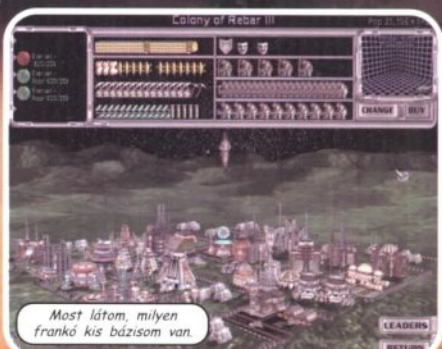
EGY LEJŐ

A játék megnyerésének három lehetősége útja van. A legegyszerűbb, hogy egyetlen tőlő fajtént maradjunk

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

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

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



Most látom, milyen fránki kis bázisom van.

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

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| masters of orion 2 | Kijadja: Microprose |
| | 486/66 8MB RAM SVGA CD, SB, GUS |
| L Á T V Á N Y O S S Á G J Á T S Z H A T Ó S Á G S Z A V A T O S S Á G Z E N E B O N A | |
| Rengeteg, már rég bevált ötlet - újdonság szinte semmi. | |
| <h1>91%</h1> | |



elect one leader to be emperor of galaxy

LARRY LEISURE SUIT

SZERELEM A TENGEREN

7



Lerí róla, hogy Larry!

Az embert mindig érik meglepetések. Né-hány hete például beköpgatott az ajtó-mon egy elegáns, nejlón zakós, enyhén kopaszodott férfi, hatalmas nyakkéssel, s bemutatkozott: Irving Larry. Larry Laffer. Nem hittem a szememnek. Elővettem egy üveg Bourbon-t, egy csomag jófajta dohányt a tisztelet-re, s együtt ütszopogattuk az üveget a szürke téli délutánon. Kint esett a hó, dermesztő hideg osont a fák között, s én hallgattam Larry panaszkodását. Legutoljára a szépségfagron az igaznak hitt hölgy esnyán kihalásná, miután Larryt az ágyhoz bilincselte, ellopta a pénztár-cáját, szájába nyomott egy cigit és lelépett. A cigi az ágyra esett, s Larry nagy nehézségek árán tudta csak magához venni a varrókészlet-et, abból a tűt és a kis asztalról a fogót. A tű begörbítette a fogóval, bilincseit kinyitotta, majd a zárt üvegajtón klugrott (break) egyenest a tüzőlók, pontosabban egy kaktusz karjaiba. A szomorú történet után Larry félszegen, ka-ján gyígyorral előhúzott egy meghívót, ami egy csodálatos hajóra, pontosabban egy szex-túrá-ra szólt. Megígérte, hogy majd minden ka-

landjáról részletesen ír, és ezzel elhúzott a rep-térre, nehogy lekesse a csatlakozást.

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

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

A hajón először is néz el a szalonba, ahol ki-hirdetik a Thygh Embere versenyt, amely hat feladattal áll: bowlingverseny, kockajáték, szerelemmester 2000, a legelegánsabb úr, a legjobb fúpatkó-dobáló. A nyeremény: egy hét Thygh kapitánnyal... A játékokban hat ledér lányval találkozol, akikkel valamilyen kalandba sodródsz, s e kalandok eredménye általában szükséges a versenyszá-mok megnyeréséhez. Két játék van, ami nem kötődik szorosan a lányokhoz, de ezek megol-dását hagyod a játék legvégére, hölgyeké az el-sőbbség (és a tárgyalid sincsenek meg hozzá-juk a játék elején!)

A bowling-verseny

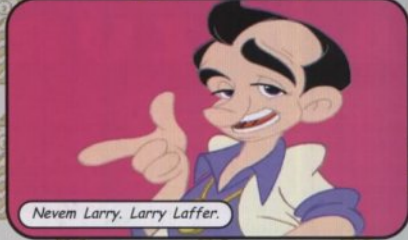
A személyzetből vedd fel a glicerint a mosó székéről, majd a kend be vele az Anette-től származó kendőt, aztán nézz el a hajótáton ta-



Larry intim kapcsolata a kaktusszal.



Az ártatlan Shamara szó szerint tűzbe hozta Larry urat.



Nevem Larry. Larry Laffer.

lálható bowlingbábu-felállító helyiségbe (kul-csot a kabinos fiútól kaptad), nyisd ki a mögöt-ted lévő kabinot, s tójd be a bábuakat a spray-el. A bowlingpályán használd a rozsmár fején hitelkártyádat, majd vedd magadhoz a golyót, dörzsöld meg a zsebkendővel és dobj. A glice-rin és a spray anyagának köszönhetően tarolsz. Pontosabban robbantasz.

A főzőverseny

Először is irány a konyha! A receptet azon a pa-pirosron találod, amibe a halat csomagolták. Ol-vasd el, majd vedd magadhoz a lábast, alóla a sőt, a bal oldali fedélzet fájáról a gyümölcsöt. A szalonban rendelj egy lime juice-t, s Drew távo-zása után a zuhanyból vegyél fel egy kis homo-kot. Látogass el a hajótáton található hódterrá-riumhoz (kulcsot a kabinos fiútól kaptál), s a lá-bosba gyűjts némi...khm... hódtejet. A tejet öntsd a konyhában található CyberCheese 2000-be, majd vágd formára a késsel a sajtot, s fűsze-rez meg fogazásággító tablettával. Utóbbit Dewmi szobájában találod. Ha kész, mehetsz a bírákhoz, akik "odáig" lesznek a művedtől.

A "keresd a dildót!" játékban 32 ízét kell megtalálnod a képernyők rejtett zugai-ban. A játék végső kimenet-elére nincs hatással, hogy hányat találál meg, de jó buli gyűjtőgetni őket! Lás-suk, hol bujkálnak a dildók!

A nagy átriumban a jobb oszlop mögött;
A szalonban a láda mögött;
A középső fedélzeten;
Az "About" screen-en!!!
A szalon bárjában balra;
A veder mögött a kabinóban;
A könyvtárban;
A könyvtár bejárata előtt, a nagy átriumban;
A medence előtti tér jobbra és balra a bo-ko-r mögött;

Dildo

- A kapitány fülkéjében;
- A bálleremben. Három darab! A szinpadon és az asztalok között;
- Lovemaster 2000 4. Kabin;
- Öltözőkódási verseny;
- A konyhában a kolbászon;
- Az étteremben a salátában;
- A Dávid szobor lábánál;
- A játéktéremben a blackjack asztalnál;
- A személyzetiben a szék mögött;
- A rács mögött, a bal oldali fedélzeten;



Megmondjam mi ez?

