

VI. évfolyam 6. szám, 1995. június

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

576

KByte

Csutka Gáz!

a full throttle
elsőprő győzelme
a közepszerűség
fölött

Ultra 64

jövő a mában -
avagy a nintendo
első helyre tör
a konzolpiacon

Fight!

az ssf2 turbo
beverekedte magát
a PC-s játékok
élmezőnyébe

mellékletünkben
DOOM 2 térképek
és
MORTAL KOMBAT 2 speckók
minden géptípusra

ismertető: micro machines 2, high seas trader, rise of the triad

leírások: newcomer, bureau 13, slipstream 5000, zorro

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

AZ ÁRAK 1995. JÚNIUS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET : MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD 2399,-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 db CONTROL PAD 1999,-

SNES DONKEY SET: SNES alapgép + DONKEY KONG + 1 db CONTROL PAD 3299,-

SNES SUPER SET I.: SNES alapgép + DONKEY KONG + SMURFS + 1 db CONTROL PAD 3999,-

SNES SUPER SET II.: SNES alapgép + 2 meglepetés játék + 1 db CONTROL PAD 2499,-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET : GAME BOY alapgép játék nélkül 899,-

GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alapgép + KIRBY'S DREAMLAND 1199,-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET : MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD 769,-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 1 játék 1499,-

SEGA 32X KÍNÁLAT:

SEGA 32X ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL HÍVJ !

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD + VIRTUA FIGHTERS HÍVJ !

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + RIDGE RACER HÍVJ !

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS)..... 2499 Ft	GAME GEAR TÖLTETHŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül)..... 3999 Ft
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS)..... 2999 Ft	SNES CONTROL PAD 2999 Ft
SEGA PHANTOM ARCADE JOY 4999 Ft	SNES PHANTOM ARCADE JOY 4999 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER 3200 Ft	SNES USA KONVERTER 3200 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0..... 9999 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0 9999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER 7999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER..... 6899 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL 1999 Ft	SNES SCART KÁBEL 1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL 1999 Ft	SNES HI-FI KÁBEL 1999 Ft
SEGA MEGADRIVE MENACER (puska 6 játékkal)..... 9999 Ft	SNES TRIBAL TAP (6 játékos elosztó)..... 3999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK 9999 Ft	SUPER GAME BOY 9999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD 1999 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER 1299 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER 3999 Ft	NES ACTION REPLAY 5999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER 1299 Ft	

SZÁMITÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

PC JOY - EDGE II 2999 Ft	CD32 CONTROL PAD 2999 Ft
PC JOY - HAWK+ 2999 Ft	COMMODORE CONTROL PAD 1999 Ft
PC JOY - G-FORCE 7999 Ft	COMMODORE FREE WHEEL (kormány)..... 3999 Ft
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD 2999 Ft	COMMODORE FOOT PEDAL (pedál)..... 2999 Ft
PC JOY - FLIGHT MAX 5999 Ft	AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL 999 Ft
PC JOY - FX 2000 7999 Ft	DISK BOX - 240 db-os 3.5" lemezeknek 2999 Ft
PC JOY - COMMAND CONTROL PAD játékkal 3999 Ft	DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek 2999 Ft
PC JOY - TORNAIDO 2999 Ft	SCREENBEAT 3 AKTÍV HANGFAL (2 x 10 WATT)..... 3999 Ft
PC JOY - OPTIX 7999 Ft	SCREENBEAT PRO50 AKTÍV HANGFAL (2 x 50 WATT)..... 9999 Ft
PC EGÉR (2-3 gombos) 2999 Ft	

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

AMIGA PROGRAMOK

ALADDIN AGA
5999Ft



- AMNOS 3999
- ART BEEB MACLEAN'S PIG 3999
- BUT FLYING FORTRESS 3999
- DONKEY KONG 3999
- BANNER 1200 3999
- BATTLE BROTHERS 3999
- REACTOR 3999
- WALL & TOMATO GAME 3999
- BIGGS OF FREY 3999
- BLUR 3999
- BOB & MAD DAD 3999
- BOSSA BOSSA 3999
- BRAT 3999
- BRAN THE LION-ALDO 3999
- BUCKMAN 3999

CANNON FODDER
4999Ft



- CYTRON 3499
- DENISE AGA 3999
- DONKEY STRIKE 3499
- DISCO LIGHT 3999
- DISPOSABLE HERO 3999
- DISCO LIGHT 3999
- EUROPEAN FOOTBALL CHAMP 3999
- F 2 NIGHTMARE 3999
- F 2 RETALIATOR 3999
- FATAL POINT 3999
- GLOBAL GLADIATORS 3999
- SCORPION 3999
- GUNSHIP 3999
- GO GUNSHIP 2000 3999
- HUMMELL 3999
- IMPOSSIBLE MISSION 2025 4099
- JAMES WHITE SNOOKER 3999
- JAGUAR XJ 120 3499
- JAMES WHITE SNOOKER 3999
- KEN OFF 2 3499
- LAST NINJA 3999
- LAST NINJA 2 3999
- LEANDER 3999
- LIFE AND DEATH 3999
- LINDA GOLF CHALLENGE 3999
- LOON KING AGA 4099
- LOTUS TRILOGY 3999
- LOUISIANA SWAMPSON 3999
- MELANCE 3999
- NEW RESPONSE FT GP 3999
- NIM-MANVILLE WORLD CHAMP 3999
- NINJA BEMEL 3999
- NEPTON SALES INC. 3999
- NORTH AND SOUTH 3999
- OPPORTUNITY 3999
- OPERATION STEALTH 3999
- PLAN 9 FROM OUTER SPACE 3999
- PREMANAGER 3999
- REAR OF ROBERTS AGA 3999
- ROAD RASH 3999
- ROBICOOP 3999
- ROCKING MAN 3999
- RYU HONMA 3999
- SECTIONS & MEMOIR-ALDO 3999
- SEVEN 3999
- SHADOW WORLDS 3999
- SHY 3999
- SEBRA SOCCER 3999
- SHOOTER 3999
- SPIDER BALL 2 3499
- STREET FIGHTER 3999
- SEWAB 200 3999
- SEWAB 2000 3999
- SEWAB 2000 GP 3999
- THEATRE OF DEATH 3999
- THEATRE OF DEATH 3999
- TOP GEAR 3999
- TOP GEAR 2 VOLUME I 3999
- TRIPLE ACTION VOLUME II 3999
- TURBO 3999
- TURBON 3999
- UNIVERS 3999
- URU AGA 3999
- UNIVERS 3999
- ZACK McBRACKEN 3999

CD 32 PROGRAMOK

- AKIRA 4999
- ALFRED CRIBKIN 3999
- ALLEN WREED ES OWAK 3999
- ALLEN WREED TOWER ASSAULT 3999
- BANNER 3999
- BATTLE TOADS 3999
- BATTLE TOADS 3999
- BURBA AND STEEL 3999
- CANNON FODDER 3999
- CHUCK ROCK 3999
- CHUCK ROCK 2 3999
- D GENSATION 3999
- DANGEROUS STREETS 3999
- DEEP CORE 3999
- DISPOSABLE HERO 3999
- ELITE OF GLORY 3999
- FIRE AND ICE 3999
- FLYING FORTRESS 3999
- FURY OF THE PURVES 3999
- IMPOSSIBLE MISSION 2025 4099
- INTERNATIONAL KALAPT+ 3999
- JOHN BARNES FOOTBALL 3999
- JUNIOR 3999
- KID CHAOS 3999
- LAST NINJA 3999
- LAST NINJA 2 3999
- LETTIT GO! 3999
- LETTER TO THE BRASS 3999
- METAL 3999
- METAL 3999
- NIM-MANVILLE WORLD CHAMP. 4099
- PERSONAL PATENT 3999
- PREMIERE 3999
- PROJECT X ES FIT CHALLENGE 3999
- RAJCS 3999
- SENSELE SOCCER INT.EDITION 4099
- SEWAB 3999
- SUBWAR 2000 3999
- SUPER BROS 3999
- SUPER BROS 3999
- SUPER METAL BROTHERS 3999
- SUPER PUTTY 3999
- SUP NINJA 3999
- TIP GEAR 3999
- TROUBLE 3999
- TROUBLE 3999
- UNIVERS 3999
- WALL & TOMATO 3999
- ZOO! 3999
- ZOO! 3999

C64 KAZETTÁK

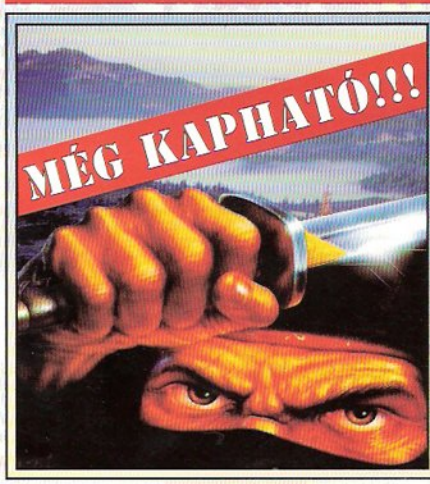
- JD POOL 499
- ALPHABET RANGER 499
- ALLEN 3 399
- ALPHABET 399
- ATOMONO 799
- BALANCE 499
- BARRABAN 499
- BARRABAN 2 499
- CALIFORNIA GAMES 499
- CANTER MASTERS 499
- CHAMPIONSHIP WRESTLING 499
- CLACKDOWN 499
- DELTA 499
- DELTA 499
- DRAGONS OF FLAME 499

F-15
699Ft



- FLINDO & QUEST 499
- FORGOTTEN WORLDS 499
- GAMES WINTER EDITION 499
- GO FOR GOLD 499
- GREEN BERT 499
- GUNSHIP 499

INDIANA JONES
FAVE OF ATLANTIS
899Ft

SWORD of HONOUR

„A becsület mindennél többet ér!”

2 lemezes akció/kalandjáték
C64-re, díszdobozban,
magyar nyelvű leírással

999,- Ft

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

 90/1 79,-	 90/2 79,-	 90/3 79,-	 90/4 79,-	 90/5 79,-	 90/6 79,-
 90/7 79,-	 91/1 79,-	 91/2 79,-	 91/3 79,-	 91/4 79,-	 91/5 79,-
 91/6 79,-	 91/7-8 158,-	 91/9 98,-	 91/10 98,-	 91/11 98,-	 91/12 98,-
 92/1 98,-	 92/2 98,-	 92/3 98,-	 92/4 98,-	 92/5 98,-	 92/6 98,-
 92/7-8 198,-	 92/9 98,-	 92/10 98,-	 92/11 98,-	 92/12 98,-	 93/1 138,-
 93/2 138,-	 93/3 138,-	 93/4 138,-	 93/5 138,-	 93/6 138,-	 93/7-8 276,-
 93/9 168,-	 93/10 168,-	 93/11 168,-	 93/12 168,-	 94/1 168,-	 94/2 168,-
 94/3 168,-	 94/4 168,-	 94/5 168,-	 94/6 168,-	 94/7-8 336,-	 94/9 168,-
 94/10 218,-	 94/11 218,-	 94/12 218,-	 95/1 218,-	 95/2 218,-	 95/3 218,-
 95/4 218,-	 95/5 218,-	<p>Mivel teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért valamennyi számunk eredeti áron vásárolható meg. Megrendelhetők: az 576 KByte Shopokban (7621 Pécs, Király utca 24., 9021 Győr, Király utca 18.) vagy a Comgame GM, 1389 Budapest, Pf. 132. címen. Szimulátor Különszám elfogyott. A fenti árakhoz portóköltség is járul.</p>			

AZ EGYIK SZEMEM SÍR, A MÁSIK NEVET...

Kezdjük a könnyezővel. Azért vagyok így oda, mert nagyon fájó szívvel kellett a címloldal tetejére odabiggyeszteni azt a háromjegyű, hármassal kezdődő számot. Több napos számolgotás, tervezgetés és kalkuláció előzte meg a súlyos döntést, de sajnos rajtunk kívülálló okok miatt meg kellett lépünk. Túl sok dolog, túl hirtelen és túl drasztikusan változott meg a közelmúltban, ami kiváló oka volt az áremelésnek. Nem is ragozom tovább a dolgot, lássuk inkább az örömteli újságokat...

Több dolog miatt is kacag a másik szemem: egyrészt olyan kedvező előfizetési konstrukciót sikerült kidolgoznunk, ami egyedülálló a maga nemében és még a bolondnak is megéri ezután előfizetni. A részleteket megtalálod a 17. oldalon - nem fogsz csalódn!

Ennél is jobban örülök a mellékletünk és az 5 éves jubileumi játéunk osztatlan sikerének, amit mi sem bizonyít jobban, mint az eddig beérkezett pontosan (esküszöm, megszámloltuk) 3254 darab levél, képeslap és üdvözlőkártya. Nagyon köszönjük az észrevételeket, jókívánságokat, ötleteket - minden tanácsot megfogadunk, a kéréseket megpróbáljuk minél előbb és minél pontosabban kielégíteni. A beérkezett válaszok kiértékelése még tart, a júliusi duplaszámban fogunk eredményt hirdetni.

És hogy mit nyújtunk azoknak, akik egyelőre csak gondolkodnak az előfizetésen? Akik minden hónapban hűségezen megvásárolják lapunkat az újságárusoknál, és az áremelés ellenére is kitaranak mellettünk? Nos, ha átpillantotok a következő oldalra és átfuttjátok a tartalomjegyzéket, ismét megbizonyosodhattok róla, hogy továbbra is egy nagyon friss és információgazdag újságot szorongattok a kezetekben. Ez a mi védjegyünk. Külön felhívom a figyelmeteket arra, hogy tovább próbáljuk növelni a látvány okozta "sokkot" azzal, hogy számos oldalon hatalmas képekkel fogtok találkozni a játékokból. Ezzel a "szemrevaló" és eddig nemigen alkalmazott újtással is az újság élvezeti szintjét kívánjuk növelni. Közkívánatra újtára indítottuk 3 részesre tervezett NEWCOMER leírásunkat, amellyel minden C64-es tulajdonos kedvére kívánunk tenni. A KONZOL rovatunkban pedig olyan, eddig soha, sehol nem publikált adatokkal és fényképekkel bombázunk benneteket, amelyekből kiderül, hogy merre tart a szórakoztatás ezen területe. Persze ezen túlmenően a legfrissebb PC és Amiga fejlesztésekről is olvashattok kedvcsináló programismertetőket és segítségekkel, tipppekkel teli játékleírásokat.

Zolee

576

KByte

TARTALOM

Habzsold az életet,
Pezsdítsd a véredet,
izzítsd be gépedet,
s olvasd el desszertnek
a legvadabb híreket!

SLIPSTREAM 5000

A játékban a gravitáció el-
vesztett eredeti jelentésén,
és a Forma 1-es versenyek-
ket is úrsíklők vívják
majd. Te már MA kipróbá-
lhatod ezt az élményt...



SSF2 TURBO

Isten a hatodik nap
megteremté az embert,
majd szórakoztatására
megalkotta a PC-t és a
Super Street Fighter 2
Turbo-t.



NEWCOMER

Közkönyvtára egy három
részesre tervezett teljes
vegigjatsztást indítunk új-
jára az egyik legkömp-
telebb C64-es kalendár-
köhöz.



FULL THROTTLE

"Csutka gáz" - magyarít-
tatásunk találon a
LucasArts legfrissebb
művének címet, mellyel
ismét ráverték a konkú-
renciára vagy öt évet...



HÍREK	4-5
SLIPSTREAM 5000	6-7
SSF 2 TURBO	8-9
ZORRO	10-11
MICRO MACHINES 2	12
DUMA + BUKÁS + TOP LISTA	15
MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE	16
BUREAU 13	18-19
ARCADE NEWS	20
MANGA MÁNIA	21
KONZOL ÖSSZEÁLLÍTÁS	22-29
EXLUZÍV: BBURAGO RALLY	30
CSEVEGŐ	31
CD32. OLDAL	32
HÓKUSZ POKEUSZ	33
DISCWORLD - 2. RÉSZ	34-35
ÉRKEZÉSI OLDAL	36-37
MACHIAVELLI THE PRINCE	38-39
RISE OF THE TRIAD	40
NEWCOMER	41-43
FULL THROTTLE	44-47
HIGH SEAS TRADER	48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226

Nyomdás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/06-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Aprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

MIRAGE

Úgy látszik, hogy a **MIRAGE** is kezd új területek felé kacsintgatni, azok után, hogy a cyber és sci-fi irányzatok terén nem sikerült kiugró sikereket elérniük. Eppen ezért le-szerződtek egy amerikai fejlesztő-gárdával, hogy rajtuk keresztül kerüljenek Európában kiadásra a tenge-



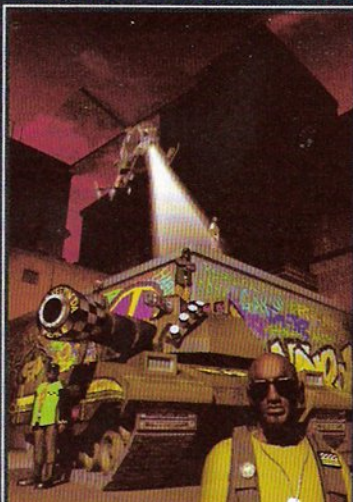
rentúli produkciók. Két program is van a tarsolyukban, melyek igen hasonlóak egymáshoz: a **PERFECT GENERAL 2** és a **THE LOST ADMIRAL 2**. Mindkettő háborús stratégia játék, az előbbi XX. század szárazföldi világháborús konfliktusából meríti témáját, a második in-



kább a tengeri ütközetek szimulálását tűzte ki céljává. Mindkettő SVGA grafikával, 5 szintű nehézségi fokozattal, digitalizált, korhű csatajelenetekkel és hanghatásokkal csábít játéka. Amerikában már kaphatók, európai megjelenésük minden pillanatban várható PC CD-ROM-ra.