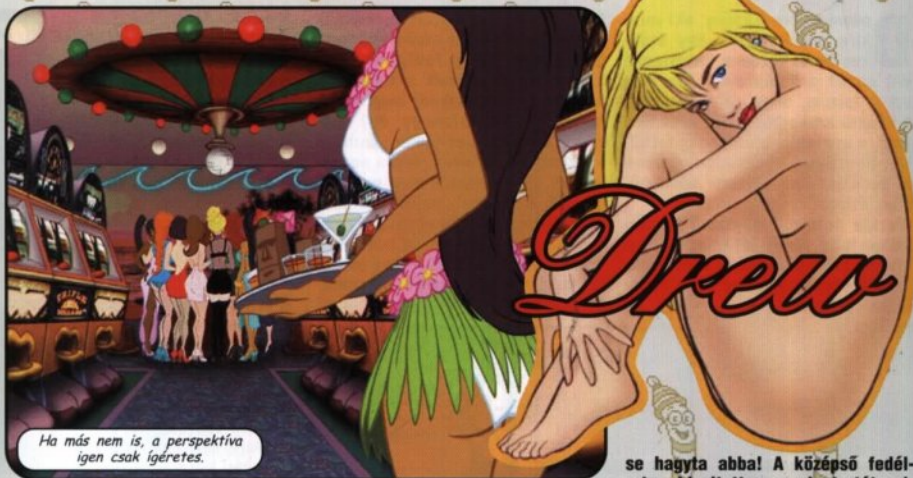
- A jobb oldali fedélzeten a növényeszobor mögött;
- A bowlingpályán a vízió mögött;
- A lópatkos játéknál;
- Az ananász mögött, a "megváltozott" könyvtáros asztalán;
- A klotyó mögött a kabinban;



Legutóbbi hölgyismerősünk ezt az eszközt Jumbo Jetnek nevezte el.

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

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



Ha más nem is, a perspektíva igen csak ígéretes.

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

s szerencsémre egy majom épp hoztam vagta Drew bőröndjét. A hölgy nagyon megőrült... s elindult lezuhanyozni szerény kis kabinomba... ott zuhanyozott tetőtől talpig meztelenül, estétől reggelig... az istenek

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

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



A kaszinóban nemcsak a lapjársra érdemes odafigyelni.

be, ahol addig zabáltam a malacpencsenyét, amíg elfogyott a pultból, s a pincér elpáldalgott hátra. Ekkor elcsentem a jökora kést az asztalról, a hajóhidról felmásztam az árbocra, ahol hasítottam egy darab anyagot Coitusnak. Egy remek zakót szabott nekem a lány, s amikor legközelebb erre

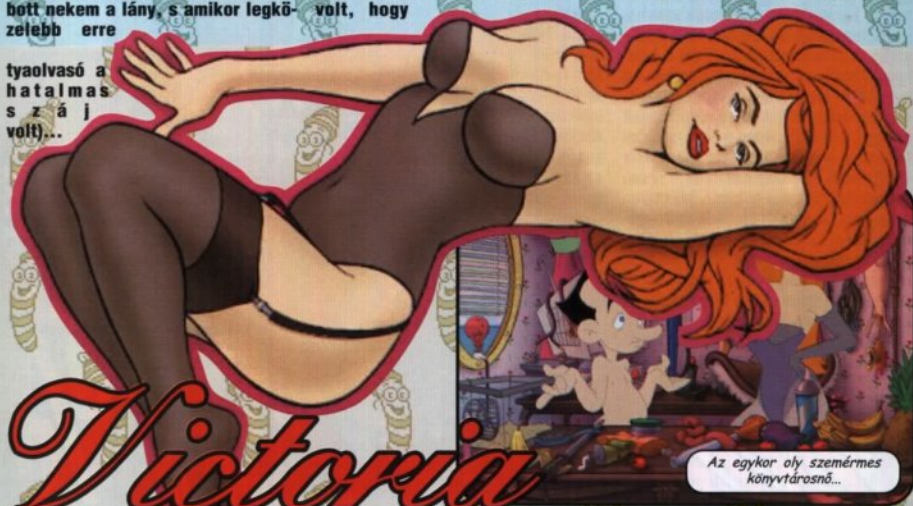
jártam csak a hátsó ajtón tudtam belépni... egyenesen a szinpadra (inkább a kintpadra). A kedves bébi modellnek használt legújabb zakóterve bemutatásához. Egyedüli előnyöm az egészből az volt, hogy

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

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

Mindenesetre Vic nagy segítségemre volt a Szerellemster2000 játékban, melyben mindig csak 2 pontig jutottam... megkértem ugorjon be az én nevében (a hitelkár-

tyaolvasó a hatalmas száj volt)...



Az egykor oly szerémes könyvtárosnő...

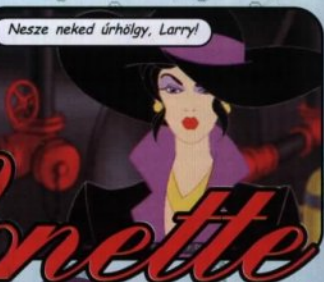
Dewmi Moore – a lány, aki valakire emlékeztet... Egy érdekes hírrel kezdem: felvettem a WC papírt a kabinomból! Ha még azt is leírom, hogy megdörzsöltem a Vénusz szoborból kivett kockákat vele, s az elektrosztatikusan feltöltött kockákkal könnyedén nyertem a kockajátékon, biztos adok néhány ötletet.

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

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

zgalmas helyet fedeztem fel, mely a kabinos flú szobájából nyílik, s csak egy rácsot kellett leszednem a csavarhúzóval. Ahová jutottam, teljes sötétség honolt, csak sejtelmes hangok hallatszókat mindenhonnan... Nekiallám hát én is vetkőzni, nehogy kimaradjak valamiből. Kivételesen kicsit mellőfogtam, mert itt csak a táplálkozás élvezetének

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



Nesze neked úrhölgy, Larry!

Anette

a hold világitott be az ablakon, s meg-megcsillant a fénye a nyugodt tengeren. Az ágyban olt volt... én levetköztem, bebéjtam melé... .., s majdnem sikerült kidurrantanom a vízjelgyűjtőjét! Az öreg volt a takaró alatt, aki az izgalmak hatására kipurcan. Ekkor megjelent Anette és kitette a szürömet. Visszamentem, becsöngettem és átnyújtottam az életbiztosítást, mely 1 milliárd dollárról szólt. Gondoltam kapok "valamit" cserébe... de végül koszos 500.000 dollárral szúrta ki a szemem a hölgy.