CORE DESIGN

Ha már a rövidebb híreknel tartunk: egy villanásnyi infó és egy kezdőkép a **CORE DESIGN** nyár végén megjelenő Descent/Doom ötvözetéről, a **SHELLSHOCK**-ról. A texture-mapped grafikával elkészített játékban futurisztikus tankokkal tombolhatjuk ki magunkat a legkülönbözőbb helyszíneken: jégmezőkön, megapoliszokban, földalatti alagutakban. Minden egyes fraktál-generált táj gazdagon teltett ellenfelekben, tereptárgyakban, felvehető extrákban. Egy-egy teljesített misszió után pénzdíj ulti a markunkat, amelyből tovább tuningolhatjuk a fegyverekkel már így is túlpakolt



tankjainkat, terepgepeinket. Kísérőzenének hard core RAP dübörög majd, az összehatás tehát kökéménynek ígérkezik... Persze mondanom sem kell, hogy csak PC CD-ROM-ra jön ki.

PSYGNOSIS/MILLENIUM

Kanyarodjunk kissé csendesebb vizekre... A **PSYGNOSIS** és a **MILLENIUM** meg nem támadási szerződést kötött egymással, úgyhogy a jövőben a Millenium által fejlesztett játékok a Psynosis gondozásában fognak megjelenni. Biztos nagy pénzek mozoghattak a szerződés aláírásakor, hiszen a magyarítva "Egy Ezredév" nevű patinás cég igencsak nekifeküdt a fejlesztéseknek. Egyszerre 3 projektjükről is hírt adtak, melyek még a nyár folyamán napvilágot is látnak. A trilógia első darabja kinézetre ismerős lehet a "vájtszeműeknek": az **EXTRACTORS** megjelentetésével nem titkolt szándéka a Milleniumnak, hogy a 150.000 példányban eladott



Diggers egykori sikerét ismétetlen kiaknázza. A bányász-játékban mindennek előtt "ásatásokat" kell végeznünk kincsek és üzemanyag után, hogy a gyémántokat pénzre, azt pedig fejlettebb bányászati eszközökre cserélve elegendő alapanyagot termeljünk a bolygó elha-

gyásához és a következő égitesten egy újabb bányászkolónia létrehozásához. Ezt persze ellenfeleink másképp gondolják és mindenféle eszközzel az ellen vannak, hogy élve kitegyük a lábunkat az adott égitestről. Stratégia, ügyesség, némi üzleti érzék és egy jó adag mázli is kell, hogy az egyenként 70 képernyőből felépülő 25 pályát mind abszolválni tudjuk és a végső összecsapást a csillagrendszer urával szerencsésen meg tudjuk vívni. Júniusban várhatják az Amiga 1200-as és CD32-es tulajok. A horror-kalandjátékok szerelmesei figyeljenek most, ugyanis **SILVERLOAD** néven nekik fog kellemes (vagy in-



kább borzongató) perceket okozni az "ifjú páros". Az 1800-as években, a vadnyugaton játszódó történet szerint egy olyan tájra csöppenünk, ahol a brutalitás és kegyetlenség vette át a hatalmat. Telepek indiánok ezreit mészárolták le, hogy a földjük alatt lévő ezüstbányákat feltárják. Az indiánok átkokkal sűjtötták a betolakodókat, melynek hatására vérfarkassá vált valamennyi. A vére éhes fenevadak a környező falvak lakóit fenyegetik, akik mit sem sejtve éltek békés életüket. Mikor már több haláleset is történik, épp kapóra jön a település lakóinak, hogy egy eltévedt vándor képében



a faluba érkezünk - felajánlanak fizetségül egy lovat és némi pénzt, hogy kiderítsük mi áll a borzalmak mögött. Túl sok kedvünk nincs a dologhoz, de az ajánlat kecsegtető, így belevágunk. Ezzel a kacifántos történettel kezdődik a játék, amely egy igen kellemes interaktív horror-kalandnak ígérkezik PC CD-ROM-ra július táján. És végül melegen ajánlom az ugyancsak misztikus történetű **SCROLL**-t, amely a történelem egyik legködösebb múltját és legizgalmasabb városába, az egyiptomi Alexandriába kalauzol el ben-



műket. A játék érdekessége, hogy három féle szereplő közül választathatunk (archeológus, okkultista vagy pap), és eszerint három szálon folyik a cselekmény. A művészi megoldások iránt érdeklődők figyelmébe is ajánlom a játékot, hiszen a grafikus olyan szabadságot kapott a fejlesztés során, mint még soha egyetlen játékban sem. Bővebbet hamarosan (megjelenés júliusban PC CD-ROM-ra).

ACCLAIM - HOLLYWOOD PICTURES

Minden idők egyik legnépszerűbb képregényfigurája, az először 17 éve Nagy Britanniában papírra vetett igazságosztó, **JUDGE DREDD** sem ke-



rülhetne el sorsát: élettörténetéből nagyszabású filmet forgattak, melynek amerikai premijere a napokban lesz, és a mozi megjelenéséhez igazodva kijön a kalandjairól szóló játék is szinte minden géptípusra. Minden, a jövő civilizációja után kicsit is érdeklődő fiatal ismeri Dredd mítoszát, az anarchiában mindenfelül álló Tör-



vény megtestesítőjét, Mega City One legkeményebb bíróját. A XXI. század New Yorkjában (Mega City One) elhatalmasodott a bűnözés, a prostitúció, a kábítószerfogyasztás, a káosz - ebbe a zűrzavarba vágnak rendet a Törvény képviselői, a Judge-ok, élükön Judge Dredd-del. Sikerült néhány exkluzív infót szereznem a Hollywood Pictures által készített filmről, következzék hát néhány szó a produkcióról. A történet szerint Judge Dredd-et (Sylvester Stallone) egy nem általa elkövetett gyilkosság miatt örökre kitiltják a számára az életet jelentő városból. Az összeesküvés mögött testvére, a félig mutáns, félig ember Rico áll, aki ördögi terve szerint át akarja venni a hatalmat a városban és ehhez a Bi-

rók legnagyobbikát el kell hogy távolítsa az útból. Persze Dredd visszatér és leszámol az árulóval és bandájával. A produkció mögött Steven E. De Souza, mint forgatókönyvíró, illetve Andrew G. Vajna, mint producer áll,



akiknek neve is biztosíték a sikerre. A filmet rekordnagyságú költségvetésből forgatták Nagy Britanniában, Judge Dredd szülőhazájában. A szakma legjelesebbjei készítették a díszleteket és maszkokat, amelyek egy az egyben megegyeznek a képregényben látottakkal. Külön figyelmet érdemel Rico, a félmutáns kikészítése: bemutatott képünkön látszik, hogy a



maszkmesterek maximálisan ki tudták vitelezni a legvadabb fantázia szülőiteit is, s nagyon profi Dredd szerkője is. Komoly számítógépes támogatást kapott a produkció - főleg a speciális effektek elkészítésében volt a komputerek által generált megoldásoknak nagy szerepe. A filmet nálunk december közepén láthatjátok - az Intercom jóvoltából. Na és a játék! Mint az akciófilmek esetében lenni szokott, a belőlük készülő játékatípusok egytől-egyig platformjátékok. Így van ez a Judge Dredd esetében is. A helyszíneket a film inspirálta, de a szereplők az eredeti képregényekből is ismerősek lesznek. Dredd sprite-ja egy az egyben Stallone-ra hasonlít, mozgása és testfelépítése pixelre megegyezik a filmsztáréval. A 10 pálya egymástól abszolút különböző jellegű lesz, a feladatok azonban csak kisebb-nagyobb extrákkal egészülnek ki, de végeredményben a cél mindégynyben ugyanaz: vágjunk utat a ránk törő ellenfelek között és találjuk meg a feladatban meghatározott személyt valahol elrej-

tözve a pályán. Ezután vagy intézzük el, vagy szabadítsuk ki - a küldetés jellegétől függően. A játék megjelenése nyár végére datálódik - a PC, Amiga, konzol változatok pontos megjelenése még nem bizonyos.

EMPIRE SOFTWARE

Lapzártakor érkezett értesülés szerint a Zeewolf sikerén felbuzdulva az **EMPIRE** egy hasonló elvkekre épülő, de kivülnézeti helyett belülnézeti repülőszimulátor fejlesztésén fáradozik. A kissé finomkodó **COALA** név ellenére egy izmos helikopter pilótáfülkéjében találjuk magunkat és onnan óvjuk a békét - már ha lehet illet mondani - a komoly fegyverzenálnak segítségével. Választhatunk tank-, légierő- és helikopterek elleni bevetések közül, beállíthatjuk



a felbontást, amelynek a kevésbé feltuningolt 1200-assal rendelkezők látják majd hasznát. Megjelenésére még egy ideig várni kell, ugyanis őszre ígérk - csak A1200-ra.

ACCLAIM

Az összeállítás végére még egy exkluzív információ: felröppent a hír, hogy az amerikai játékkermek-



ben a napokban debütált **MORTAL KOMBAT 3** PC-re is kijön! Sokan nem hisznek a mendemondáknak, meg valami olyasmit is rebesgetnek, hogy a SONY megvásárolta az **ACCLAIM**-től az MK3 kiadói jogait és ezáltal csak PlayStation-re jelenik meg. Az igazság az, hogy a szerződésben egy szó sincs a PC-s jogokról, tehát azok továbbra is az **ACCLAIM** birtokában vannak. Ez azt jelenti, hogy bármit jelenthet... Még akár PC CD-ROM-os megjelenést is! Amint bármi **BIZTOSAB-BAT** lehet tudni a dologról, azonnal hírt adunk róla. Addig egy kép a játékkermi verzioról.



SLIPSTREAM

MITŐL VÁLHAT EGY SZERÉNYEBB KIVITELŰ JÁTÉK MÉGIS NÉPSZERŰVE

A Gremlin Interactive fejlesztési stratégiájára leginkább a "fair" jelzőt lehet aggatni, hiszen soha nem akartak többet mutatni egy játékról, mint amennyi benne van, de az ígéreteiket maximálisan betartották. Így van ez a Slipstream 5000 esetében is, hiszen azzal, hogy úgy hirdetik a játékot, hogy villámgyors és drámaian vizuális, egy cseppet sem lóttek túl a célon.

A FŐBB TUDNIVALÓK VERSENY ELŐTT

10 kipróbált pilóta közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikus egyént és járgányát, aki majd részt



*** AMBLER** - Lelassítja az eltalált gépet egy időre és 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.



vesz a jövő század Forma 1-es versenyén, a Slipstream Grand Prix-n. A küzdelem pénzdíjakért és pontokért folyik, amelyek fejében minden egyes körben tuningolni lehet a kezdetkor igen szegényesen felszerelt űrsiklót. Lássuk először a megvásárolható fegyvereket:

- * BLASTER** - Ez minden gépen megtalálható alapkiszerezésben. 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben, illetve egy időre lelassítja az eltalált gépet. Hard fokozatban kétszeres a hatása.
- * DISRUPTER** - Érdekes hatású fegyver: megfordítja az eltalált gép irányítását és 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.
- * FRAG** - 2%-os kárt okoz a hajtóműben és 15%-ost az irányítórendszerben.
- * SUPER-FRAG** - Nevéhez híven nagyobb kárt okoz: 4%-os kárt okoz a hajtóműben és 25%-osat az irányítórendszerben.
- * SEEKER** - 15%-os kárt okoz a hajtóműben és 2%-osat az irányítórendszerben.
- * SUPER SEEKER** - 25%-os kárt okoz a hajtóműben és 4%-osat az irányítórendszerben.

*** HYPER NEURO** - Túlzott érzékenysévé teszi az eltalált járművet: hatására az irányítás szinte lehetetlenné válik, ráadásul 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben is.

*** SMOKER** - Füstbomba: különösen alagutakban hasznos, mivel a mögöttünk száguldoók elvesztik járóközdő képességüket.

*** BOMBER** - Vészes felgyorsítja az eltalált jármű sebességét egy kis időre, illetve 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.

*** MINI MINES** - Lővedékek kivédésére és az űrsiklők rongálására szolgáló fegyver: a levegőben úszva a vele való ütközés 10%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.

A szerelóműhelyben lehetőségünk van turbó-motor felvételére is. Ezek tulajdonságai (és egyben árai is) sokban különböznek egymástól. A verseny közben hosszabb egyeneseken és előzések közben érdemes használni őket. Rövid ideig hatásosak, de a pályákon elszórta elhelyezkedő újrátöltő ikonokkal ismét aktivizálhatók. 5 féle turbófeltöltő közül választhatunk:

- * DELPHINE INJECTION** - 10%-os teljesítménynövekedés 4 másodpercen keresztül.
- * COROLIS DYNAMIC** - 15%-os teljesítménynövekedés 5 másodpercen keresztül.
- * DUAL DERWENT** - 20%-os teljesítménynövekedés 6 másodpercen keresztül.
- * CLERIC QUINN** - 25%-os teljesítménynövekedés 8 másodpercen keresztül.
- * TECH TECH 301** - 30%-os teljesítménynövekedés 16 másodpercen keresztül.

Mielőtt útnak indulnánk, vessünk még egy pillantást a célzórendszerekre is. Alapkiszerezésben a fe-



délteti komputer végzi a célkeresztbe befogott ellenfélre való célzást, a kiövést és az újrátöltést. A fedélzeti számítógép azonban gyakorta hibázik, illetve a találati aránya elég alacsony. Ezért érdemes pénzt fordítani a következő berendezésekre is:



A külső kameraállások látványos mozzanatokra képesek. Jól látszik az alagút kijárata, ahonnan az előző pillanatban kibukkantunk.

STREET FIGHTER II

TURBO

Na, büszke PC tulajdonosok, lehet örülni! Itt van amire vártatok: a legújabb STREET 2 epizód, a SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO. Előző számban olvashattatok a demo verzióról, most már a teljes játékot is élvezhetitek. A program gyönyörű, szuper jó, egyedül az a baj, hogy a PC vererekös játékok mozgására nem alkalmas. Mivel a speciális fogások igen szájbarágós módon, rajzos formában is benne vannak a gépkönyvben, ezekre nem terek ki. Beszéljenek helyettem inkább a képek, melyeket órákon keresztül próbáltunk kiszedni nektek Zolee kollégámmal.

A játék során 1 PLAYER üzemmódban megküzdhettek AKUMA-val, az új főellenséggel és még szereplőnek is választhatjátok. Minden karakter tucatnyi új mozdulatot tud (ezek közül persze nem mind speciális) és ki is lehet végezni az ellenfelet. Ehhez több speckót kell csinálni egymás után, ekkor feltöltődik a SUPER sáv. Ha az ellenfélnek már csak bohányi energiája maradt, be kell vinni a "kivégző mozdulatot" (szintén a gépkönyvben találjátok SUPER MOVE néven). A többi újítást fedezték fel ti magatoknak, ha pedig végképp nem boldogultok, legyetek türellemmel, a közeljövőben leközljük mellékletünkben a mozgássorokat.

Martin



▲ Zangief brutális, mint mindig! Itt éppen Ken nyakát törí ki.



▲ Sagat legerősebb fegyvere a lába - erről Ken többet tudna mondani.



▲ Honda HUNDRED HAND SLAP pofonsorozata elképesztően legyengíti a fekete fiút.



▲ Chun Li a klasszikus rúgását alkalmazza Cammy ellen.



▲ Gulle lába idegesítően hosszú, ez a rúgása bődületesen erős!



▲ Azt szeretem Cammy-ben, hogy egészen különleges pózokat tud felvenni.



▲ Dhalsim nagy mértékben lett erősítve a TURBO-ban, lábsöpése mindig tarol.



▲ Erős ütést használva Ken hamuvá változtatja ellenfeleit.



▲ Fei Long lángoló rúgását védekezésből lehet a legjobban hasznosítani.



Balrog egy jobb horoggal indít, majd kicsivel utána erős ütéssel benyomja a "letaglózó" kivégzést (már ott van mögötte az árnyék). Az eredmény egy 4 HIT FINISH COMBO, melynek végén Blanka kénytelen megadni magát!



Guile FLASH KICK-je tényleg olyan gyors, mint a villám.



200 HIT COMBO FINISH

A szép COMBO megoldásokra jól számol a gép - Ken tüzes DRAGON ütése akár 3 találatos is lehet.



Bison tüzes repülésének még mindig nehéz ellenállni.



Ryu lövése még gyorsabb lett és most már ütőlevegőt is tud nyomni (mivel ez volt a FIRST ATTACK, még bonusz pontot is kapott rajt)



A kínai helyszín miatt káfa az egyik kezében. A háttérben különböző ácsosok tehetnek el.



■ "Védd magad!"



■ A bombás csapdákat nem kedvelik ellenfeleink.



■ "Na mi az, elfáradtál?"

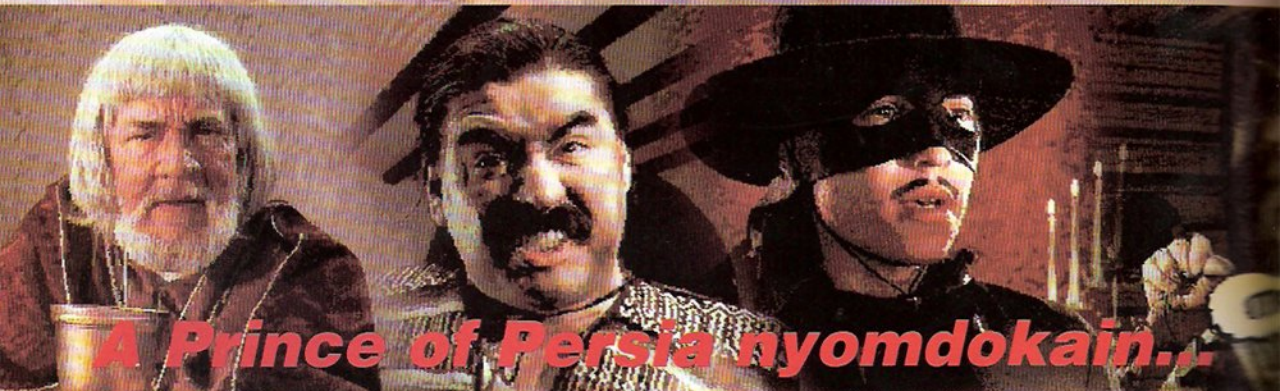
Ki ne ismerné a titokzatos álarcos lovast, aki ha felölti a szemét eltakaró maszkját, még a tulajdon apja sem ismer rá, s ki ne hallott volna a szegények védelmezőjéről, az igazság bajnokáról, aki minden hőstette helyszínén csak a következő szígnőt hagyja: "Z".

A Capstone legújabb - ahogy ők nevezik - cinematic

kor visszatért, erőszakkal magával akarta vinni feleségét. Hamarosan kiderült miben mesterkedik: egy többszáz éves térképet mutatott a templom papjának, s kérte, hogy fordítsa le. Amikor az atya felvetette, hogy az az arany még mindig a templomhoz tartozik, igen dühös lett, s nyilvánvalóvá vált, hogy ezt ő másképp gondolja. Elvitte a misz-

egyébként aranyrudak, illetve arany "Z" betűk felszedésével lehet növelni, de lehetőség van hat játékkállás elmentésére is.

Nézzük tehát a pálya legegyszerűbb megoldását: először is ugorjunk jobbra, majd ott lépünk le, tovább jobbra. Egy forgó palló jobb felére érkezünk. Ilyen pal-



A Prince of Persia nyomdokain...



Zorro leghatasosabb tegyvere az ostar.

szíó legerősebb embereit, s feltárta a bányát. Amikor visszatért, az atya kihallgatta a beszélgetését a feleségével, amint Cortez közölte Annabellával, hogy már nincs rá szüksége. Megpróbálta megölni őt, s csak az asszony sikolyára besiető papok akadályozták meg ebben. Cortez azóta nem látták, Zorro tehát lerajzoltatta a térképet az atyával, s a gazfickó nyomába eredt.



Az öreg hajóroncsban egy szellem tanácsok.

AZ IRÁNYÍTÁS BUKTATÓI

Nos, a hangzatos cinematic action adventure elnevezés voltaképpen egy (sajnos) átlagos kivitelezésű Prince of Persiát takar, melynek cselekményét videobejátszások kötik össze. Maga a játék tehát - mint az a képeinken is látszik - a Capstone-tól megszokott grafikai, és hangulati utánzat. Ez önmagában még nem volna baj, de a játék sajnos elég rövid, és irányítás pedig csapnivaló. A program ugyanis a lenyomott billentyűket pufferbe rakja el, ami azt eredményezi, hogy ha ugránál egy kicsit sokáig nyomjuk a billentyűt, emberünk még egyet ugrik, ami mondjuk egy szakadékkal teli pályán elég idegesítő. Ugyanez a helyzet a lemászásnál, tehát ha nem akarjuk hogy Zorro ilyenkor azonnal elengedje az adott pallót, csak egy pillanatra üssük le a „le” irányt, így ilyenkor hímhálozni kezd, s eldönthetjük melyik irányba akarunk leesni. Játshatunk ugyan joystickkel is, de annál is ugyanezeket fogjuk tapasztalni. Még egy dolog: persia hercegével ellentétben Zorro nem tud kicsiket lépni, viszont a program gyalázatosan módon megköveteli, hogy ha fel akarunk valahova mászni, milliméter pontosan álljunk a pallók alá. Ilyenkor a felfelé ugrással tudunk helyezkedni, Zorro ugyanis alig láthatóan, de előre halad.

action adventure-ében tehát az alaptörténet a szokásos: a XIX. század elején járunk, amikor az ifjú Diego Vega hazaérkezik Spanyolországból Los Angelesbe, s azt tapasztalja, hogy a vidéket banditák irányítják, s sok más kalforniai-val együtt az ő családjának méltósága is csorbát szenved. Elhatározza hát, hogy egy fekete álarcos törvényen kívülieként áll az igazság oldalára, kinek a neve: Zorro.

AZ ALAPSZTORI

Valamikor réges régen a 16. században a La Refugio Sagrado misszionáriusai aranyat találtak a földjükön, ám egy esetleges támadás hírére a bányát lezárták, s az arany mindaddig sértetlenül ott pihent. Egy héttel ezelőtt azonban egy Don Francisco Cortez nevű alak látogatta meg a misszió templomát, s menedéket kért beteg felesége, Annabella számára. Cortez ezután napokig eltűnt, majd ami-



Sokszor szédítő magasságokat kell átugranunk.

A BÁNYA

Az első pálya mindjárt olyan frankón lett megtervezve, hogy mire megszokjuk az irányítást, garantáltan legalább harmincszor meghalunk. Aggodalomra azonban semmi ok, mivel életeket nem számol a program, s még időlímít sincs. Az energiát

lólal jónéhányszor fogunk még találkozni, ezek csak az óramutatóval ellentétes irányba forognak, tehát mindig csak a jobb oldalukra tudunk állni. A pallónak álljunk ki a szélére, s onnan jobbra ugorjunk el, így hősünk a következő képernyőn megkapaszkodik. Innen másszunk tovább, fel a következő képernyőre, majd onnan ugorjunk le jobbra. Kapaszkodjunk fel a felsőbb szintre, majd jobbra másszunk fel a forgó pallóra, s ismét fel. Legfelül ugorjunk jobbra az újabb pallóra, s onnan ugorjunk tovább. Ostorozzuk le a cowboyt, majd a felső forgó pallókon keresztül ugorjunk ki jobbra. Másszunk fel, ahol ismét küzdünk, majd haladjunk tovább jobbra átugorva. Ereszkedjünk le egy képernyőnyit, s ott a forgópallókon ismét irány jobbra, majd le. Ott a jobb alsó pallórol viszont jobbra ugorjunk. Miután megkapaszkodtunk, ismét ugorjunk jobbra, azaz le. Egy forgó pallóra érkezünk, ahonnan tovább ugorhatunk balra le. Ugyanígy ugráljunk tovább, balra, csak arra vigyázzunk, hogy az utolsó előtti palló jobb széléről rugaszkodjunk balra. Ha végre szilárd talajon állunk, ereszkedjünk le. Küzdjük le a katonát, s jobbra a falba vájva már meg is van a kijárat.

A pálya következő részén, miután egy újabb katonát leostoroztunk, másszunk fel egészen a sinig. A sín mentén haladjunk jobbra, majd az újabb forgópallóknál ereszkedjünk le, majd ismét le, de vigyázzunk, nehogy túl közel essünk

NAGYOBB, JOBB, GYORSABB - DE ISZONYÚAN NEHÉZ!

Ha esetleg valaki nem ismerné a program első részét, annak először is megemlíteném, hogy miről is van szó: egy felőlénézetből folyó versenyről, amelyben azonban nem akármilyen járgányok száguldolnak, hanem, mint ahogy azt a cím-ből sejteni lehet, egészen kicsiny járművek, melyekkel a legelképezhető helyszíneken mérhetjük össze a tudásunkat. Az előző részhez képest a grafika színesebb és változatosabb lett, s amíg az előd némaságát csak kezdetleges hangeffektek törték meg, addig a második rész csak FX-ből majdnem 1 megát tud felmutatni, s a játékot rendszeren hangszerrel zenék színesítik. A Mega Drive változathoz képest a PC verzió - bármily hihetetlen, de - ugyanolyan simán, vagy talán még simábban s iszonyú gyorsan, 60 frame/sec sebességgel szimulálja a pályákat, s a játszhatóság is 100%-ig megegyezik a konzolos társával.

A RÉSZLETEK

A programban összesen 54 pályán versenyezhetünk, amelyek 16 helyszínen oszlanak meg, úgy mint tengerpart, ebéd-láspal, pool-asztal, kert stb., de még 5 bonus-játékot is találhatunk a kínálatban. A pályákat persze a helyszínektől függően különböző tereptárgyak tarkítják, melyek közül nem egy aktívan is részt vesz a játékban, például a szobafestő cuccok között a forgó festőhengerek, melyről autók lepattannak, vagy a pool asztalon a lyukak, melyek pedig teleportként funkcionálnak. A választható közlekedési eszközök is bővelten, összesen 17 van belőlük: Hogy néhány példát említsék: mehetünk Forma 1-es versenyautókkal, sportkocsikkal, 4X4-es jeepekkel, monster truckokkal, de vízre is szállhatunk motorcsónakokkal, vagy a levegőben is próbálkozhatunk helikopterekkel. A második rész tartalmaz még az opciókat illetően is sok újat, nézzük tehát, mik ezek.

HA CSAK MAGUNK VAGYUNK

Természetesen most is játszhatunk egyedül, ilyenkor három életet kapunk. Ezen belül először is indulhatunk Challenge módban, ami azt jelenti, hogy ha a négyből elsőnek vagy másodikként száguldunk át a célon, továbbjutunk. Versenyezhetünk egyszerre csak egy vetélytárs ellen a Head to Head opcióval, ilyenkor az első részből már ismert nyolc egyékes kijelzőtábla tűnik fel a két játékos színével, s amelyik játékos majd annyira megelőzi a másikat, hogy kimegy a képből, az fog bonuszt kapni, azaz annak az irányába tolódik el színes kijelző. A játékot ilyenkor az nyeri meg, akinek az irányába a futam végén el van tolódva a színes sávka, vagy az aki esetleg még a futam közben kiszorítja a másikat a kijelzőről. Ez a képernyőből kiszorító technika mellesleg szerintem már az első részben sem volt jó ötlet, hiszen játék közben

Micro Machines

THE ORIGINAL
SCALE MINIATURES

2 TURBO TOURNAMENT



■ Úgy tűnik, a folyóparton turisták járhattak.



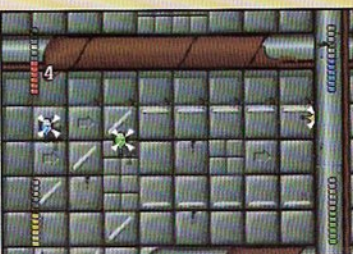
■ A versenyt persze az ebéd sem zavarhatja meg.



■ A Construction Kittel saját pályát és saját kocsit is tervezhetünk.

HA NÉHÁNY BARÁT JÖN LÁTOGATÓBA

Játszhatunk ketten, hármán vagy négyen egymás ellen. Három illetve négy játékos esetén mindenki külön színkijelzőt kap, s aszerint, hogy ki mikor marad le a képernyőről, gyulladnak, il-

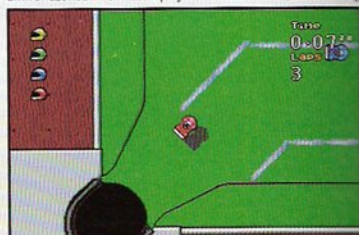


■ Tudásunkat akár a levegőben is összemérhetjük.

ltve alszanak el a kijelzőkön a színek. A győztes persze ilyenkor is az, akinek az összes színe kigyullad. Így játszhatunk különálló futamot (Single Race), vagy bajnokságot (Tournament). Ez utóbbinál az győz, aki több futamot tud megnyerni. Ezen kívül több játékos esetén is van arra módunk, hogy csak az idő ellen versenyezve mérjük össze a tudásunkat. Végül lehetőség van arra is, hogy négyen két csapatot alkotva versenyezzünk (4 Player Teams), valamint hogy akár 16-an (!) Head-to-Head futamokkal bajnokságot rendezzünk (Party Play).

CSINÁLD MAGAD!

Befejezésül az ismertető végére tartogattam az igazi csemegét, ami nem más, mint egy pályaszerkesztő (Construction Kit), amivel azonban nem csak pályát szerkeszthetünk, hanem még



■ A pool asztalon a lyukak most nem számítanak járpontnak. háttereket, és kocsikat is tervezhetünk, de még az adott pályát "időjárás" is átállíthatjuk. Így már tehát nem csodálkozhat rajta senki, hogy a Codemasters ettől a verziótól is a Segashöz hasonló sikert vár el.

V.Z.

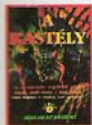
576 KByte ÉRTÉKELŐ
KIADTA: MICRO MACHINES 2
CODEMASTERS

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

ÖSSZEHATÁS
87%

C64:	LEMEZ	KAZETTA				
AMIGA:	500	1200	CD32			
PC:	RAM: 4MB	HD: 10MB	VIDEO: VGA	CPU: 386		
	CD: 1	ZENE: SB	SBPRO	GU5	ROLAND	ADLIB

Az 576 KByte eddig megjelent játékprogramjai



A KASTÉLY

Nézz a halál szemébe!

999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUI

Tedd próbára türelmed és kitarthatóságod!

699,- Ft



NO LIMIT

Porsche, szerelem, száguldás!

999,- Ft



LONG LIFE

A legnagyobb és legkeresettebb játék a C64 történelmében.

999,- Ft

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



TRANS-AM
elektronika

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17

Budapest, 1145. Titel u. 2/b.

Tel/Fax: 164-05-79 Fax: 184-22-49

Rádiótel.: 06-20-344-391, 06-20-346-037

Professionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 2.0
Sound Blaster Pro
Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Discovery Kit



GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound
Gravis Ultra Sound Max

Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 IDE OEM

CD DRIVE-OK:

- Dupla, Tripla és Quadro sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlés
- Típusok: * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI
* SANYO



Sony CDU 55-E	15.800,-
Panasonic CR 562-J	15.400,-
Toshiba 4x-es drive	28.600,-
Teac 4x-es drive + kártya	25.800,-
10 darabos CD pack	6.000,-
EPSON LQ-400 A/4, 9 tű, lapadagoló + traktor használt, fél év garancia	24.000,-

HANGFALAK:

- 10 W aktív hangfal (1 pár)
- 15 W aktív hangfal (1 pár)
- 25 W aktív hangfal (1 pár)
- 40 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)

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

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471 # Tone üzemmódban!

PANASONIC CR 562-J + 10 db CD LEMEZ VAGY SONY CDU 55-E + 10 db CD-LEMEZ 19.900,- + ÁFA!!!

TEAC 4X-ES CD + 10 DB CD LEMEZ 29.900,- + ÁFA!!!

SOUND BLASTER 16 VE + 1 PÁR AKTÍV HANGFAL 14.800,- + ÁFA!!!

ÁLLANDÓ AKCIÓK!
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

386 DX/40, 4 Mb RAM, 270 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 512 VGA, Baby v. Mini	94.400,-
486 DX/40, 4 Mb RAM, 270 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 512 VGA, Baby v. Mini	108.000,-
486 DX2/66, 4 Mb RAM, 420 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 1 Mb VGA, Baby v. Mini	122.000,-

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

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

Demokat, referenciákat az újság címére
váruk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalassd el a LEhetőséget a FElemelkedésre!

ÚJ ELŐFIZETÉSI AKCIÓNK

részletei
az újság 17. oldalán
találhatók.

A NYEREMÉNYESŐ
akciónk véget ért.

A SEGA SATURN
sorsolásának eredmény-
hirdetése a július-augusztusi
duplaszámban olvasható.

Megrendelő

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

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

- | | |
|---------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> negyed évre: | 850,- |
| <input type="checkbox"/> fél évre: | 1.650,- |
| <input type="checkbox"/> egy évre: | 3.200,- |

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Irányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME GM

1389 Budapest,
Postafiók 132.

A HÓNAP DUMÁJA

Azt hiszem, hogy az alábbi fejtegetéssel sokak lelkivilágába gázolok majd, de az igazságot ki kell mondani, nem lehet halogatni a dolgot. Az Amiga jövőjéről van szó. Azaz a múltjáról, hiszen lassanként már csak abból él. Mégpedig 10 éve. A masina első prototípusát pontosan 10 évvel ezelőtt, 1995 júniusában, a Chicagóban megrendezett CES-en (Computer Electronics Show-n) mutatták be a nagydéműnek. Villámgyorsan népszerűvé vált kompakt formája és a benne rejlő számtalan lehetőség miatt. Az 500-as után párhuzamosan megjelent az A2000, A4000, majd az A1200-as és az A600-as, de csak az A500-as és az A1200-as eladási statisztikái voltak biztatóak az akkori tulajdonosok, a Commodore számára. A PC és a konzolok előretörésével azidőtájt még nem nagyon számoltak a szakértők, ezért kissé túlságosan is leeresztett a Commodore, minimális fejlesztési összegeket investált az újabb prototípusokba, illetve félmegoldásokkal akarta megegyezni a vásárlókat. Pedig itt lehetett volna megfogni a dolgot: a merevlemez, mint tárolóegység alapkészletben tartalmaznia kellett volna a számítógépnek, illetve a CD-ROM technika előretörését meg kellett volna lovagolniuk, de nem egy új gép, a CD32 kifejlesztésével, hanem például az

A1200-as alapra felhelyezett CD drive-val - ha ez négy-öt éve kijött volna, most nem lennének filléres gondjai az azóta már az ESCOM tulajdonába átment cég Amiga szekciójának. Továbbá arra a nyilvánvaló tényre sem helyezték megfelelő súlyt, hogy az Amiga igenis JÁTÉKGÉP, profi felhasználásra teljességgel alkalmas. A játékosok pedig mit akarnak: feltenni/betenni a játékot a gépbe és attól a pillanattól kezdve ne zárja semmi a játékelményt. A lemezcsere-getés a '80-as évek ópiuma volt. Mára a keményebb drogok a menők.

Az ESCOM legfőbb főmuftija szerint még nincs semmi veszve. Miután potom 10 millió dollárért (azaz szinte ingyen) kivásárolta a Commodore-t a halál karmai közül, máris újabb tervek szövegetnek a mítosz visszaállítására. Ismét beindul az A1200-as gyártása valahol Kínában, egy Amiga alapú PowerPC fejlesztésén is dolgoznak (csak nehogy megint késő legyen), illetve kelet európai közkívánatra ismét előveszik a C64-est, mivel itt még mindig óriási felvevőpiaca van. S hogy ki fog Amigára és C64-re újabb játékokat fejleszteni, amikor már szinte minden cég bejelentette, hogy törlik a repertoárjukból a két "roncsot"? Nos, ez már egy újabb történet...

megfelel az elvárásoknak, hanem az elvvel. Amikor már az fejlesztők végképp kifogynak az ötletekből, akkor elkezdnek logikai játékokat piacra dobni. Ez pedig itten a hamarosan elinduló lavina első hópihéje. Azahogy a második, mert a "szuper" jelző nem állapot-, hanem mennyiséghatározó: ez a második változata a játéknak. Ehe. Hiszi a piszi. Előszedtek 20 féle shareware D-Paint piktúrát, bedurrantották a háttérbe, hanyagul elégényoltak néhány új mintázatú csatorna-elemet, aztán hadd szóljon. Na neeeem, ezt a szemkiszúrósdit már eljátszották velünk C64-en (aki erre gondolt, az veregesse meg a hátát), köszönjük, nem kérünk belőle.



Stílusosan illeszkedve a fenti cikkhez, most egy Amiga játékot, illetve stílusirányzatot fogok a falra hányni. A jelenséget tapasztaltam már valamikor korábban, egy másik géptípussal kapcsolatban - gondolom sokan kitálálják, hogy mire gondoltam.