I hét Thygh kapitánnyal. Hogy tetszik?



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

Dewmi

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

Jó tudni: ha ezt a hajót látjátok, mindenképp szálljatok fell



távírányítót, majd a ló fenekébe helyeztem a hitelkártyámat, s játszóltam. Az iménti trükknek köszönhetően nyertem.

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

Jugg

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

Thygh

larry 7 Kiadja: Sierra



**Á NY O S S Á G
Z H A T Ó S Á G
V A T O S S Á G
N E B O N A**

tengeteg szerelem a szerelem tengeren. Még mivel több marhaság!

97%



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

DEATH RALLY

semmi sem elég mocskos, ha a győzelem a tét!

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

VISSZA A MÚLTBA...

Manapság a különböző ilyen-olyan ultramodern technikákkal árnyékolta és kerekített vektoroké a világ. TALÁN (mert senkit nem akarok meghátni) csak a C-64-en nevelkedett generáció emlékszik már a felülnezetet használó autóversenyes programokra és azokra az izgalommal teli órákra, melyeket ezek a játékok aranyoztak be (The Last V8 - mond ez nektek valamit?). Ezeknek a mára már kihaltólélevő anyagoknak

az volt az alapkonceptiójuk, hogy mindenképpen a játszhatóság legyen az előtérben, ezt követte a grafikai megjelenítés és az élethűségi tényező csak a sor végén tanázott (nem elhanyagolható szempont, hogy akkoriban még minden játék UGYANARRA a gépre készült, nem voltak kártyák, megák, memóriák). Jelenleg szomorúan tapasztalom, hogy ez a sorrend abszolút megfordult, így különösen megörültem a DEATH RALLY láttán. Ez a játék számomra a hamisítatlan "ős kori" hangulatot jelenti, de remélem, hogy ti is megérezitek az izét...

1985 KONTRA 1997

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

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



A néni talán álljon bejebb egy kicsit!

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

A KOCSEK

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

TUNING (SHOP)

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

FEKÉ PÉNYE (THE UNDERGROUND MARKET)

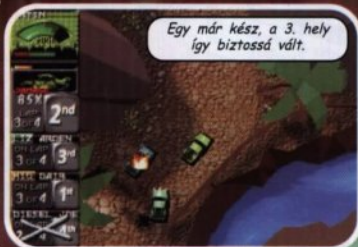
A futamok előtt lehetőség van tiltott eszközök használatára is. Ilyenek a szabotázsakció (Sabotage), rakéta-nafta (Rocket fuel), Széges gumi (Spikes) és az akna (Mines).

A PÁLYÁK

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

FELVEHETŐ TÁRGYAK

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



Egy már kész, a 3. hely így biztosodj vdt.

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

INFORMÁCIÓS MEZŐ

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

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



Tájkép aknákkal (pontosabban a hált helyükkel).

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

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

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

death rally

Kiadja:
Apogee

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

85%



A superkocsi közepén semmilyen eszköztől sem riad vissza.

SPORTŐRÜLET

NBA 97

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

NBA LIVE 97

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

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

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

nba live 97

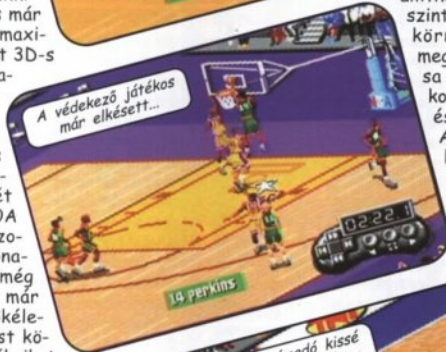
Kiadja: EOA

MEGA DRIVE

91%

FIFA 97

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



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



Á LA KONZOL

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

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

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

A hátvéd a gólvonalról kanalazza ki a labdát.

NHL 97

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

lehetetlen volt javítani. De ha már a grafikát nem lehet fokozni, hát a játékmeneten csiszoltak még egy kicsit. Immár 41 sztár játékos összesen 13 speciális, úgynevezett signature mozdulatot képes végrehajtani. (Ezeket a mozdulatokat valamelyik irány, plusz a Start lenyomásával tudjuk aktivizálni.) Természetesen benne van a játékban az összes NHL csapat, az összes játékos, és persze mindegyik csapat hazai pályája is. Játshatunk amerikai, kanadai, európai, és az All Star csapatokkal is.

Készíthetünk saját játékosokat is, sőt vehetünk és eladhatunk is embereket. Négy új gyakorlási lehetőség is a rendelkezésünkre áll, úgy mint gyakorolhatjuk a korong vezetését egy szalompályán időre, versenyezhetünk, hogy ki tud gyorsabban kapura lövést végrehajtani (itt csak az időzítés a fontos), a kapus tudományunkat

Itt már a hátvéd vetődése sem segített.

is próbára tehetjük egy sortűz előtt, végül tesztelhetjük a lövésünk pontosságát, mérgezhető úgy, hogy a lepasszolt korongot a kapu sarkaiban elhelyezett célpontoknak kell lönnünk, s

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

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

egyéb mozdulatok is előcsalhatunk, de azokat úgy érzem inkább csak a profibb játékosok képesek tudatni.

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

fifa 97

Kiadja:
EOA

MEGADRIVE

87%

nhl 97

Kiadja:
EOA

MEGADRIVE

81%

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

actua GOLF

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

lyukhoz közel ütött labdát nyert ütésnek kérhetjük, valamint a Mulligan opció, amellyel újra üthetünk úgy, hogy nem kapunk érte hibapontot.

A programmal a profi játékosok sem fognak unatkozni, hiszen már eleve nyolcféle játéktípus közül választhatunk. Játshatjuk a hagyományos, minél kevesebb ütésre menő golfot, valamint egy sereg lyukan-kénti eredményeket



Az összpontosítás másodpercei.

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

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



A kezdőknek a labda útját egy segédnyíl mutatja.

lebillenszó játékmenet. A kezdők egy halom segéd eszközt kapcsolhatnak be, ilyen

HA ÉN EZT A KLUBBAN ELMESÉLEM!