Nagy dirrel-durrall megjelent az Audio-genic-től a Super Loopz című logikai játék. Ez még nem is lenne baj, de könyörgöm: 1995-öt frunk, nem pedig a nyolcvanas évek derekán járunk! Nem is annyira a játék kivitelezésével van gondom, mivel az végső soron a stílus szűkös határait figyelembe véve

TOP LISTA

MINDEN IDŐK LEGJOBBJAI

Zolee
szájíze szerint

C-64

1. CREATURES 1-2
2. STREET ROD
3. R-TYPE
4. MANIAC MANSION
5. HAMMERFIST

AMIGA

1. CANNON FODDER
2. PINBALL FANTASIES
3. THE CHAOS ENGINE
4. LEMMINGS
5. ZEEWOLF

PC

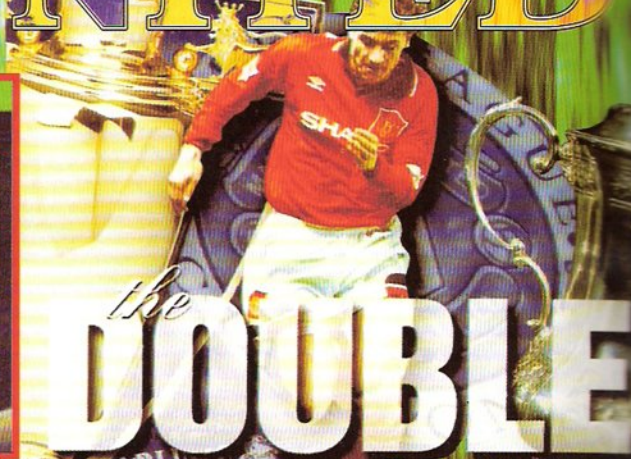
1. DOOM 2
2. PYROTECHNICA
3. T.F.X.
4. PINBALL FANTASIES
5. VIRTUAL POOL

KONZOL

1. ALADDIN
2. NHL HOCKEY '94
3. EARTHWORM JIM
4. PITFALL!
5. JUNGLE BOOK

1994-ben a Manchester United megnyerte a bajnokságot és az FA kupát is. Ennek a ritka eseménynek próbált emléket állítani a Krisalis, amikor elkészítette az MU újabb változatát. Bár a játék kicsit szebb lett, kicsit többet tud, lényegében a másfél évvel ezelőtti megjelent változatra emlékeztet. A programban jól ötvöződnak a taktikai és a börtömkormány levezető elemek, de aki csak az egyet műftát kedveli, az is örömet leli benne, hiszen a Set-up-ban a másikat nyugodtan kikapcsolhatja.

MANCHESTER UNITED



the DOUBLE

Newcastle United vs. Old Trafford *Tactic Grid*

SQUAD	TEAM	FORMATION
<ul style="list-style-type: none"> 1. Steve Harper 2. Mark McGhee 3. Ruf Fox 4. Darren Peacock 5. Peter Beardsley 6. Barry Venison 7. Alan Hogg 8. Steve Harvey 9. Paul Emery 10. Paul Brannan 11. John Bentley 	<ul style="list-style-type: none"> 12. Peter Abbott 13. Mark Hughes 14. Alan Hansen 15. Bryan Robson 16. Gary Veitch 17. Steve Bruce 18. Peter Reid 19. Paul Scholes 20. Ryan Giggs 21. David Beckham 22. Ole Gunnar Solskjær 23. Roy Keane 24. Nicky Butt 25. Paul O'Grady 26. Darren Fletcher 27. Michael Owen 28. Cristiano Ronaldo 29. Wayne Rooney 30. Dimitar Berbatov 31. Cristiano Ronaldo 32. Ryan Giggs 33. David Beckham 34. Paul Scholes 35. Ole Gunnar Solskjær 36. Roy Keane 37. Nicky Butt 38. Paul O'Grady 39. Darren Fletcher 40. Michael Owen 41. Cristiano Ronaldo 42. Wayne Rooney 43. Dimitar Berbatov 	4-4-2

Player Stats, Substitutes, Pre-Match

Az MU-ban kezdetünk saját kupát (összeválogathatjuk a csapatokat), saját bajnokságot (megadhatjuk a meccsek számát, a győzelemért és döntetlenért járó pontokat), sima meccset és egy hagyományos angol idényt (természetesen bajnoki és kupa meccsekkel együtt).



kin nem adhatunk túl. Ugyanitt van lehetőség arra is, hogy más csapatokból az átadólistán nem szereplő játékosokat igazoljunk.

TAKTIKA

Minden meccs előtt ebbe az ablakba jutunk, ahol beállíthatjuk a kezdőket, a felállást és a taktikát. A játékosok listájában a fehér a teljesén fitt, a piros pedig az eltöltött vagy sérült emberek jelzi. A kék és a sárga színűt sérült, de képes játszani (igaz a kék meccs közben valószínűleg még jobban megserül). A csapat és a cserék összeállításához a Squad listában válasszuk ki valamelyik embert és tegyük át a Team oldalra.

A felállást a jobboldali négyzetláncra adhatjuk meg. Itt minden kis négyzet a pályára egy részt jelzi. A pályá mellett nyilakkal pedig azt adhatjuk meg, hogy az egyes csapatrészek mennyire vegyenek részt a védekezésben, illetve támadásban.

MECCS

A mérkőzést felülről, 45 fős szögéből látjuk. A játékosokat a J-nyíl vagy az D, P, Q, A és szökő gombokkal, a másik csapatot a nyilakkal és a jobboldali CTRL gombbal irányíthatjuk. Passzolásához a kart a kívánt irányba kell nyomni, s a tüzgombot egy pillanatra lenyomni. Ha abban az irányban van a közelben (ez a távolság a rúgó ügyességétől függ) játékos, a labda öhozza pattan. A lövéshez a passznál tovább kell nyomnunk a gombot. A lövés ereje a lövés hosszától, irányától és a kar elengedés utáni állásától függ (minél tovább tartjuk valamilyen állásban a kart, annál erősebb lesz a hatás). A szabadrúgásokat, szögleteket, büntetőket ugyanazzal a technikával kell lövniük. Passz után, ha akkor nyomjuk le a tüzet, amikor a labda valamelyik játékosunkhoz közeledik, az fejel vagy kapasból lö a labda magasságától függően. Végül, ha

az ellentétlél van a labda, a tüze játékosunk becsúszik, s szerelni próbál. Meccs közben az F1, F6 gombbal a két csapat taktikai képernyőjéhez jutunk, ahol a már ismert dolgokon túl cserélhetünk is. Az S kúrja az eredményt, az R ellindítja a visszajátszást, a CTRL-C pedig befejezi a játékot.

EDITOR

A játék egyetlen igazán új része a szerkesztő. Ebben saját bajnokságot, csapatokat, játékosokat hozhatunk létre, illetve módosíthatjuk a meglévőket. Ezon túl mi adhatunk meg a játékosok összes képességét is; így saját ügyességünknek megfelelően tervezhetjük meg a csapatot. A játék tehát elég sokat nyújt, a szerzők megpróbálták minden elképzelhető belezsűfolni. Ez előny, hiszen ha valaki hamar megunja a menedzser játékok monotonitását, annak kellemes pihenést jelent majd a csapat irányítása közben a meccsek lejátszása. Az viszont igaz, hogy a menedzser részben elvégezhető feladatok elmaradnak a múltkor bemutatott Premier Manager 3-tól. A a foci rajongói is találhatnak olyan programot, amelyben a meccsek jobban ki vannak dolgozva. Szóval azoknak ajánlom az MU-t akik mindkét műftát szeretik és megelégednek a Könnyebb feladatokkal.

ÁTIGAZOLÁS

Itt a többi klub által átadólásra tett játékosokat találjuk. A legértékesebb labdarúgók a lista elejére kerülnek. Egy kiválasztott ember adatait (Speed - futógyorsaság, Stamina - fáradékonyság, Aggression - a szerelések keménysége, Handling - védés, Positioning - kapusnál helyezkedés, Shoot Power - lövés, Shoot Accuracy - lövés pontossága, Ball Control - cselezés, Passing - passz pontossága, Tackling - szerelés, Intelligence - ..., Fitness - erőnlét) a Player Info gombot lenyomva olvashatjuk el. Ha valamelyik játékos elnyerte tetszésünket, a Buy Player-rel vehetjük meg.

Saját játékost eladni a Buy/Sell Player ablakban a Sell Player gombbal tudunk. Ilyenkor a többi klubtól rendszeresen érkeznek az ajánlatok, s eldönthetjük, hogy közülük melyiket fogadjuk el. A sérült és eltöltött játékosok

Transfer Player

Player	Value
1. Paul Jones	1000000
2. Chris Woods	800000
3. Steve Robinson	700000
4. Alan Hansen	600000
5. John Scales	500000
6. James Beckenamp	400000
7. David James	300000
8. Mike Thomas	200000
9. Mark Wright	100000
10. Nigel Clough	100000
11. Paul Scholes	100000
12. Frank Walters	100000
13. Dennis Mortley	100000
14. John Barnes	100000
15. Michael Stearns	100000
16. Steve Horgan	100000

576 KByte ÉRTÉKELŐ

MU - THE DOUBLE

KADIA KRISALIS

grafika: [Progress bar]

hang/zene: [Progress bar]

kezelhetőség: [Progress bar]

kihívás: [Progress bar]

PITE KORREKT KEMENY

ÖSSZEHATÁS

75%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 C032

PC: RAM: 4MB HD: 4MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND AGUS

AZ
576 **KByte**

MEGNYITOTTA
LEGÚJABB ÜZLETÉT

A WIZARD'S

JÁTÉKTEREMENBEN,
A TOP TEN SHOPBAN.

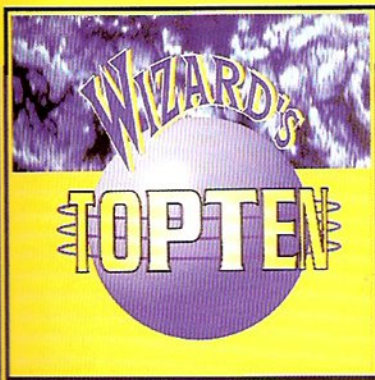


Kultúrált környezetben válogathatsz
a legfrissebb CD-ROM-ok, lemezes és
kazettás programok között.

Széles választékban kaphatók vadiúj
PC-s, Amigás és konzolos (SEGA,
NINTENDO) játékok.

Ha pedig elkapott a hely varázsa,
kipróbálhatod
a legújabb játéktérmi csodagépeket is.

Az Irányi utcában a Ferenciek terénél
nyitva 11-01-ig
(Az 576 KByte Shop este 10-ig látogatható)



A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

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

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé
teheted vásárlásodat is.

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

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

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

Ez már önmagában is megéri,

DE

mi még ennél is többet adunk!

3/6/12

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

az 576 KByte budapesti, győri, pécsi és a Wizard's
játéktéremben található boltjában a részedre megküldött

KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk.
Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban meglévő előfizetésük erejéig,
amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbséget
a részükre küldött csekken befizetik.

Akción a Csomagküldő Szolgáltatásban megrendelhető termékekre is vonatkozik.
Rendelés esetén mellékelnd a kártyádat, amit mi a megrendelt játékkal együtt
visszaküldünk részedre.

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

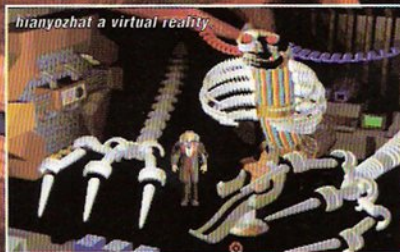
TITKOSÜGYNÖKÖK EGY DÉMON NYOMÁBAN

BUREAU

Bizonyára már másnak is feltűnt, hogy a Gametek a Take 2-val karöltve szinte kizárólag a kegyetlen jövő cyber világába kalauzáló játékok kiadására specializálódott. Ez még önmagában nem volna baj, hiszen magam is kedvelem ezt a témát, ám azt még jobban kedvelem, ha ez a téma kellemes kivitelezéssel párosul, ami azonban sajnos a cég többi játékával egyetemben a legújabb művükre, a Bureau 13-ra sem fogható rá. A Bureau 13 játékmotort megkezdte a késő '80-as évek C64-es kalandjátékainak az "Itt vedd ezt a tárgyat fel, ott pedig használd" színvonalánál. Igaz, ez a játékmotort a Bureau 13 esetében annak köszönhető, hogy a játék egy azonos című papíron játszható RPG alapján készült, így ez tehát végül is elnézhető, viszont a nehézkes irányítás, a néhány teljesen felesleges, zavaró parancsszó, meg hogy amikor már sok tárgyunk van, örökké kell scrollozni az inventory-nkat, nos ez mind kizárólag a programozók "érdeme".



Persze egy cyber-történetből sem



hiányozhat a virtual reality

gáljuk meg az asztalt, mivel az aljára ragasztva az üzenetrögzítő egyik kazettáját találjuk. Ezt a kazettát játsszuk vissza a rögzítővel, s máris meg van Withers ügynök címe: egy parkoló. Ez azonban még kevés. Nézzünk be a rendőrségre, s ott az asztalon található ragasztóval ragasszuk be a poroltós szekrényt. Lökjük a rendőr hamutartóját a papirkosárba, s máris magunkra maradtunk. Menjünk be a sheriff

irodájába, s az asztaliókból vegyünk ki a kulcsát, a biztosítékdobozt kinyitva pedig csavarjunk ki egy biztosítékot, majd kapcsoljuk le a főkapcsolót. A kulccsal nyissuk ki a bizonyítékok raktárát. Áram nélkül immár nem vesz semmit a kamera, tehát vegyünk fel a bizonyítékokat és a fényképezőt. Menjünk az AI Corporation székháza mögé, s nyissuk ki a szemetes konténer, s keressgéljünk benne. Az így előkerülő Ted Simpsonnak címzett üres dobozzal csöngessünk be az épületbe, s a kijövő biztonsági őrnek mutassuk meg, mire az beenged minket. A titkárnő asztalán és a fénymásolóban érdekes iratokat található, ezeket vegyünk fel s olvassuk el. A hátsó ajtó keresztlú a biztonsági kamerák központjába jutunk, ahol vegyünk fel a videokazettákat. Most menjünk be az irodába, s nyomjuk meg az asztalon a gombot. Az így előkerülő videóba tegyük be a harmadik kazettát, s vegyük fel a távirányítót. Nyissuk ki a falon a füstjelzőt, vegyük ki belőle az elemet, s tegyük az irányítóba. Toljuk el a falon a képet, s játsszuk le a szalagot, melyen Simpson hangja van. Az így kinyílt széfben vegyünk ki az újabb videokazettát, s azt is játsszuk le. Ezen Withers kisbuszát láthatjuk, melynek leolvashatjuk a rendszámát is. Most menjünk vissza a kiindulási helyre, azaz még visszább, a tornaklub és a kézbesítő iroda ajtaja elé. A cél: bejutni a kézbesítő iroda alkalmazottjainak

A Gametek játékaival mindig ugyanaz a gond: nehézkes irányítás, vontatott történet. Sajnos ez alól a Bureau 13 sem kivétel.

az öltözőjébe. A vámpírral, illetve a tulvajjal a különleges képességeik segítségével besurranhatunk a portás háta mögött, a két nő szereplőt pedig a tornaklubba mi öltöztetjük az öltözőkben keresztlúba nyitva. (A maradék két szereplővel e

sorok írásig még nem jöttem rá mit lehet itt tenni, tehát őket ne válasszuk együtt.) Az öltözőben nyissuk ki a biztosítékszekerényt, vegyük ki a rossz biztosítékot, s csavarjuk be a rendőrségről lopottat. Az immár láthatóvá vált sötét sarokban nyissuk ki Withers szekrényét, s vegyük ki belőle a kabátot. Kutassuk át a kabátot, a zsebéből ugyanis egy kulcs kerül elő. A Rick Shopjával szembeni parkolóban áll Withers kisbusza, mi azonban egyelőre a parkoló csomagmegőrzőjébe menjünk, s ott adjuk oda a fickónak Withers slusszkulcsát. Erre az egy dobozhoz elő, melyből a kisbusz mágneszárájának a kártyája kerül elő. Nyissuk ki a buszt, másszunk be, s mindjárt szálljunk is ki, mivel a kocsiban Withers naplójára bukkanunk, melyet ha elolvassuk megtudjuk, hogy a kórházban újra megpróbálja megölni a sheriffet. Menjünk azonnal a kórházba, ahol Withers

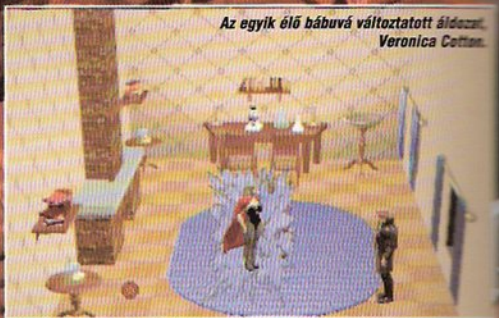
MILYEN IS A JÁTÉK?

A játék tulajdonképpen grafikailag és zeneileg kielégítő élményt nyújt (legalábbis a CD-s verzió), tehát voltaképpen az említett szépséghibáktól eltekintve nem lehet gondunk vele. A program legfőbb erénye, hogy összesen hat szereplő közül választhatunk (egyszerre kettőt), s mindegyik szereplő természetesen más-más dologban járatos, tehát a sztori néhány részletének a kiválasztott figurától függően többféle megoldása is van.

Mi egy titkosügynökség két ügynökét fogjuk irányítani, akik azt a feladatot kapják, hogy nyomozzák ki, hogy az iroda egy másik ügynöke miért támadta meg Stratusburg látszólag ártatlan sheriffjét. A nyomozásunk során ki fogjuk deríteni, hogy egy Stellerex nevű démonnal állunk szemben, aki egy komputervíruson keresztül akarja irányítani a világot, chipecket ültetve az emberek nyakába, köztük a sheriffnek is... Hát akkor munkára!