Két csodálatos pályán hűvöztük a lyukakat, a 30-s környezetben látványos karnazárásokból követhetjük nyomon a labda útját. Visszajátzásnál csekély 15 szemszög áll a rendelkezésünkre! A szép zöld tölgyen csicseregnek a madarak, ütéseinket pedig diszkrét férfi hang kommentálja, vagyis a játék segít-

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

actua golf Kiadja: Gremlin

SEGA SATURN

89%

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

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

RALLY HEGYEN - HÖLGYÖN ÁT

a legkülönfélébb időjárási viszonyok között. A hagyományosokhoz híven indulhatunk bajnokságon öt másik versenyző ellen három körös futamon, mehetünk csupán az idő ellen, és indulhatunk külön futamon. A pályák között van füves, sáros, sivatagi, és per-



Jobbra egy kitérő néző látható, még az elmúlt szezónból.

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

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

LAP 1/3 TIME 01:20:32

5

Itt még együtt bukkadcsol a mezőny.

hard core 4x4 Kiadja: Gremlin

SEGA SATURN

82%

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

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

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

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

DIE HARD WITH A VENGEANCE

Ebben az epizódban a film harmadik részében csupán

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

A tűzharckocokban gyakran vannak civil díjazatok.



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

DRÁGÁN ADD A BÉRLETED!

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

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

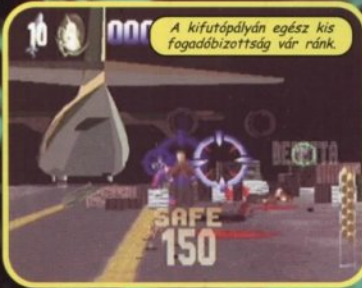


DIE HARD

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

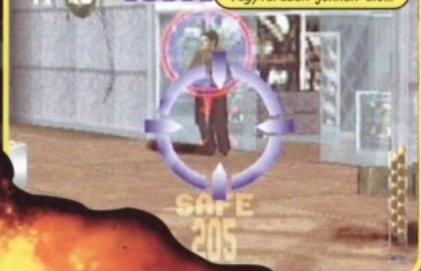
hangárokból folyik a tűzharck, majd - ahogy a filmben is - egy kis kis kiruccanást is teszünk a közeli erdőbe egy motorosszán hátán, végül pedig a terroristák repülőjét kell megsemmisítenünk. Ugyanígy ahogy a Virtua Cop-ban, a gép itt is figyelmeztető keretekkel külföldözteti meg a terroristákat, s ugyanúgy itt is gyakran rohangálnak át a képernyőn ártatlan civilek. A legtöbb előrelépés a Sega üdvöskéjéhez viszonyítva, hogy itt szinte tényleg minden szétlőhető. A betörhető ablakon kívül például a plafonba tü-

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



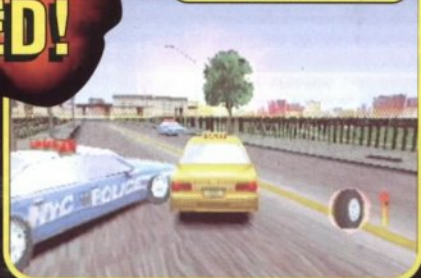
A kifutópályán egész kis fogadóbizottság vár ránk.

Még az újságostól is fegyveresek jönnek elő...



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

Ennek az úrnak szemlátomást hiányzik egy kereke.



többek között gözölgo csatornafedelek suhannak el alattunk, az autók előtt galambok roppennek fel, utunkat folyamatosan akadályozzák a rendszáblókat betaroló civil autók, nem szóvala a gyalogosoktól, akiknek mindig pont előttiünk támad kedvük lépni a járdáról. A cserbenhagyásos gázolások elkerülendők, bölcs dolog, ha gyalogost látunk, nyomban a dudára tapadunk. Talán a három közül ez az utolsó rész a legélvezetesebb szint, amit még az a tény is fokoz, hogy a normál irányított kívül ezt a pályát játszhatjuk az új Namco kormányal is.

die hard trilogy

Kiadja:
EOA

PLAYSTATION

95%

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

"tartalmas" beszélgetés közepén járunk, amikor Rincewind valami motoszkálást hall a számazaskocsi parkolóházából. A motoszkálás oka az orgyilkos kaszt egyik jeles képviselője. Mint később kiderül, épp egy időzített bombát helyezett el. Rincewind a Halás Fegyvert megszegyentő bátorsággal - ar-

ra gondolva, hogy a játék elején még úgysem halhat meg - nyomban a bomba hatástalanításához lát.



Rincewind mint vámpír.

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

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

Discworld

Ki tudja mi mindenre jó egy fakéz.



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

AZ ELŐZMÉNYEK

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



A hőmörzés bizony kellemetlen dolog.

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

merénylet irányult), és a detonáció leteríti a lováról...

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

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

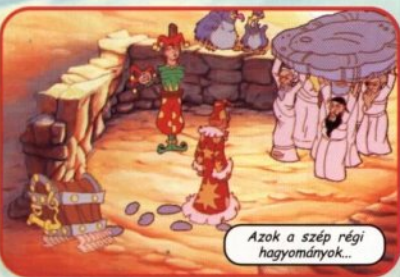
ELSŐ FELVONÁS

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

EGÉSZEN NORMÁLIS ÖRÜ

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

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



Azok a szép régi hagyományok...

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

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

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

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



gömbhöz jutunk. A zene beszerzéséhez menjünk Djelibeybi városába, ahol rögtön vegyünk egy tevéit az árstól. Miután találkoztunk a mesés Kelet "csábitó" aszonyaival, nézzünk be a piramisokat tervező mérnök irodájába, és csejünk el a falról a tervet. Menjünk tovább az utcában, és beszéljünk Uri Djellerrel, a parafenoménál. Kérdezzük őt a zenéről, mire útba igazít minket egy filozófushoz. A kóarsndí trol-

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

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

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

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

A tömegközlekedés meglehetősen primitív.



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

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

Az Elf Királynőhöz némi álcázással juthatunk be.





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

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

HARMADIK FELVONÁS

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



Filmtörténeti mérőföldkő van születésben.

tépjük le a lengedező függőnyt, majd menjünk be a konyhába az inas-hoz, Alberthez. Ha beszélünk vele, elmondja, hogy mi kell ahhoz, hogy a Halál helyébe lépjünk. Vegyük fel a tűzhely feléti olajos rongyot, majd

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

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

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

NEGYPEDIK FELVONÁS

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

EPILÓGUS

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



Rincewind a vágó mesterséget is kitanulta.