A FŐTCA

Először is menjünk Rick Elektronikai Üzletéhez, s törjünk be. Ha másképp nem megy, vizsgáljuk meg az üzlet falát, majd a kilazított téglával dobjuk be az üvegajtót. Vegyük fel a csípőfogót a polcra, s vizs-



Az egyik élő bábuvá változtatott áldozat, Veronica Cotton.

már épp egy újabb bombában serénykedik, amikor megzavarjuk. Fenyegetőzni kezd, hogy ha nem derítjük ki mi van a sheriffel, újra fog próbálkozni. Közben a sheriff magához tér, s megtudjuk tőle, hogy épp az AI-nál nyomozott valami komputer vírus után, amikor valakik beleültették a chipet. Ezután átad egy 4-es szintű kódkártyát az AI gyárhoz. Irány tehát a kisbusz, s ott a 2-es ponttal, az autózvezetéssel menjünk az erdőhöz.

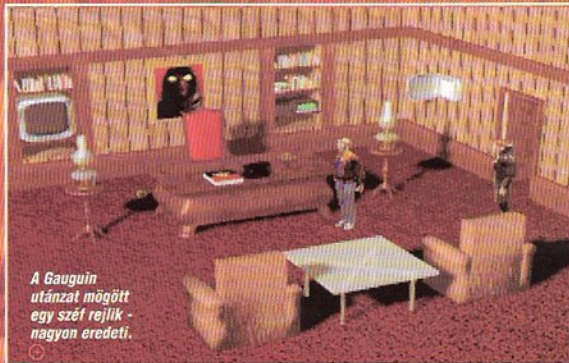
AZ AI GYÁRTELEP

Sétáljunk be az erdőbe a tisztásra, ott vegyük fel a faágat, amit tegyük keresztbe az úton. Hamarosan egy kamion fog megállni. Amikor a sofőr odébbvonszolja az ágot, lopjuk el a kamiont, így bejutunk a gyártelepre. Ott nyissuk fel a billenő ajtót, bent nyissuk ki a kapcsolótáblát, s

indítsuk be a kinn lévő ablakmosó gépet. Vegyük még fel a fűrészt, majd liftezzünk fel. Az épületben használjuk balra az ajtót a kódkártyát, így egy raktárba jutunk, benne egy lifttel. Az előtte lévő billentyűzeten üssük be az AI székház titkárnőjétől lopott papírról a számat (2112). Liftezzünk le. A következő folyosón a ajtó előtt egy alig látható úrót van, azt vágjuk el a fogóval, s csak utána lépjünk be az ajtón. Egy kisebb "műtőbe" érkezünk, ahol a chipeket az emberekbe ültették. Vegyük fel a segédet, melyben az itt folyó munkák leírásait feljegyezve, s melyben Tucker sheriff neve mellett még négy másikat olvashatunk. Szálljunk ismét kocsiba, s irány az áldozatok lakhelye, a Dogwood Drive.

DOGWOOD DRIVE

Először is menjünk a könyvtár parkolójába, s vegyük ki az autó hátuljából a lámpát, és a pajszert. Ez utóbbit "műszerrel" törjük fel Eddie Houston és Dennis Sterling lakását. Sterling otthonában az üzenetrögzítőt Ted Simpson hangját hallhatjuk, aki épp a likvidálásunkkal bízza meg Sterlinget, a garázsban pedig az egyik szekrényben egy pokolgépekről szóló könyvet találhatunk. Houston lakásában egy vámpírvető táskából több más mellett egy ásó kerül elő, a konyhájában, az ajtó mögötti szemeszben pedig egy koncertjegyet találunk. Menjünk balra az utcában, ameddig csak tudunk. Ott vizsgáljuk meg a posztert, majd haj-



A Gauguin utánzat mögött egy széf rejlik - nagyon eredeti.

suk fel, s lépjünk be a csövesek rejtékhelyébe. Kérdezzük ki a csövest, majd vegyük fel a serkentőt és az áltató tablettákat. Menjünk be a jeggyel a "vámplerek" koncertjére, ahol is az áltózában egy koporsóban Houston fenyegető üzenetét találhatjuk. A parkolóban a busz hátulját kinyitva rá is bukkanunk a



Ezek a bizalomgerjesztő berendezések a chipek beültetésére szolgálnak.

lesben álló Houstonra, akiről távolítsuk el a chipet. Ezután irány Carver Bárja, ahol Sawbuck minket meglátva egy túszt ejt. Nem muszály azonban megölnünk, hanem közelítsünk felé annyiszor, míg ki nem lövöldözi a tárát, s elmenekül. Menjünk utána, s róla is szedjük le a chipet. Most menjünk be a gyógynövény boltba, s vegyük fel az amulettet, melyből a varázserejű Veronica Cotton szól hozzánk, s azt kérdezi, hogy látni akarjuk-e őt. Természetesen igen (Agree...). Azt üzeni, hogy a macskája, Elmo elvezet minket hozzá. Kövessük hát a bolt előtt megjelenő macskát. Az autónknál Sterlingbe botlunk, aki épp a kocsinkon büttyköl valamit. Miután róla is eltávolítottuk a chipet, hatástalanítsuk az autónkra szerelt bombát a fogóval, s csak utána kövessük az autóval a temetőbe a macskát.

A TEMETŐ

Követve Elmot végül eljutunk Veronica házához, de csak az egyik ügynökünkkel lépünk be, azzal akinek WINCS az amulett. Vegyük le Veronicáról is a chipet. Imár a démon összes szolgáját likvidáltuk, s visszafelé a temetőben megjelenik Stellerex egy démona. Készítsünk varázslatot: fűrészeljünk le a parkban a somról egy ágat, az ágból vágjunk le egy korongot, majd ássuk ki Spike Clemmias (egy gyilkos) csontvázát a temetőben, vegyük ki a mutatóujját, amit a templom konyhájában mártunk a pap (egy szűz) kifolyt vérébe, s írjuk fel vele a korongra a démon nevét. Menjünk a pap szobájába, vizsgáljuk meg a padlószőnyeget, s nyissuk fel a titkos rekeszt. Vegyük ki a szelleműző könyvet,

majd akasszuk le a keresztet a falról, s üzzük el vele a temetőből a demont. Most már hátra mehetünk a mauzóleumhoz. Nyissuk ki és lépünk be.

A mauzóleum belseje Stellerex illúziója, s nem tudunk kijutni, csak körbe járhatunk. Ám a kör belseje felé a fal csak illúzió, így átléphetünk rajta, ahol végül Stellerexet előlünk a varázslatunkkal. A démon egy

6-os kódkártyát hagy maga után.

ISMÉT A GYÁRBAN

Térjünk vissza az AI gyárba, mivel Stellerex vírusától még nem szabadultunk meg. Menjünk át a kártyával a 6-os ajtón, s várjuk meg míg az ör távozik. Ekkor dobjunk a kávéjába altatópirulát, s mi is távozzunk. Menjünk vissza, húzzuk ki az alvó ör zsebéből a 7-es kártyát, s nyissuk ki vele a következő ajtót. A serkentő tablettákkal ébresszük fel az elkábított programozó lányt, aki elmondja az EMP labor ajtáinak a kódját. Menjünk tehát oda, s vegyük fel az EMP szerkezetet. Térjünk vissza a folyosóra, de onnan most a balra nyíló folyosóra menjünk, ami Simpson irodájához vezet. Nyissuk ki a 7-es kártyával, majd benn mozdítsuk el a Shakespeare szobor fejét. Menjünk át az így kinyílt titkos ajtón, s ott használjuk az EMP-t, ami így felblokkolja az egész számítógéprendszer, beleértve sajnos a továbbvezető ajtót is. Az alvó ör mellett balra vizsgálódva viszont találunk egy titkos folyosót, melynek mágneses ajtaja most kinyílt. Mielőtt azonban belépünk, töltsük fel az EMP-t ott, ahol felvettük.

A központi komputerteremben megtaláljuk a gyilkos rendszer alkotóját, Simpson, aki immár maga is áldozata lett saját művének. Beszéljünk vele, mire elmondja a program lekapcsolásának a kódját. Szálljunk be a virtual reality székbe, s a rendszerbe belépve ismét használjuk az EMP-t. Ez leblokkolja a vírust, s így a panelet végül beüthetjük a kódot, ami a teljes rendszer megsemmisülését eredményezi.

V.Z.



Sawbuck tegyverével egy túszt ejt, ám szerencsére ő nem egy Clint Eastwood.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

BUREAU 13 KIDAJA: **GAMETEK**

grafika: [Progress bar]

hang/zene: [Progress bar]

kezelhetőség: [Progress bar]

kihívás: [Progress bar] PITE KORREKT KEMENY

ÖSSZHATÁS 71%

C64: [Progress bar] LEMEZ KAZETTA

AMIGA: [Progress bar] 500 1200 CD32

PC: [Progress bar] RAM: 4MB HD: 13MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

WEST LASER GAME CLUB

A WEST rovat olvasói között bizonyára sokan örülnek a nyári szünetnek és a megérdemelt szabadságoknak. Ha a hirtelen rátok szakadt szabadidővel esetleg nem tudnátok mit kezdeni, ugorjatok el a WEST-be, ahol ismét csak egy csomó újdonsággal várnak titeket. Az első és legizgalmasabb hír, hogy felszerelték egy olyan csörlőt, amellyel immár a legnagyobb méretű játégek is leszállíthatók a terebe! Elhárult tehát az akadály, jöhetnek az óriás beülős szimulátorok és a jobbnál jobb SEGA masinák. A jelenleg létező legszebb grafikai autósversenyes játéka, a **SEGA RALLY** is rövidesen megérkezik a WEST-be (talán a cikk olvasásakor már ki is próbálhatjátok). Előzetesnek bemutatjuk a gépet és két kedvesenláló képet a játékból. Remélhetőleg a jövő hónapban bővebben is be tudunk róla számolni.



A gépek tesztelését a DEITH LEISURE tette lehetővé, köszönjük nekik.

JURASSIC PARK

Ebben a hónapban két beülős gépet is tesztelhettem, ezek közül először a **JURASSIC PARK**-ot mutatom be nektek. Első látásra semmi extrát nem láttam a gépen, a kabin egy kétüléses terepjárót formáz, ahol a nagyméretű szélvédőre ve-



tíve látjuk az akciót - egy célkeresztet irányítva kell leléni a megvadult őshüllőket. Lecsúsztunk a haverommal, bedobáltuk a huszasokat és megragadtuk a botkormányokat. Amikor megnyomtam a 2 PLAYER indítógombot, akkor ért az első meglepetés - a terepjáró elkezdett szágúndani a dzsungelben (elképesztő a grafika) a kabin pedig milliméterre úgy dőlt jobbra-balra, előre-hátra, s úgy zötykölődött, ahogy az út haladt! Összenéztem a sráccal - "Jézusom", mondtam és már két kézzel markoltam a joysticket. Óriási méretű dinók rohantak felénk a képen, madarak csapódtak szemből az üvegen, bombolték a Tyrannosaurusok és nekem már mindennem izzadt, hogy célon tudjam tartani az irányzékomat. A kocsii állapot módon dúllongált és észre sem vettem, hogy már végig is csináltuk a négy pályát. Komolyan mondom, próbáljátok ki ezt a gépet, mert ilyen még nem volt - ha ketten ültök neki és bedobtok fejéteként 300 Ft-ot (ennyiből végig lehet játszani), fantasztikus élményben lesz részete! A JURASSIC PARK az utóbbi hónapok legemlékezetesebb gépe volt.

T-MEK

A másik beülős masina valamivel komolyabb témájú, mint a JP, neve **T-MEK**. Az ATARI GAMES készítette és elég ritka stílusú képvisel az arcade gépek között - lényegében egy hi-tech

tankszimulátor. Feladatunk az, hogy egy futurisztikus tankot - MEK-et - irányítva kinyírjuk a többi versenyzőt és megnyerjük a 12 lépcsőből álló bajnokságot. Közben 6 főellenféllel is meg kell majd küzdeni és a játék végén ott vár Nazrac, a főgonosz is. Kezdséskor 6 tank közül választhatunk, melyek 3 tulajdonságban (sebesség, fegyverzet, pajzs) különböznek egymástól. Miután beültem a székbe rögtön feltűnt, hogy a játékot két (!) joystickkel kell irányítani. Ha egy kart használunk, vagy mindkettővel ugyanarra mozgunk, az X-Y koordináták mentén indul meg a tank. Ha ellentétes irányba toljuk a karokat, akkor villámgyorsan fordulni tudunk - lényegében tehát a lánctalpa forgásirányát kezeljük. Mindkét karon 2-2 tüzögomb található, ezekkel a különböző fegyvereket aktivizáljuk.



Az arénában rajtunk kívül minimum három másik MEK is kiűd, mindenki mindenki ellen. A képernyő alján egy radar mutatja a többiek helyzetét, a rendelkezésre álló időt és a helyezésünket. Csak akkor kapunk jutalomjátékot, ha

mi kerülünk ki győztesen a menetből. Igyekezünk kilőni minél több ellenfelet a pontszám miatt és a roncsokon áthalatva mindig vegyük fel a zöld energiatöltő kristályokat is. A pályán gyakran találkozzunk lebegő gépekkel, melyek alatt két fénycsóva van - ezek alatt átmenve tudjuk a fegyvereinket újratölteni. Mint az az ismertetőből is látszik, a T-MEK nagyon igényes és összetett gép, azoknak ajánlom, akik kedvelik a komoly kihívásokat és a szimulátorokat. A grafika nem



egyetrengető, de ehhez a játéknak pont megfelelő. Csak biztatlásként mondom a megnyerés megszállottaknak, hogy párszáz forintból ezt a supergépet is ki lehet végezni!

Martin

MANGA

Mint az köztudott, a nyár uborkaszeczonak számít a számítógépes játékok világában, hiszen ebben a három hónapban szinte alig jelennek meg új anyagok. Nem így van ez a MANGA-nál, akik folyamatosan adogatják ki az új filmeket, kezdik meg az izgalmasabbnál-izgalmasabb sorozatokat, éjt napallá téve szinkronizálják a történeteket, hogy őszig se kelljen unatkozniuk. Az a film, amit most be fogok mutatni azt bizonyítja, hogy a MANGA a forró nyári napokra is tartogat meglepetéseket.

PATLABOR - MOBILE POLICE

A MANGA filmek között elég sok foglalkozott már a jövő század elképzelt rendőrségével.

A **PATLABOR** című alkotás egy sikeres japán televíziós és videó sorozatra épül, de ezúttal csak egy izgalmas történetet dolgoz fel. 1999-et írunk, a helyszín Tokyó, főszerepben a **MOBILE POLICE**, azaz a városi zsaruk. A cselekmény középpontjában azok a nagyméretű pilóta által irányított robotok - **LABOR**-ok állnak, melyeket a tokiói rendőrség állított csatarendbe a bűnüldözés szolgálatában.

Az új fegyver már-már visszaszorítja az immáron tetéző bűnüldözési hullámot, amikor is egy titokzatos öngyilkosság kavarja fel a kedélyeket a városban. A tragédia kapcsolatban van az aal a monstre építkezésel, amely a kikötőben folyik - ott épül ugyanis a titokzatos Babylon Project. Vajon mi a kapcsolat az öngyilkosság, az új Mobile Police AV-XO Zero Labor és egy megvadult



prototípus tank között? A főszereplő zsaruk Noah és Azuma nyomozást indítanak és rájönnek, hogy a városra vigyázó 8 ezer (!) Labort valaki megfertőzte a BABEL vírussal - és ez bizony Tokyó pusztulásához vezethet. Hőseink elkeseredett háborút indítanak a vírus forrása ellen, amely a hatalmas Babylon Project toronyban rejtőzik. A film majd' 100 perces. A **MECHA**-kat az a Yutak Izubuchi tervezte, akinek a **SPACE CRUISER YAMATO**, a **STARSHIP TROOPERS**, a **MOBILE SUIT GUNDAM** és a **SILENT MOBIUS** robotjait köszönhetjük. A rajongók ezúttal igazán el lesznek kényeztetve!

MANGA SZÓTÁR

A MANGA rovat olvasása és a filmek megtekintése közben bizonyára találkozottok már olyan ismeretlen szavakkal, melyek jelentésével nem voltatok tisztában. A következőkben néhány olyan kifejezést magyaráznék meg, melyeket ezzel a stílussal kapcsolatban gyakran használunk.

- **ANIME**: Ez a szó minden olyan alkotásra vonatkozik, ami "japán stílusban" készült. Leginkább a nem japán nemzetiségű rajongók használják, hogy megkülönböztessék az amerikai és európai animációs filmeket. Ha egy mű nem Japánból származik, akkor az nem Anime.

- **MANGA**: japán szó, jelentése képregény. A mangát általában minden korú és nemű japán ember előszeretettel olvassa.

- **CHARA**: a mangában előforduló karakterek/szereplők rövidítése.

- **MECHA**: kurtított szó, a "mechanikus" megfelelője. Az egész kis masináktól

kezdve a toronymagas robotokig mindenre használják.

- **MOBILE SUIT**: a megnevezést először a GUNDAM sorozat megjelenése után kezdték használni. Egy olyan mecht jelent, melyet ember (pilóta) vezérel, de működése és teljesítménye szoros kapcsolatban van a pilóta fizikai állapotával, erejével, szellemi teljesítő képességével. A Mobile Suitok lehetnek egyszerű "exoskeleton"-ok (mint például Ripley hadnagy rakodógépe az Alien 2-ben) és lehetnek 30 méter magas felfegyverzett robotok is.

- **OAV**: Original Animation Video - olyan film, amelyet az alacsonyabb költségek miatt kifejezetten videó megjelenítésre szántak, nem pedig a mozivászonra.

- **CHAN**: tipikus japán toldalék, jelentése kedves/cuki (mindig pozitív beállítottságú állatra/személyre/lényre alkalmazták). Általában kis állatok, gyermekek nevéhez illesztik hozzá, de a szerelmesek is használják egymás között, pl. **MARUKO-CHAN**. A mangában egy speciális stílust képviselnek a chanok, hiszen vannak olyan filmek és képregények, melynek szereplői miniatűr, "bugyután" gyerekes robotok vagy kisserácok.



- **SD**: a Super Deformed rövidítése, például **SD GUNDAM**: az **SD-k** "törpe" verziói a Mecháknak és a Charáknak. Ellentétben a Chanokkal, az **SD-k** kifejezetten negatív jellemű szereplők is lehetnek.

Martin



SEGA SATURN NE

Ebben a hónapban a szokásostól egy kicsit eltérő konzol rovatot olvashattok, melynek két fő oka van. 1: Martinnak egyéb elfoglaltságai akadtak, ezért most szerény személyem próbálja meg a konzolosok információhiányát csillapítani. 2: Zoleval közös elhatározással úgy döntöttünk, hogy mivel ez a kora nyári időszak úgysem mondható programban gazdagnak, ismertetőket helyett most inkább a legfrissebb konzolos hírekkel bombázunk Titeket, és néhány igazán érdekes fejlesztésről szólnunk pár szót.

Tudjuk, hogy ma Magyarországon sajnos nem sokan engedhetik meg maguknak, hogy egy ilyen csodamasinát vásároljanak, ám az senki sem kérdőjelezheti meg, hogy a jövő ezeké a gépeke, így tehát úgy érezzük, sokakat érdekelhet, hogyan alakul a Sega eme újszülöttjének, a SATURN-nak a sorsa.

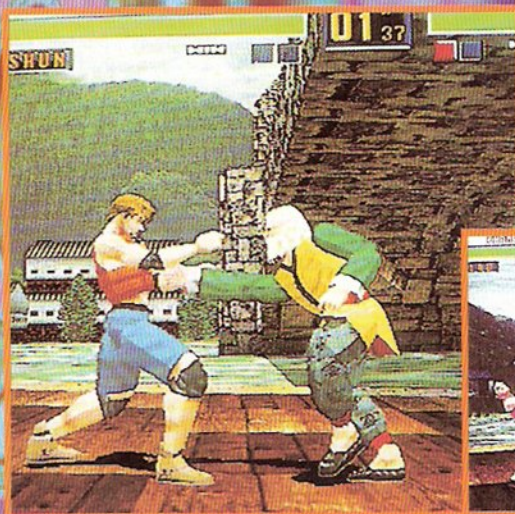
Japánban a Saturn immár óriási sikert könyvelhet el, hiszen megjelenése után a gép azonnal kifogyott a boltok raktáraiból, mely a mammutvállalatot a termelés fokozására ösztönözte. Japánban csak a megjelenést követő egy hónapban több mint 500.000 darabot adtak el belőle, s bár az idő közben megjelent PS-X rontotta a statisztikát, a Sega továbbra is optimista, s május végéig 1,2 millió eladott példányra számítanak, az év végéig pedig el akarják érni a 2 milliós nagyságrendet.

A Saturn technikai adatait és fantasztikus képességeit Marlin már egy előző számban részletezte, így inkább rálérek egy másik sokakat érdeklő témára, a gép árára. Nos, a Saturn amerikaiában szeptember 2-án, egy szombati napon, sillszerűen a Saturn-Day-en fog megjelenni, az ezzel kapcsolatos legfrissebb hírek szerinti 350-400\$-os áron. (Ez forintban kb. 70-80 ezret jelentene, de ebből persze kár lenne még messzemenő következtetéseket levonni, mivel ki tudja még addig hány forintértékelés lesz, vagy még esetleg milyen új vámrendeletek lépnek életbe.) Az amerikai ár alakulását azonban jelentősen befolyásolhatja még a nem sokkal később megjelenő konkurencia, a Sony PS-X is, aminek árával kapcsolatban 200-300\$-ról keringenek közsza hírek. Ezek az összegek persze még mindig távol esnek egy átlagos magyar pénztárcától, de már biztatóbbak. Egyelőre tehát marad továbbra is a várakozás, hogy a Sega végre megcélolja az európai piacot is. S hogy érdemes-e megvenni egy konzolt, azt persze az ára mellett a programmal való ellátottsága befolyásolja a legjobban. Nézzük tehát, mit várhatunk a Saturnra!



virtua fighter 2

A Saturn a sikerét nem utolsó sorban a hardware-rel egy időben megjelent 3D-s bunyós játéknak, a Virtua Fighternek köszönheti, amely szinte példátlanul 1:1 arányban kelt el a géppel, azaz minden eladott Saturn mellé jut egy. A VF óta azonban megjelent az ugyan kevésbé játszható, de szebb grafikájú PS-X-es Toshinden, s ezután sokan leírták a Saturnt. Az AM2 viszont már ígéri a VF2 megjelenését, ami grafikailag sokkal jobban meg fogja közelíteni az eredeti játéktérmi gép színvonalát, mint például a Daytona USA Saturn konverziója tette, tehát téves az a feltételezés, hogy a Daytona már kihozta a Saturnból a maximumot. A VF2 előzetes képei alapján ezzel teljes mértékben egyet érthetünk. A második részben nem csak az előző rész karaktereire "húznak" texture mapped grafikát, hanem a teljes játékot újra írják. A játék megjelenése az év végére várható, s ha minden igaz, nagyjából ebben az időben a játéktérmegekben már a VF3-ba dobálhatjuk az aprónkat. Az AM2 még egy másik nagy durranást is tervez a Saturnra, a Virtua Copot, amelyhez minden valószínűség szerint (ugyanúgy ahogy a Daytona USA-hez a kormány) majd egy pisztoly is beszerezhető lesz.



MS

virtua racing

Még a Daytona-előtt minden valamire való játékerem sztárja a Virtua Racing volt. A VR azóta már megjelent Mega Drive-on, és 32X-en is, most pedig a Time Warner Interactive gondozásában elkészült Saturnra is. Természetesen ez a legjobb és legszebben kidolgozott verzió, persze még több koosival és még több pályával. A versenyben a szokásos négy féle kameránézetből mehetünk akár különálló futamokon, de immár választható az ún. Grand Prix Mode is, ami egy 10 menetes bajnokságot jelent, amelyen 15 vetélytárral kell összemérnünk a tudásunkat. Míg a 32X verzió öt pályát tartalmazott, addig a Saturnos társa már tízet, melyeken hat különböző kocsival száguldozhatunk, az 1960-as évjáratú Formula autótól kezdve a legmodernebb Forma 1-es kocsig. A programozók keményen dolgoztak, hogy a "hazavihető verzió" 100%-ig megegyezzen, sőt felülmúlja a játékeremi változatot. Ennek érdekében a szórakoztató részletekre is ügyeltek, – hogy egy példát említsék: ha Ausztráliában nekimegyünk egy fának, egy koala mackó csúszik le a fa törzsén, majd visszamászik, de találkozhatunk majd a pályán körül ugrádozó polygonos grafikájú kengurukkal is. Összegezve tehát egy fantasztikus konverzióról van szó, de ettől függetlenül a Daytona császárságát nem veszélyezteti.



RPG SATURN-ra?

Japánban még mindig az RPG műfaj számít a legnépszerűbbnek, így nem csoda, hogy a Sega és a Sony is ilyen irányú fejlesztésekbe fogott a következő generációs gépeiben. A Manga rajongók számára külön örömet jelenthet, hogy olyan címek jelennek meg, mint Blue Seed, vagy Magic Knight Ray Earth. Jön a T&E Soft

gondozásában a Virtual Hydlide, a régi Mega Drive játék folytatása, amiben a 2D-s ábrázolást klassz 3D-s, Doom-szerű grafikával cserélték fel. Én személy szerint nem vagyok RPG rajongó, de ha a jövőben ilyen játékok fognak kijönni, azt hiszem én is kedvet kapok hozzá. Már tényleg csak egy virtual reality sisak hiányzik hozzá, s teljes az illúzió. Ez egyelőre persze még csak álom, de úgy érzem ez is hamarosan valósággá fog válni. Az év későbbi felében várható a Rig Lord Saga megjelenése, ez szintén egy 3D-s ábrázolású RPG lesz, de ebben nem egy realiztikus világban bolyonghatunk, hanem inkább egy 3D-s rajzfilmben cseppenünk.



SEGA rally 1995

A Sega Rally megjelenésének a híre azt hiszem nem is annyira a (leendő) Saturn tulajdonosok szívébe dobogtatja meg, hanem inkább azokat, akik bizonyos feketellen automatafákba szeretik dobálni a megspórolt pénzüket. A játékeremek rendszeres látogatói közül valószínűleg nem is akad olyan, aki meg tudná állni, hogy ne dobjon be 5 db húszast (1) a Daytona USA-be, hogy aztán legjobb esetben max. 3,5 percet autókázzon. Nos, az ilyen jómagamhoz hasonló "őrültek" számára örömhíreket szolgálhatok: a Sega még a Daytonát is messze felülmúló rally szimulátorral rukkolt ki, s most már csak reménykedhetünk, hogy minél hamarabb bekerül egy ilyen álmogép kis hazánkba is. A játékot tehát egyelőre otthon még nem játszhatjuk, s sajnos még nincs hír róla, hogy mikorra várható a Saturn átirat. A Sega Rally az AM3 első játéka, ez a team nemrégiben "született" az AM2 csapatából, akik mint tudjuk a Daytona elkészítéséért voltak "felelősek". Most is ugyanúgy három féle pályán állhatunk rajthoz, úgy mint előzőleg, sivatagban és hegyvidéken. Kétféle kocsit, egy Toyota Celicát és egy Lancia Delta közül választhatunk, a külsőjellet leszámítva azonban nagy különbség nincs közöttük. A SR hátterét, épületeit olyan fantasztikusan élethűen és részletesen vannak kidolgozva, hogy szinte már nehéz megkülönböztetni a valóságtól. Verseny közben pl. egy helikopter követi az eseményeket, s miközben azt teszi, néha a rotorja felkavarja az út porát. Az alkotók teljes mértékben az autó valóságához viselkedésükre törekedtek, így eleinte valószínűleg nem is tudunk annyira a versenyre figyelni, hanem csak azon leszünk, hogy egyáltalán az úton tartsuk az autót. Hogy azért ne legyen túl nehéz a dolog, a gép eljátja a militéer szerepét, s mindig közli, hogy mikor, merre, milyen éles kanyar várható. A gép a Virtua Racingből már ismert virtuális állessel van ellátva, ezzel is a valóság illúzióját keltve. A maximális élethűség ráadásul az ellenfelek igen magas IQ-jával párosul, tehát ha az első helyen akarunk végezni, azt hiszem már most elkezdheti félretekni a zsebpénzét.



Vári Zoltán

Mint az már ismeretes, a Psygnosis nemrégiben csatlakozott a Sony birodalomhoz, így tehát nem csoda, hogy a cég most már szinte csak PlayStation-re fejlesztí legújabb játékait. Úgy tűnik a Sony "jó lóra tett" a Psygnosis-szal, ugyanis a várható játékaikról készült fotóktól egyszerűen eláll az ember lélegzete.

A PlayStation szeptemberi angliai megjelenésének időpontjára tervezik a **Wipeout** kiadását, amely egy a Ridge Racert messze felülmúló futurisztikus űrverseny lesz. A Wipeout az alkotók ígéretei szerint ötvözni fogja magában a Crash&Burn, az F-Zero, és a Powerdrome összes erényét, s megjelenésekor minden bizonnyal a PS-X-re valaha megjelent legszínvonalasabb játék lesz.

A grafika természetesen realtime-os, texture mapped lesz, melynek sebessége sohasem fog 30 képernyő/másodperc alá csökkenni. A pályákat először papíron tervezték meg, amiket azután átvittek Silicon Graphics gépekre, majd egy SoftImage nevű programmal ráhúzták a 3D-s vázra a grafikát. Más játékok-

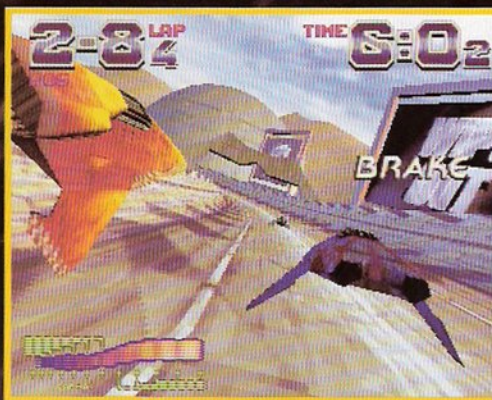
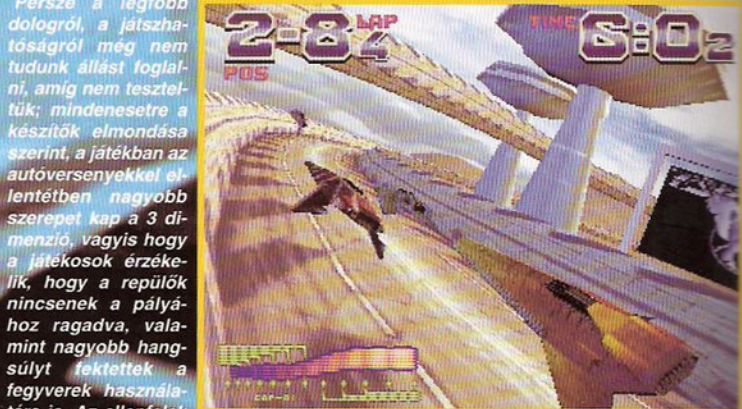
S O N Y PLAYSTATION

Psygnosis fejlesztések PS-X-re

Persze a legfőbb dologról, a játszhatóságról még nem tudunk állást foglalni, amíg nem teszteltük; mindenesetre a készítő elmondása szerint, a játékban az autóversenyekkel ellentétben nagyobb szerepet kap a 3 dimenzió, vagyis hogy a játékosok érzékelik, hogy a repülőik nincsenek a pályához ragadva, valamint nagyobb hangsúlyt fektettek a fegyverek használatára is. Az ellenfelek mindegyike különbözőképpen fog küzdeni, s természetesen ők is gyakran fognak erőszakosabb eszközökhöz folyamodni. A játék egyik legfőbb vonzereje persze egész biztosan a két gép linkelhetősége lesz (a hozzá való kábel hamarosan kapható), amellyel egymás elleni futamokat játszhatunk. Zeneileg szintén kiemelkedő élményben lesz részünk, de

hát ez nem csoda, hiszen a készítő megkapták a Sony Music katalógusát, amiből nekik már csak a mazsolázgatás volt a dolguk.

A második Psygnosis csoda a **Demolish'em Derby**, egy újabb autóverseny lesz, megjelenése pedig októberre várható. A játékról egyelőre sajnos nem sokat tudunk, de az biztos, hogy a Ridge Racertel ellentétben nem a versenyen, hanem a romboláson és az akción lesz a fő hangsúly, magyará-
ról a roncserdy-hez fog közelebb állni. Hogy ezt megvalósítsák, rövidebbek lesznek a körök, az autókól viszont sokkal több lesz, így a tervek szerint nem lesz ritka mondjuk a tíz autós tömegkarambol sem. Itt is lehetőség lesz két gép összekötésére, tehát nagyon úgy néz ki, hogy a Ridge Racert hamarosan letaszítják a legjobb PS-X autóversenynek a trónjáról.



nál - mint például a Ridge Racernél de még inkább a Sega Daytonájánál - gyakori zavaró jelenség, hogy a gép csak későn rákja ki a háttér részleteit. Ennek elkerülése végett a Wipeout-ban úgy helyezték el a kanyarokat és a pálya menti tereptárgyakat, hogy azok eltakarják, vagy legalábbis eltereljék a figyelmünket arról a pontról, ahol a gép épp kirkja a következő pályarészt. Maga a grafika egyébként - mint az a képeinken is látszik - nem mindennapi, tökéletesen arnyékol, és részletes: a pályák körül például a hirdetőtáblákon különböző valós hirdetések kaptak helyet.

Y TION

Kezdetben vala egy Prince of Persia nevű játék. Ez volt az a játék, amely elsőként alkalmazta a "rotoscoping" technikát, ami nem jelent mást, mint hogy videoszalagra veszik valódi színészek mozgását, majd azt képkockaként számítógépre viszik. Az eredmény: tökéletes animáció. A Prince of Persia után a francia illetősé-

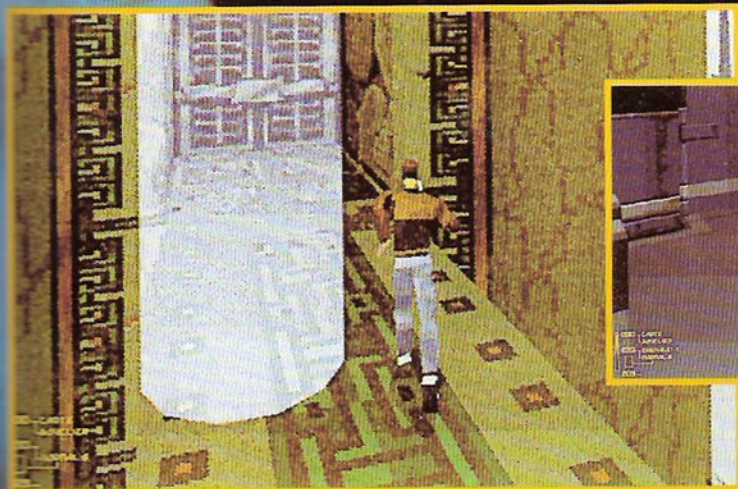
rotoscoping technikához, "csupán" annyi az eltérés, hogy ez, a mozgást 3D-ben rögzíti. Ezt úgy érik el, hogy immár nem egy, hanem négy különböző ponton elhelyezett infravörös kamerával veszik fel a valódi mozgásokat, s így alakítják ki a polygonos szereplőket. Mindez persze csak gyönyörű figurákat jelentene, de a Delphine nem érte be ennyivel. A játék hátterei ugyanis nem



az Alone in the Dark szereplőjével Doom-szerű pályákon kószálnánk. Mindezek következményeként a játékmenet is megváltozott, s az akcióba több kaland elem vegyül, így például nem leszünk annyira egyedül, mint a Flashbackben, több szereplővel kell majd kapcsolatba lépünk. Természetesen bőven találhatunk majd különböző tárgyakat is, amelyek használata a legtöbb esetben magától értetődő, de lesznek komolyabb, logikát és agymunkát követelő feladatok is.