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

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



Rincewind lovagolni tanul.

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

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

"Auu, kiűjult az isidőzom!"

discworld 2

Kiadja: Psynosis



486DX100
8MB RAM
2XCD
SVGA, SB,
6US

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

Interaktív rajzfilm
egy nagy hamisítatlan
angol humorral.

93%

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

"EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ!"

A TUNNEL B1 stílusát tekintve egyértelműen lövöldözős-száguldozós akció (arcade) járá-

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



Íme a járművünk kívülről

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

ALAGÚT A POKOLBA

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



Mintha csak a Quake-et látnánk!

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



Éz nagyon hasznos lehet akkor, ha egy életbevágó harc közben éppen nincs időnk tanulmányozni a fegyvermezőt, hogy vajon melyik fajta muniókat kaptuk meg. A pályák alapvetően két típusra oszthatók: az egyik fajtában harcolni és pusztítani kell, a másikban száguldanunk és szaladnunk, itt az ellenfelünk a könyörtelenül ketyegő óra. A játék egyik legnagyobb ütőkártyája az irányíthatósága. A gép ugyanígy "lebeg", mit ahogy azt a Wipeout-ban tapasztalhatuk (aki esetleg nem ismerné, valami olyat képzeljen el, mintha egy kis csónakban ringatózna egy tavon). A különböző kanyarokat egészen jól be lehet venni, még nagy sebességnél is - meg merem kockáztatni, hogy sok autóversenyes játék is megirigyelhetné ezt a felhasználóbarát módszert. További kényelmes lehetőség az oldalazás és a farolás használata. Az oldalazás olyan, mint pl. a Doom-ban: minden irányba tudunk mozogni, de a gép mindig ugyanarra néz. Ez ebben a játékban "duplapiuszt" jó, hiszen

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

Mint már említettem, a kezelési útmutató igen részletes, ezért csak néhány tanácsot adnék:
-Kezdetben, amíg nincs meg minden fegyverünk, nézzünk be minden zsákutába is, löjünk szét mindent.
-A gyenge fegyverekkel igen sokáig kell löni a nagyobb ellenfeleket, tegyünk türelmesek.



Hibba üldözöm, az idő mindjárt elfogy

AZ ÍTÉLET

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

TUNNEL B1



A helikopter kezdetben kemény ellenfél



A rakétázdor eredménnyel járt

-Használjuk a térképet rendszeresen.
-A gyorsítórakéta használatokor áttörünk a ládákon és az útkadályokon.
-Vigyázzunk a robbanásokkal, igekezzünk távol maradni tőlük.

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

MARTIN

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

CINKELT LAPOK

WORMS REINFORCEMENTS (PC CD)

Erősítés kellett? Hát itt van:

| | |
|---------------|---------------|
| 1- UERVRSY | 14- SCUMBAGZ |
| 2- OHSOERSY | 15- GOODBYE |
| 3- UNCHAINS | 16- TRUHOOT |
| 4- BJORNPOP | 17- 17THKIND |
| 5- DODGEMAK | 18- GOGGOGOGO |
| 6- STARTURN | 19- PIGSPACE |
| 7- HEYGEOFF | 20- TRUMPTON |
| 8- REZDÖGGY | 21- PARANOID |
| 9- HIGHKICK | 22- MIXTURES |
| 10- LONGGAG | 23- URY MAD |
| 11- HEYJOHN | 24- INSANITY |
| 12- SATRANICS | 25- GREATGIG |
| 13- NEARDEAD | |

BREATHLESS (AGA)

Néhány könnyítést tartalmaznak a következő pályakódok:

17JCC7C2HENHSCPT

CFCCGNC2B53NSBPW

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (AMIGA)

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

SLAM TILT! (AGA)

Ha játék közben beírjátok: LONGPLAY, több labdára tesztek szert, míg ha elhelyett CHEAT szócikát pötyögitek be, elolvashattok egy szöveget, mely elárulja hogyan lehet előhívni a család.

GENDER WARS (PC)

Sérthetetlenek és végtelen minucióval rendelkezhetünk, ha a játékokat BUY A PLAYSTATION (ez itt a reklám helye) név alatt mentjük el.

SPIDERMAN: SEPARATION ANXIETY (PC)

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

a tanácsok, melyeket pályakódok formájában adunk meg:

DCCPMH

MORJKP

STSSPC

QPMJCU

MRRYPN

DEATH RALLY (PC)

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

TEKKEN 2 (PLAYSTATION)

A következő trükköket Gyurkó Péter, totabónyi olvasónk küldte be:

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

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

TOY STORY (MEGADRIVE)

A Toy Story pályakódokat a kazincabcsikai Molnár Leventének köszönhetjük.

31241
54152
34255
51324

DONALD IN MAUI MALLARD (SNES)

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

| | |
|-----------|-----------|
| 2. ININJR | 6. YOHOHO |
| 3. ILUMUD | 7. UDEARD |
| 4. ITSHOT | 8. GDLUCK |
| 5. GETHIM | |

DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

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

Die Hard - Level 5
Y411ZDT3VMZJ
Y1BPYP6M7DYZ
NZMH9Y7NZMWH
F7YNZMUH9Y7NJ

Die Hard - Level 10
3D231ZZ123C!
8BS_QU9Q7JZ3D
FKQ6SW3DFKQ75

13DFK6SW3DFJ

Die Hard - Level 15
BK21PND9BU6P
4ZB10DYNLBY
CPGURBYPCGNW
MBYCPGURBYCJ

Die Hard - Level 19
B42_BJ49BU6P
7S8DUHY2PNB5
8P2NBK85BP2PB
P85B2N8KB5J

Die Harder - Level 5
N_U38Y3N2JB1
85_N2J955Y1NL
JB_11L407U195
4N2JB185_N2J_

Die Harder - Level 8
N_1858Y3N2JB1
85_N2J955Y1NL
JB_76LHKNU195
4N2JB185_N2J_

Die Hard with a Vengeance - Level 5
KS28P3DFKU78Y
3NGKUT7BRNCBKQ
78K5415M6GCC4
_K635G5JDFDZJ

Die Hard with a Vengeance - Level 10
7N23LHKZ7NZMU
H9V7JKZJ79W75
ZMWNLMY165T9
T6_U3RHM9T9R

Die Hard with a Vengeance - Level 12
9N241ML69P6NU
MBF9P6QUJWC9T
6NWBZ2YH7ZL82
CB9248C9MQZN_

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

WIPEOUT 2097 (PLAYSTATION)