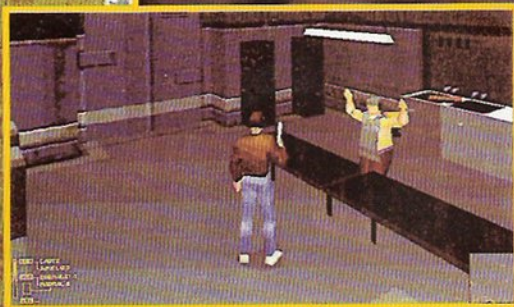
A játék története tulajdonképpen a Flashback folytatásának tekinthető, a főszereplő ugyanis most is Conrad. A kaland egy börtönben kezdődik egy műholdon, s az események során a szokásos egy ember egy egész idegen civilizáció ellen történet bontakozik ki. A gonosz Morph-ok most is a legkülönbözőbb alakokat öltik fel, tehát Conrad most sem

Crossfire



gő Delphin volt az a cég, aki szintén fantáziát látott ebben a technikában, s elsőként a Cruise for a Corpse-ban, majd a cég számára igazi áttörést jelentő, s egyben a világhírnevet meghozó Another Worldben alkalmazta, a Flashbackben pedig már a tökéletesség fejlesztette. A Delphine nem véletlenül a kedvenc softwareházam, hiszen ez az egyetlen cég, amelyről el lehet mondani, hogy nem adott még ki gyenge, de még átlagos munkát sem a kezéből. Ezen a szokásukon szerencsére azóta sem változtattak, így most, amikor már a virtual reality és a tökéletes 3D világot éljük, ők is azonnal áttértek az új technikai vívmányokra, s hamarosan megjelenő Crossfire című játékukban elsőként alkalmazzzák a "motion capture" rendszert. Ez hasonló a

követik a már bevált Alone in the Dark vagy a BioForge sémáját, hanem a helyszínek szintén realtime-osak. Az egészet tehát úgy kell elképzelni, mintha például



fog ellentétekben hiányt szenvedni. A 6 hatalmas pályát pre-renderelt átvezető képsorok színesítik, amik egyben apró tippeket rejtenek magukban a feladatok megoldására. Az ilyen animációk menynységét azonban nem vitték túlzásba, a Delphine filozófiája szerint ugyanis ezek nem olyan fontosak, sokkal inkább az a lényeg, hogy maga a játék nyújtson 100%-os szórakozást.

Úgy tűnik, a Delphine játékaikra mindig sokat kell várnunk, de az is biztos, hogy eddig mindig megérte türelmesnek lenni. A Crossfire-ra a kalandjátékoknak egy újabb generációja van születőben. A játék ha minden igaz PlayStationre novemberben, PC-re pedig már szeptemberben a boltok polcain lesz.

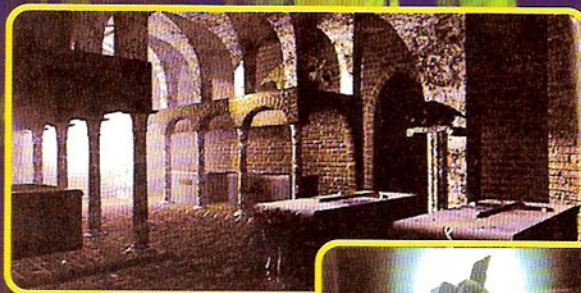
Vári Zoltán



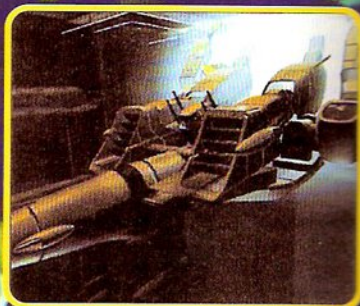
Ultra



BEPILLANTÁS A JÖVŐ ÉVEZ



öltve megalkotta az első videójátékát, a Color TV Game 6-t, amely nagy sikert ért az egész világon. Az igazi áttörés azonban a NES 1985-ös megjelenése volt, amelyből csak az első évben több mint egymillió példányt adtak el. Ettől fogva a márkanév jogalomná vált. A cég 1990-ben kiadott 16 bites gépe is óriási sikert ért el, a Game Boy pedig már 400 millió eladási statisztikával büszkélkedhet. A cég addig tehát minden kiadott gépének sikerét megelőzte a konkurens cégek maszlóit, s a siker útjára járt egy lépéssel. Nincs ez másként a jelenben sem, hiszen míg a Sony és a Sega 32 bites gépekkel csatlakoztak a piacot, addig a



Újságunkban már sok szó esett a Sega illetve a Sony következő generációs gépeiről. De vajon mi a helyzet a Nintendo háza tájékán? Nos, egyelőre még elég nagy a csönd és a titkolózás a Nintendo legújabb csodagépe körül, mely - mint az már közismert - az Ultra 64 nevet kapta. Más cégekkel ellentétben a Nintendo nem verte nagy dobra, hogy mit fog tudni az új gépe, sőt mindaddig úgy tűnt, hogy inkább szándékosan hagyja az érdeklődőket sötétben tapogatózni. Néhány érdekes információ azonban már kiszivárgott, ezeket osztjuk meg most Veletek, de hamarosan valószínűleg több konkrétummal is tudunk szolgálni, mivel mire ezeket a sorokat olvassátok, a gép már bemutatásra került Amerikában.

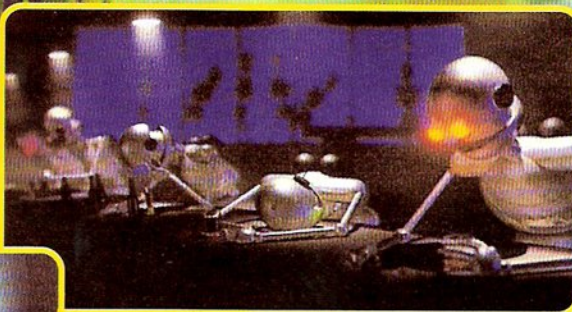
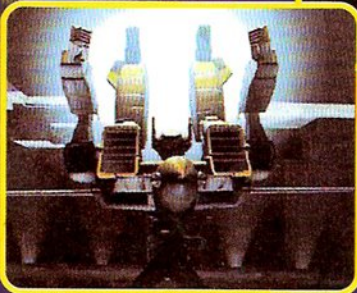


konkrétummal is tudunk szolgálni, mivel mire ezeket a sorokat olvassátok, a gép már bemutatásra került Amerikában.

menése is, a doboz, és az irányító formája, amely a SNES-től eltérően minden kontinensen azonos lesz. Természetesen a legnagyobb titok a gép lelkét, az U64 chipset övezte, amelyen mostanra már elvégezték az utolsó simításokat is, tehát az összes U64 játékokat fejlesztő cég megkapta a végső hardware-t, és a szükséges eszközöket, amelyek Silicon Graphics Indy gépeken futnak. (Korábban ugyanis csak egy U64 emulátor állt rendelkezésre.) Im már tehát kb. 100 ilyen rendszer működik szerte a világon, s ez a tény - bár még a gép nem hivatalosan jelent - már sejteti az U64 programmal való ellátottságát.

HOGYAN IS KEZDŐDÖTT?

Az 1889-ben alakult, játékkártyákat gyártó cégről akkor még senki nem gondolta volna, hogy egyszer egy multinacionális céggé női ki magát. A Nintendo 1977-ben váltott profilt, amikor a Mitsubishivel kar-



Nintendo gondolt egyet, s hamarosan a 64 bites Ultra 64-gyel jelentkezik.

MINDEN KÉSZEN ÁLL A STARTRA

Már nem titok, hiszen a Nintendo hivatalosan is bejelentette, hogy a bomba szeptember 2-án fog robbanni, magyarul ekkorra kerülnek az első U64-esek a boltok polcaira. Mostanra véglegessé vált a gép külső megje-

AZ ÖNMAGUKÉRT BESZÉLŐ TÉNYEK

Biztos vagyok benne, hogy a gépnek leginkább a gép tudása és technikai adottságai érdekelnek a legjobban. Nézzük mit is rejt majd az U64 doboz: a végső chipset lelke egy 64 bites RISC R4200-as processzor, amely 90MHz-es ketyeg, egy 128 bites busz-szal. Többek között a géphez tartozik még egy 64 bites 100MHz-es grafika processzor és egy szintén 64 bites DSP, amely szintén 100MHz-es fut. A képfelbontás 1024x768 pixel, a választható színek száma pedig 16,8 millió. Az U64 3D-s poligonos grafikájával kapcsolatban szintén elképesztő hírek keringenek: egyes fejlesztők azt állítják, hogy az U64 ez irányú tudása majdnem háromszorosra a PS-éénél. Végül, de nem utolsósorban a gép a fülünk számára is tökéletes élményt biztosít, hiszen a zenéket és az effektéket 32 csatornán keresztül sztereóban hallgathatjuk. Azt tehát már most megállapíthatjuk, hogy a hardware egyedülálló a maga nemében, messze megelőzi az U64 összes vetélytársát.

A

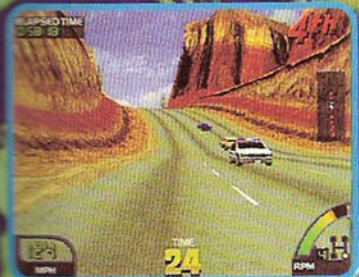


24 bites grafikákat tudnak gyorsan és egyszerűen tervezni. A Nintendo is hamarosan felfigyelt ennek a programnak a képességeire, így má már ott tartunk, hogy amint egy software-ház bejelenti, hogy fejleszteni akar Ultrára, a munkához azonnal meg is kapja az Alias-t. Hogy ennek mi lesz az eredménye, azt már ma is láthatjuk. Nem kell hozzá más tennünk, mint bemenni egy játéktérembe, befurakodni a fellelhető legnagyobb tömegbe, melynek közepén minden bizonnyal a verekedős játékok királyát, a Killer Instinctet találhatjuk. A Killer Instinct most már egészen biztos, hogy el fog készülni az otthoni konzolra is, s ami a hírből fantasztikus, hogy a Rare nem majdnem ugyanolyan, hanem mivel a hardware olyannyira erős, valóban 100%-os konverziót ígér, sőt az otthoni verzióban még néhány extra dolog is helyet kap. Ezek után vessetek egy pillantást a képeinkre, a Gametek készülő Robotech-jére, s még világosabba válik, hogyan fognak a jövő játékaik kinézni. Természetesen Ultrára is lesz majd Mario, s legfrissebb értesüléseink szerint már ő is ezzel a technikával fog készülni. Az U64-nek, mint azt már említettük, a 3D-s texture mapped grafikán lesz a másik legfőbb erőssége, melynek mi sem bizonyít jobban, mint az a Super Mario Kart, melynek termi kedvencét is, a Cruis'n USA-t is.

ED TECHNİKÁJÁBA

Még nem szóltam egy fontos dologról, nevezetesen, hogy mi lesznek tárolva a programok. Nos, az már biztos, hogy az U64 a konkurens gépektől eltérően cart-mentés nélkül fog működni, ami - legalábbis kezdetnek - 64 megabit kártyákat jelent. Bizonyára ennek a hírnek a halálát most sokan csalódtak a Nintendóban, de a cég a

fog ez nekünk kerülni? A Nintendo azonban ebben a tekintetben is bankot robbant. A szóbeszéd ugyanis 199-250\$-os árról szolt, de immár hivatalosan is bejelentették, hogy a gép ára 250\$ alatt lesz. (Ez, ha minden igaz, Magyarországon kb. 50.000 forintos árat fog jelenteni.) Az U64 tehát egyszerűen le fogja söpörni a konkurenciát, s a Sony és a Sega minden bizonnyal kénytelen lesz árat csökkenteni, ha nem akarják, hogy a nyakukon maradjanak a gépeik.



Még néhány játékról van szó, melyek már biztosan meg fognak jelenni: Akira, Alien Trilogy, Mortal Kombat 3, Pilot Wings 2, Red Baron, Ultra Doom.

AZ SNES-NEK AKÁR KOR VÉGET?

Ezek után sokan arra gondolhatnak, hogy a SNES-t immár akár

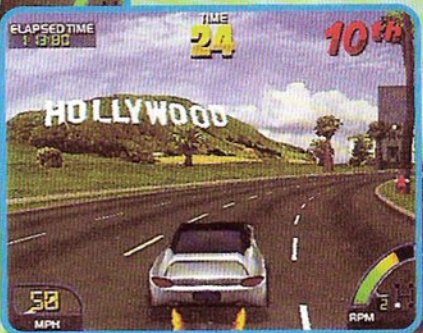
A JÁTÉKKÍNÁLAT

A Nintendo persze a hardware mellett a gép software-rei való állhatóságára is nagy gondot fordít, s már az év végéig kb. 20 kiadott játékot terveznek kiadni, s ezek között nem hiányozhat az Alias, melynek tudják, hogy egy hardware lehet bármilyen jó, nem várhatunk gyors sikert, ha nincs legalább 5-6 játék hozzá

ki is dobhatjuk, gondolván, hogy hamarosan az elfeledett NES sorsára jut. Erről azonban még kerület sincs szó. Az Alias-szal nem csak U64-re, hanem SNES-re is folynak fejlesztések, s az első nagy durranást, a Rare gondozásában megjelent Donkey Kong Country-t már meg is csodálhattuk. A Donkey Kong SNES-en minden képeletet felülmúló sikert ért el, több mint 6 millió darabot adtak el belőle, s ezzel elnyerte az 1995-ös Év Játéka kifizető címet. A frenetikus fogadtatásra való tekintettel persze már készül is a folytatás, sajnos azonban csak jövőre várható.

Az SNES tulajok ez ideig még két fő díjazásra számíthatnak: az egyik az új Super FX2-es chip, amellyel végre a Nintendo kiadhatja azokat a viszatartott polygonos grafikájú játékaikat, amelyeket eddig a régebbi chip lassúsága miatt nem tudott piacra dobni. A másik dolog, az SA-1 chip csak később várható. Ez a 11MHz-en kettyegő chip az FX chiphez hasonlóan a kártyákban kap helyet, a feladata pedig a kártyákban tárolt adatok gyors kitémörítése lesz. Ezzel a módszerrel 64 megabit kártyákat lehet majd kiadni. (Ez megegyezik az első U64 kártyák kapacitásával.) A chipre egyetlen csak két fejlesztés jön ki, ám mind a kettő a Rare adja ki, így tehát már is biztatóan hangzik.

CD-ROM elvételével azzal lehetetlen, hogy a CD-ROM sebessége meg mindig túl lassó az interaktív játékokhoz, de egyébként elcsúszás, főbb megát jelölő megjelenésekre ahhoz, hogy az a játék élvezhető legyen. Ez az a pont, ahol meggyőző, hiszen a jövő a Virtual Reality-é, és a real time-es grafikáé, ehhez pedig valóban nincs szükség olyan hatalmas tárolókapacitásra. Egy tehát biztos: U64-re ne számítsunk olyan játékokra, mint például a hamarosan kiadandó Wing Commander III.



A LEGFONTOSABB

A gép elvételével tudásának jelentetése után most valószínűleg mindenki azt a kérdést teszi fel, hogy "mi

már a megjelenésekor. Most pedig vessünk egy pillantást a megjelenő játékokra, s azok minőségére! Bizonyára mindenki látta már a moziban a Terminator 2-t, vagy a Jurassic Parkot, esetleg a Maszkot. Ezen filmek egyike sem készíthetett volna el egy bizonyos Alias nevű programcsomag nélkül, mellyel a fejlesztők

Vári Zoltán

Bip! Bip! Nem, ez nem a mosópor reklám, hanem ez az a hang, amelyet a Desert Demolition bekapcsolása után hallhatunk. Ennyiből - vagy legalábbis a képeinkre pillantva - gondolom már mindenki rájött, hogy a főszerep ismét a Gyalogkakukké és a Prérifarkasé.

A Hanna/Barbera rajzfilmek mindig a kedvenceim közé tartoztak, s azon belül is a Préri-

farkas idétlenkedéseit tartottam a legszórakoztatóbbnak. Így tehát nagy örömmre szolgált, hogy a Roadrunner 2, avagy A Prérifarkas Bosszúja után a legújabb gyalogkakukkos játékban is választhatom kedvenc szereplőmet, ugyanis a Desert Demolition-ben mi dönthetjük el, hogy üldözők, vagy üldözöttek akarunk lenni. A játék hozza a Looney Tunes játékoktól megszokott színvonalas grafikát, a két főhős

és az animációjuk egy az egyben mint a rajzfilmben, s ugyanez elmondható a hanghatásokról is.

A pályán összesen nyolc pályát találhatunk, a kietlen sivatagtól kezdve egy kis vonatozáson keresztül az ACME gyárig. A pályákon a feladat mindkét szereplővel ugyanaz: adott idő alatt eljutni a kijáratig. Ebből adódik a program egyik illúzióromboló hibája: a kakukk elkapása - holott a rajzfilmben ez volt a fő cél - csak némi bónusz jelent, a kakukkkal játszva pedig csak energiavesztéséget. Így a játékmenet nem túl változatos, de ezt szerencsére a farkas mesterkedései némileg ellensúlyozzák, ugyanis mindvégig pályán az itt-ott található ládákból a rajzfilmből ismerős különböző eszközök

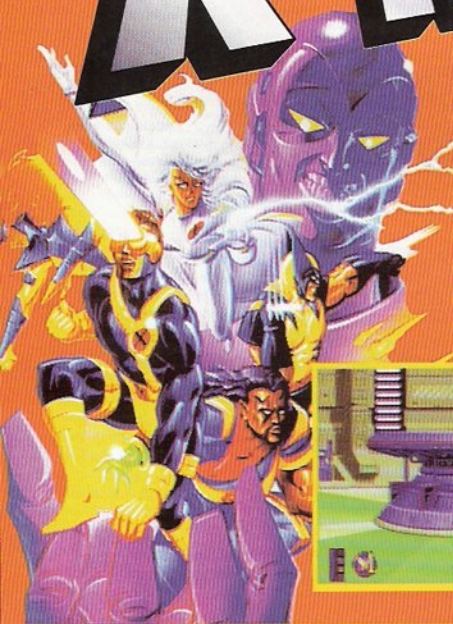
állnak a rendelkezésünkre. A pályákon ezeken az eszközökön kívül található még kaját (a kakukknak madáreledelt, szegény coyote-nak viszont vitaminokkal kell beérnie), turbo sebességet, életeket és végül bélyegeket. Ha egy pályán összegyűjtünk 125 bélyeget, bónusz pályákra juthatunk.

Mindent összevetve tehát, aki szereti a rajzfilmet, annak a játék is tetszeni fog.

Road Runner
&
Wile E. Coyote

DESERT DEMOLITION

X-MEN II



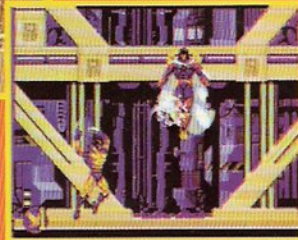
Ám a legrosszabb: a Phalanx klónokat akar készíteni az X-Men csapat legösszebb ellenségéről, Magnetórol. Rajtunk áll vagy bukik tehát a Föld sorsa.