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

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

Piranha hajó: 4XK, KÖR, HÁROMSZÖG, NÉGYZET
Phantom pálya: 3KHÁROMSZÖG, 3KÖR
Pálya család: NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET

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

Gépfeyyer: NÉGYZET, KÖR, H, NÉGYZET, KÖR, H, HÁROMSZÖG
Végtelen feyyer: 2xH, 2xNÉGYZET, 2xKÖR, HÁROMSZÖG

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

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

NBA LIVE '96 (SNES)

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

TIME COMMANDO (PLAYSTATION)

Néhány pályakód:
AJRTCCJT - Japán
CGSWPUHZ - Középkor
SMTGMCPQ - Aztékok
HWYUWCFO - Vadnyugat
KMZYUGLR - Jövő

DAYTONA USA CCE (SATURN)

Azt már az előző számunkból tudhatjátok, hogy a MEDIUM és a HARD fokozat teljesítésével megkapjátok a régi Daytona kocsi, illetve a lovat, de azt bizonyára még nem tudátok, hogy a játékból két lé is van! Legyetek első mind az öt pályán a lóval (Uma-val), és máris választható Uma 2.

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

ALIEN TRILOGY (SATURN)

Néhány remek cheat következik, melyeket szokványos kódoként kell megadnunk.

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

A sérthetlenné váláshoz a következő kódot adjuk meg: "FVNKY61BBON". Ezután indítsuk el a játékot, és már tapasztalhatjuk is, hogy nem sérülünk.

Már a kezdetek kezdetén választhatóvá várszokványos kódokat az összes feyyer a következő kódal: "FISHINGFORGVNS".

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

IMPACT RACING (PLAYSTATION)

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

I.A.M.I.MORTAL - sérthetetlenég
LORDSOFTSTUFF - önk feyyerek
ALL.TOOLEDUP - az összes feyyer már az indulásnál
RABBITRADER - pályaléptetés
ENDGAMELEVEL - az utolsó szint
BONUS.LEVEL - extra bónusz pálya
JOURNEYS.END - befejezés, credit képernyő

BUST-A-MOVE 2 (SATURN)

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

CRASH BANDICOOT (PLAYSTATION)

Ha beírjuk ezt a franks pályakódot, a játék nyomban 100%-ra teljesítve lesz:
4XHÁROMSZÖG, H, NÉGYZET, 2XHÁROMSZÖG
2XHÁROMSZÖG, NÉGYZET, H, HÁROMSZÖG, KÖR, 2XHÁROMSZÖG
HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, 4XH

LEMMINGS 3D (PLAYSTATION)

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

EARTHWORM JIM 2 (SATURN)

A játék pauszálása után vigyük be a következőket:
Bal, A, Z, Y, Le, A, Y, Le - energia 100%-ra növelés.
Y, A, Jobb, Le, Le, A, Bal, Jobb - életek száma a maximumra növelni.
C, A, Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Bal - plazma feyyer.
Le, A, Fel, B, Jobb, Jobb, C, Jobb - tripla feyyer.

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

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

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

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



Ex aztán a forró helyzet!

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

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

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



Egy kis izmosodás ráfér Drewra.

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

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

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

TÖRDÖN

TELJESEN FELTOONIN

CUTOPIA



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

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

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

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

STRUCK

GOLVA

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

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

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



Fluffy nyuszi világszülőmra tér.

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

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



Nefarious Gróf szarkazmusa felülmúlhatatlan.

ni, a másik nem lát, a harmadik pedig süket. A kőzjátékban Nefarious parancsot ad nekik az elfogásunkra. Látogassunk el Malevolands-re, s ott vegyük fel a kidobószörny lerágott csontját. Ezután nézzünk be a börtönbe. Vegyük fel a tintapárnát az asztalról, s ha akarunk, próbálkozhatunk a monitor melletti

enyvet gyártanak. Hogy miből? Szegény öreg ló. Elmer eltűnése ezt nyilvánvalóvá teszi. Ragasztót nem adnak, viszont telemerhetjük a kannát méreggel. Ezzel mérgezzük meg az erdőben a tuskés növényt, és vegyük fel mögüle a piros paprikát. Töltsük meg újra a kannát méreggel. Menjünk vissza Malevolands-re, és tegyük fel egy

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

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

NEFARIOUS KASTÉLYA

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



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

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

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

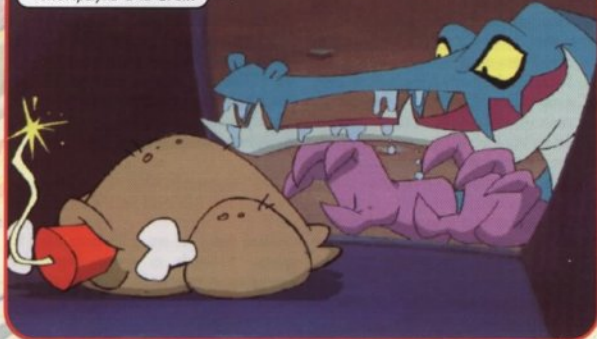


Immár megvan az összes alkatrész a Cutfier-hoz, tehát az órajárással megegyező irányba a következő tárgyakat illesztjük be a gépbe: köpeny, csillagok, nyelvhal, csengő, nyárs, bowling bábuk, mogyoró, nyaklánc, útjelző tábla, piros paprika, kenyér. Ha minden a helyén van, csináljunk egy System Analystist. A Cutfier most már működésképes, ám hirtelen átésünk a ló tulsó oldalára. Mint kiderül, a Királyt - akit amúgy elraboltak - Fluffy Fluffy Bun Bun

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



Töltőpulyka á la Drew.



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

Most állítsuk az időjárást forró éghajlatra, minek hatására a lépcsőházi akváriumból kimenekül a piranha. Ezután állítsuk vissza normál állásba a hőmérsékletet, húzzuk ki a tűt, és siessünk az akváriumhoz, mielőtt visszaugrana a hal. Vegyük ki a vízből a kis kincsesládát, majd belőle a kulcsot. Most menjünk a könyvespolchoz az emeleten, ahol - a kínzókamrában ücsörgő madár tanácsai szerint - a régi könyveket a következőképp hűzögassuk ki: 1. kék, 1. piros, 3. piros, 2. kék, 3. kék, 4. piros, 2. piros, 4. kék. A kinyílt ajtó a biztonsági kamerák figyelőjéhez vezet, akit altassunk el a zenedobozzal. Fordítsuk magunk felé a monitort, és nézzük végig a csatornákat. Az egyikén az éppen útban lévő Nefarious üzenetét fogjuk, ám minket inkább az a kamera érdekel, ami a fölöttünk lévő fegyvertermet mutatja. Lépjünk el a monitortól és irányítsuk a mágnesünket a plafonon lévő fémlapra. Ezután a monitort figyelve a fölöttünk lévő páncélzatot úgy hűzögassuk, hogy az az éppen kiálló kölapokra dőljon. Az utolsó ráhúzva kinyílik a vasrács. Vegyük fel a páncélzat vaskesztyűjét, és menjünk tovább. A hadianyag raktárban, ahol a Csatlósok kártyáznak, nyissuk ki az ugráló ládát a tável, mire az így kiszabadított pékrlát egy újabb kristályt kapunk. Másszunk be a béka helyére, és ugráljunk észrevétlenül a Csatlósok mögé. Ha

elég ügyesek vagyunk, Drew végül egy láda dinamitot lovasít meg. Ismét a fürdőben töltjük tele vízzel a kannánkat, majd irány a konyha. Öntsük le a robotzacskót a vízzel, így az megbénul, mi pedig elvehetünk egy pulykát. Töltsük meg dinamittal, majd a tűzhely ajtaját kinyitva gyújtjuk meg a kanócot. Gyorsan tegyük be az ebédet az ételliftbe, hogy a krokodilok még "melegében" fogyaszthassák el... Immár felmehetünk a kiégett társalgóba, ahonnan csupán a dákóra lesz szükségünk, aminek a végére tüzzük fel a páncélkesztyűt.

A lépcsőházban, a korlátlan lévő szoborfejékből még két

szemüveget. Ms. Fortune hipnotizálása így visszafele sül el, tehát parancsoljuk meg neki, hogy menjen ki, majd nyissa ki az ujjlenyomatazonosítást kérő másik zárat. Az ajtó Nefarious vezérlőtermébe nyílik, viszont nincs áram! Vizsgáljuk meg a panelt, és illesztjük a kristályainkat a lyukakba úgy, hogy mindegyik villogjon. Ezután húzzuk meg a pulton a kart, és a kinyílt üvegajtó mögött vegyük ki a szerkezetet, amivel Drew majd visszajuthat a saját vilóságába. Lépjünk a zárt ajtó monitorához, s a kapcsolókat - sorban haladva - a következő állásba állítsuk: le, fel, fel, le. Eljutotunk hát a Malevolorhoz most



Bent amikor a pszichopata bohóc leveszi az orrát, öntsük tele az orrot kloroformmal. A bohóc elszenderül, mi pedig felvehetjük a tűjét és a lufiját. Töltsük fel a lufit héliummal. Ismét a klímaberendezésnél illesztjük a kontrollpanelen az állítókar helyére a tűt, és állítsuk a gépet fagyasztó üzemmódba. Másszunk vissza a fürdőszobába, ahol szerény személyünknek köszönhetően egy kisebb jégpálya jött létre. Csalogassuk be az ajtó előtt álló öröket egy piruettre, s hamarosan immár a lépcsőházban is közlekedhetünk.

A Wacme boxkesztyűvel garantáltak a csillagok.



kristályt vehetünk ki, ám közülük csak a bal oldali szobor nyílik ki simán. Miután az első fejet kinyitottuk, nyomjuk be a szarvát, de ne lépjünk oda rögtön a másik fejhez, hanem a légkondicionáló csatornáján jókora kerülőutat téve közelítsük meg. Így a szarv nem csúszik vissza, és kivehetjük az utolsó kristályt. Most menjünk a második emeleti ajtóhoz, amit az akváriumból kiemelt kulcs nyit. Itt a szekrény tetején lévő napszemüveg megszerzése lesz a dolgunk. A szekrényt ledöntve a szemüveg először a ventilátorra akad fel, majd ha azt a szekrény mögötti kapcsolóval megpróbáljuk leállítani, a trófeát is akad meg. A trófeát a széklet odatolva érhetjük el, ám ezután a hűsítő növényhez pottyann a szemüveg. A hűsítő növényt a légyjelmezünkkel ingereljük, s ezután már csak a gyönyörű vázát kell a kalapáccsal szétvernünk, hogy végül megkapjuk, amit akartunk.

A kastély legfelső színtjén a vasrács a nyitógombját a meghátnáltdá kóval érhetjük el. Ezután két biztonsági ajtóhoz kerülünk, ahol először is a héliumot letűdözve tévesszük meg a hangazonosítást kérő rendszert, és adjuk ki magunkat az egyik Csatlósnak, a nagydarab Lugnutnak. Ms. Fortune szobájába jutunk, akit mielőtt megközelítenénk, tegyük fel a nap-

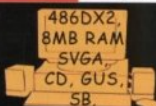
már csak a Happy End (?) megtekintése van hátra, hogyan sikerült Drew-nak megmentenie Fluxot, majd hazajutnia, s milyen sikerrel jár másnap a főnökénél...

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



Ms. Fortune varázstudománya visszafelé sül el.

toonstruck

Kiadja:
VirginL Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z N A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N AHasfalszaggató humorú játék
abszolút profi rajzfilmszerű
grafikával és hangzással.

98%

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

- Te **OVBOY** (a Shiftekkel élőszóban is hadilábon áll), tudod min gondolkodom 2-3 éve?

- Bocsánat, nem értettem az ígét: mit csinálsz te?

- Mondom...

- Aha. Martin Sapiens. Na min?

- Hogy miért nem jelenik meg egy jó játék 2-3 éve.

A fent említett AML egyik prominens tagja lehet Molnár Ferenc Budapestről, akitől az alábbi idézet származik: "Ne értsetek félre, a tisztelet nem ugyanazt jelenti, hogy péelt tisztelettel beszélnek egy ilyen minden játékat végig-

Nem jössz vissza, Martin?

játékosként jöszök én rókaról (mondjuk biztos nem Fox Mulderre kell gondolni) vagy szobrot állítok neki és nehéz óráimban hozzá imádkozom (a la Martin). Ha nálatok ez jelenti a tiszteletet, akkor igenis én nem tisztelem őket. A(z) (ön)dicséret, a valóság elűlőzése (izmos, megpörkölt karok, izompólo, mely úgy lebeg a szélben, akár a Szupermanus kámszaja, satöbbi) és valakinek a megbecsülése nem egy és ugyanaz."

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

lan (halott legenda, élő legenda, a legenda, stb.). Biztos vannak előnyös oldalai (például dudarora van), de azért egy kicsit túl lett ez a dolog húzva. Mellesleg megjegyzném, hogy a műltkor nagy eső esett, és a tetkőjáról kiderült, hogy lemosható.

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

Mindenekelőtt leszögezem, hogy ez egy kritika lesz. Szerintem az új-ság színvonalát sokat romlott. (Na hallod! Nem engem vettek ide...) Márminth én a színekre célozom, mert

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

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

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

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

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

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



- Gratulálók. Majd tájékoztass az eredményről.

- Hogy nyomjam a stb.

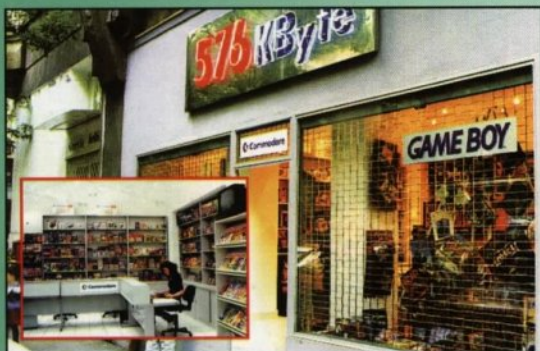
Úgy tűnik, nemcsak nekem tűnt fel, hogy tiszta Martin az egész helyiség, mert rámszóltak, hogy adjak neki valamilyen munkát. (Most már tudom, hogy porszívóznai nem szeret.) Mindenesetre megkezdtem a visszacsabítási hadműveletet, mert a nép hangja Isten hangja. Ennek első lépése jelen Csevegő dekorációja, ami újkorában egy Battlecruiser 3000AD reklám volt, de én jelentősen feljavítottam. A hölgy természetesen előben is előadta a számát. Azóta Martin nem láttam. Azt üzenté, gyengélkedik. Biztos náthás. Hogy nyomjam a duda orrából

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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

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



**Új boltunk
nyílt a
Pólus
Centerben!**



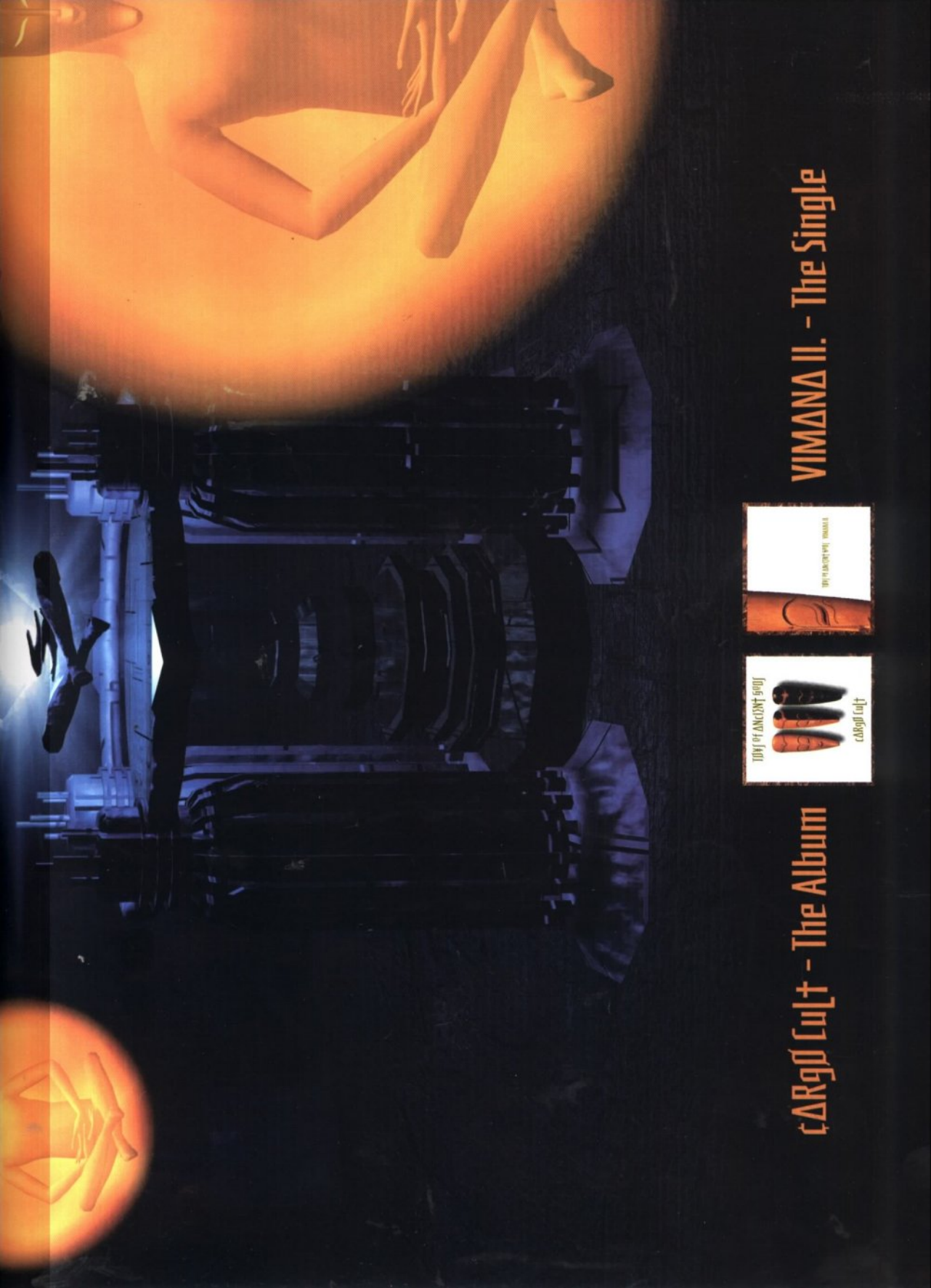
**Center Court 237
Telefon: 419-4117**

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD-ROM akciónk (ld. a táblalapon a pirossal
jelölt tételeket) csak a szelvény bemutatásá-
sával érvényes. Vásárláskor hozd
magaddal, vagy küldd el
megrendeléseddel.
Az akciónk
szelvény 12-ig
érvényes!

TOP SECRET 105-6
TOP SECRET 105-6

VIMANA II.





VIMANA II. - The Single



CARRIBE CULT - The Album



DOWN IN THE DUMPS