A játék elején választhatunk a hat X-Men közül, természetesen mindegyiknek más és más speciális tulajdonsága van. A játékban először be kell jutnunk a Sentineleket gyártó telepre, ahol le kell állítanunk a további termelést. Ezután Avalonra, Magneto őrbeli bázisára jutunk, ahol meg kell akadályozni, hogy Magnetóból is klónt gyártsanak. Ha megmentjük őt,



A világ legnépszerűbb képregénysorozatai közé tartozik az X-Men, ami egy csapat különleges képességű mutánsról szól, akik azt a célt tűzték maguk elé, hogy megvédjék azt a világot, amely tulajdonképpen megveti őket. Legújabb kalandjukban egy idegen vírussal, a Phalanx-szal gyűlik meg a bajuk, aki az összes földi lényt az uralma alá akarja vonni, hogy aztán bábuként irányíthassa őket.

A Föld utolsó reménye az X-Men csapatban van. A vírusnak azonban van még egy fegyvere: az X-Men-ek ellenségeiből klónokat kezdett gyártani, s mindegyiket a csapat meggyilkolására programozta. Ezen kívül újra aktivizálta a Sentineleket, a robotokat, amelyek a mutánsok elpusztítására lettek készítve.



most először szövetségeseinkké válik, és az ő irányítását is átvehetjük. Ezután az Apocalypse bázisról kell kiirtani a Phalanx erőket, majd egy dzsungelben keresztül eljutunk a klóngyárba, ahol vi-

gáznunk kell, nehogy embereinkből is mintát tudjanak venni.

Nos, nagyjából ennyi a játék lényege, természetesen mindez a szokásos máskálós/verekedős stílusban. A játék grafikája még jónak mondható, de ugyanez már sajnos a hangeffektekre nem igaz. Utunk során csupán egy fajta felvehető tárggyal, energiával fogunk találkozni, magyarul csak a pusztítás és a rombolás lesz a feladatunk. A programot tehát elsősorban azoknak ajánlom, akik egyszerűen csak egy kis bunyóra vágnak, képregényes környezetbe ágyazva.

Vári Zoltán

A Mortal Kombat éve megkezdődött. A MK3 játéktérmi automatájának áprilisi megjelenésével a Williams egy egész Mortal kampányt indított el. Az arcade verziót hamar követik a konzolos változatok, elsőként szeptemberre PS-X-re. Sajnos az SNES, az Ultra64 és egyéb verziók csak '96 áprilisára várhatók, ami annak köszönhető, hogy a Sony mélyen a zsebébe nyúlt, így hat hónapig kizárólag a PS-X-et illetve a konzolos változat jogát. A PS-X változattal egyidőben mellesleg máris kiadják majd az arcade gép módosított változatát, melyben még több karakter lesz. A MK éve persze nem csak a játékot tartogatja számunkra: júliusban Amerikában élő MK show indul útjára, s még ugyanebben a hónapban animációs MK video lesz kapható. A hab a tortán pedig a New Line Cinema MK mozifilmjének a megjelenése lesz, ami Amerikában már nyáron látható lesz, s reméljük - néhány hónap késéssel ugyan - kis hazánkba is eljut. A film persze több milliót költségvetéssel készül, rengeteg trükköt, és speciális effektust fog felvonultatni, úgyhogy a New Line Cinema legalább olyan sikerre számít, mint a tavalyi év True Lies-ja volt.

Térjünk azonban vissza a játékra. Összesen 14 karakter közül lehet választani, ebből öt a MK2-ből jött át, kettő az első részből tűnt fel ismét (Sonya és Kano, akik a második részben csak a háttérben megkötözve voltak láthatók), a maradék hét pedig vadonat új szereplő. A játék grafikája tulajdonképpen szebb lett, bár a szereplők most is egyfolyóan digitálizáltak, tehát ebben nem sok változás történt, a hátterek azonban színesebbek lettek valamivel. A szebb grafikához persze a szokásos csúcs hangeffektusok dukálnak, így

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

nem is csoda, hogy a SNES változat áttörő 16 megás határt, s 24 esetleg 32 megás kártyán fog megjelenni.

A szépsége mellett a MK3 igazi erénye azonban most is azok a bizonyos rejtett dolgok, amelyekből a program atyja, Ed Boon szerint "tonnányi" van elrejtve, s mire mind-egyikre rájöhethünk, évekig is eltarthat. Hogy ezzel kapcsolatban egy példával éljek: már a harcok választásánál találkozunk egy hatjegyű kódsorral, melynek jegyeit az irányítógombokkal állíthatjuk be, egy-egy kóddal pedig titkos cheatek vihetők be. A kivégzések terén is nyújt újat a játék: a MK2 körül is keringtek már pletykák bizonyos animálty-ról, ez azonban a MK3-ban már valóban benne van. Ez egyébként annyit jelent, hogy harcunk valamilyen fenyegetőbbé változik, s ellenfelét egyszerűen szétmargangolja. Az animálty-n kívül persze most is van fatality, babality és friendship, valamint még egy újdonság, a Mercy move, amellyel megkegyelmezhetünk ellenfelünknek, aki még egy kis energiát kapva tovább küzdhet. Nagy hangsúlyt fektettek állítólag a játszhatóságra is, s a készítőik szerint nincsenek kivédhetetlen ütések, azaz a küzdelemben nem a véletlenül múlik a sorsunk. Ez utóbbi megállapítást azonban - hogy őszinték legyünk - aki már játszott vele, erősen kétségbe vonja.

MORTAL KOMBAT 3



FX FIGHTER

Már arról beszámoltunk, hogy a Nintendo egy új FX chipet fejlesztett ki, nézzük most milyen játékok várhatók rá: míg a Segának minimum egy 32X-re van szüksége, hogy elkészítse a Virtua Fighterét, addig a Nintendonak elég volt az új Super FX2 chipje, hogy kiadja az FX Fightert. Na persze grafikailag a játék nem hasonlít annyira a játéktérmi gépekre, hiszen a figurákat nem texture mapped polygonokból építették fel. Ettől függetlenül azonban mindegyik harcosnak teljesen egyedi formája van, s küzdő stílusuk is teljesen különböző. Nem mindennapi anyaggal van tehát dolgunk, 16 bites gépen legalábbis biztos hogy nem fogunk hozzá foghatót találni.

A következő hír azonban gondolom még több SNES tulaj szívét megdobogtatja, hiszen jómagam sem gondoltam volna, hogy a PC-s szimulátorok egykori királya, a Comanche valaha megjelene 16 bites gépre. Nos, az új FX chipnek köszönhetően ez is megtörtént. A grafika ugyan egy kicsit "pixelesebb" lett mint a PC verzióé, de

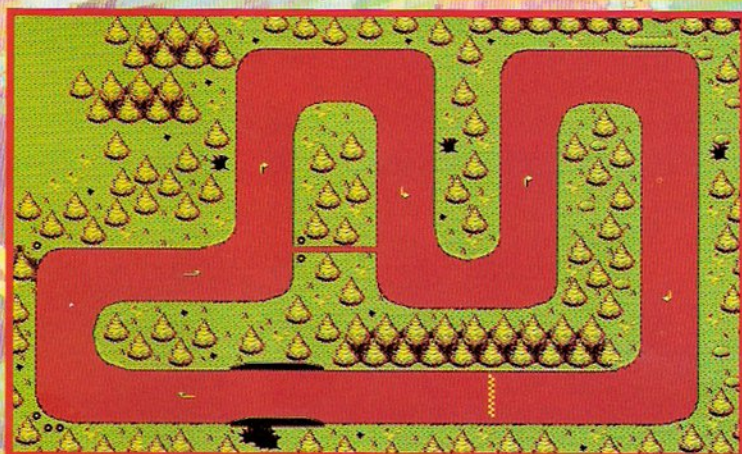
voltaképpen maradtak ugyanazok a valós, műholdas felvételekről digitalizált, texture mapped helyszínek, a gyorsasággal pedig nincs semmi probléma. A játékmenet most is inkább a lövöldözős akcióhoz áll közelebb mint az igazi szimulátorokhoz, tehát leginkább csak jó reflexekre lesz szükségünk, hogy kilőjük a tankokat, helikoptereket, SAM-eket. A Comanche a legjobb példa rá, hogy igencsak korai lenne még az SNES-t leírni, s hogy a Nintendo az új fejlesztései ellenére, még nem hagyja cserben a 16 bites gépek rajongóit.

Vári Zoltán

EXKLUZÍV

HOGYAN ÉS MIBŐL LESZ A CSEREBOGÁR?

Múlt havi jelentkezésünk óta komoly előrelépés történt a játék fejlesztésében - ez nem kis részben köszönhető annak, hogy a program készítése átkerült PC-re, egy C64 Emulátor segítségével! A sebességet és képezelési előnyöket nyújtó módszerrel sokkal kényelmesebbé vált a kódolás is - gyorsabb adatátvitel, sebesebb gépkódú fordítás segíti a munkát. Lássuk hát, mire jutott a grafi-



kus/programozó páros a múlt hónap óta. Elkészültek a pályák maszkjai és az erre a "csontváza" felhúzott grafika is. Hogy pontosan mit jelent mindez? Arról van szó, hogy egy-egy pálya megszerkesztése először papíron történik, majd a megálmódított formák számítógépre kerülnek egy erre a célra kifejlesztett editor segítségével. Itt történik a karakteres grafikai elemek egymás mellé illesztése, s a pálya elnyeri végső arculatát. Gondoltatok volna, hogy a legbonyolultabb kinézetű pálya is maximum 150 féle karakterből áll csupán? Ezek megfelelő egymás mellé illesztése, illetve az elemek pontos megtervezése komoly előkészítő és tervező munkát kíván.

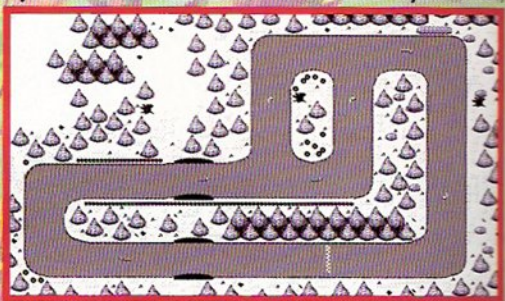
Amint elkészült a váz, a grafikusok a programozó veszi át a stafétabotot. Meghatározza és mátrixokban letárolja a sarokpontokat, a tereptárgyak helyét és a földön elhelyezett bónuszok elhelyezkedését. Ezekből a mátrixokból hívja le majdán a program menet közben, hogy a játékos ütközött-e valamelyik tereptárggyal, áthajtott-e valamilyen extrán,

vagy hogy egyáltalán a pályán belül maradt-e. A lekérdezés eredményei lehetnek az olajfolton való megcsúszás, a sárfohton való lassulás, a bónuszok felvétele, illetve irányváltás és sérülések beszerzése, amennyiben kis autókkal az oldalfalat döntjük.

NÉHÁNY TECHNIKAI TRÜKK

Apropó autók! Vegyük nagyító alá a kis műtyűroket. Nem akármilyen technikával készülnek: egy-egy kocsi 4 sprite-ból épül fel, amelyek nem a

járgányok nagysága miatt kellene, hanem a finomabb grafikai megvalósítás céljából. Így lehet elérni azt, hogy a C64 eléggé sarkos és cikcakkos felbontása helyett finom, lekerekített és még ilyen apró méretben is felismerhető autókkal játszassunk. A technika lényege dióhéjban: négy darab nagyfelbontású (HiRes) sprite egymásra helyezésével és megfelelő elcsúsztatásával elérhető az a grafikai minőség, amely például Amigán megszórt, de C64-en csak ezzel a kis trükkkel oldható meg. Ez így elmondva pofonegyszerűnek tűnik, de képzeljétek el mindezt a második autó esetében is, plusz vegyék hozzá, hogy a programnak nemcsak arra kell ügyelnie, hogy a 2*4 sprite hogyan viszonyul a terephez és tárgyaihoz, hanem az egymáshoz való viszonyát is állandóan le kell kérdezni (értés: mi történjen, amikor a két autó összeütközik). A grafikai finomságokhoz még egy adat: egy kisautó 360 fokban körbefordulása 16 fázisból áll, s minden fázishoz 4 sprite tartozik! Sokan kérdezték a fejlesztőktől,



hogy miért csak két autó számuldozik a játékban: a válasz azt hiszem most már mindenki számára egyértelmű. Nem kétő, hanem pontosan nyolc "szellem" (sprite) hajkurássza egymást egyszerre... Végül vessünk egy pillantást az elkészült pályákra. Amit a képeken láttok, a 4 féle helyszín 16 pályája közül egy-egy felülnézeti kép (még nem készült el teljesen a hegyi pálya, így arról még nem tudok képet bemutatni). Érdekességük, hogy egészen pontosan 1000x576 pixel nagyságúak - már csak a poén kedvéért is. Kicsivel több mint 3 képernyő nagyságú vízszintesen és majdnem három képernyőnyi függőlegesen. Ismételtelen köszönetet mondunk a Stadlbauer Kft-nek, akik modelljéssel segítik a fejlesztést.

Helló! Még mindig itt vagytok, vagy csak a magam szórakoztatására írom e sorokat? Nem riasztott el benneteket a címlap összhatását kissé lerontó háromjegyű szám? Na nem az 576-ra gondoltam, hanem a 318-ra. Gondoltam végzek egy kis áttekintést a Nagy Vizválasztó (értsd: Bázikus Áremelés) előtti hozzá(nk)állásotokról. Két levél következik - amelyek még jó hangulatban fogantak.

HATÁSVADÁSZAT

Ujfalussy Márk Budapestről a következő változtatásokat dolgozta ki az áremelés hatásait elemezve:

1: Az 576-ot néha napján olvasó az aktuális hó 15-én kivételesen leszlattog a közeli boltba, ám rövidesen (a rossz hír hallatán) mehet haza még pénzért, ha egyáltalán nem mondott le az újságról örökre.

2: Az 576-ot néhanapján olvasó véletlenül elolvasta a májusi számat, majd municióval (azaz pénzzel) feltöltve megy az áruhoz, ha időközben nem pártol át az olcsóbb ***-re vagy a még olcsóbb ***-re. (Itt két újságnév volt, de ne találjassatok, a pontok száma nem mérvadó. Zolee)

3: Egy réteg rendszeresen veszi az 576-ot és tűzbe tenné a kezét a kedvenc újságáért. Így őket nem igazán izgatja az újság ára, mert ugyanis megveszi (én is ebbe a rétegbe tartozom).

4: Az előfizetői réteget nem érinti, mert ameddig tart az előfizetésük, addig a régi árat fizetik.

5: Aki eddig sem vette az 576-ot, az az áremelés után még annyira sem fogja venni.

UI: Azt a 4.5 tonna klotyospapírt, amiből az újság készül, miért kell importálni, miért nem lehet hazai termék? Hogy 50 forinttal drágább legyen?

UI-: Remélem, hogy a levél elnyeri tetszetegetek, az áremelkedés nem lesz nagy és témája lesz a következő Csevegőnek.

Szija Márk! Fején találtad a szöveget, a hatáselemzésed akár egy tudományos folyóiratban is megjelenhetett volna (helyette a jóval előkelőbb Csevegőben olvasható - mint az legfőbb vágyad volt). Jól esett olvasni, hogy Te a 3-as csoportba osztod magad. Néhány kiegészítést tennék a fejtegetésedhez:

I: Ilyen árak mellett sokunknak le kell mondanunk káros szenvedélyeinkről, úgy mint bagózás, nözés, vedelés, suliba járás, könyvolvasás, színházlátogatás, meg egyéb ilyen totál felesleges dolog. Amikor már a nyilvános vécében is egy huszárért állhatok csak a sarokba, akkor már inkább megtartom magamnak... Visszont az 576 KByte annak ellenére, hogy szenvedély, nem káros az egészségre. Erre érdemes tartalekolni! En például csak otthon járok retyóra...

CSEVEGŐ

OLVASS BELEM...!

FORRÓ!

Elmesélem titkaim....

Egy keltőfél levelezőlap
értéért mindenképp rólad olvas majd.
Ára csak 21 Ft alkalmazkodik, átváll!

000 576 576 576

2: Aki eddig sem vette a lapot, az ezután sem fogja megvenni - de nem az ára miatt, hanem mert nekik elveik vannak. Em lékszem (lehettem vagy nyolc éves), amikor a dobozos Coca Cola még nagy szám volt Európa inensós felén, sokan a burzoázia förtelmes nedvének tartották (bevallom, azt sem tudtam, mi az hogy burzoázia) - szóval ezek a szájcseplők, amikor a többiek hanyagul elhajították az összegyűrt fémdobozt, ők nyálcsorgatva kaptak utána és suttymban kiszípozták belőle a maradék mesterséges élelmiszerszínezéket meg a karamell ízű széndioxidot. De nekik ugyebár ELVEIK voltak... Áh!

UI: Azért veszik a nyomdák külföldről a papírt, mert ezt a minőséget úgy az ezredfordulóra tudják majd biztosítani a hazai üzemek. Ez van...

FOGÁSI NAPLÓ

Helló! Zolee, fogadok, sok pépörre kaptál már levelet, de igazi matekfűzet lapra még nem (most pontolom). Itt utazok haza egy emeletes buszon Ajusztriából, fejem az ablaküvegnek döntve rezeg - szóval jó a hangulat. A rezgéstől lestrapált agyvelőmben elhatároztam: lettertetet írok nekőtök. Mellettem haverom jól elvan, valami videjó-hűdejót néz (az is van a buszon). Egyébként tudtátok, hogy a Black Jackben a király úti a kapust? Én nem. Mindenesetre király. Már mint az újság. Most pedig halásszunk! Pontyok következnek:

1. NEM érdekel az áremelés, a király lapotokat ugyanis megveszem, mert jó!

2. Sztori következik: az osztályban van egy ***-os haverom (itt is egy újságnév bújik meg, de ismét csak fölöslegesen találgatni - a pontok száma négyvel kevesebb, mint kéne. Vagy többel? Egyáltalán, nem mindegy?! Mostanában több újság is ezen a témán csimpaszkodik... Zolee). Vele állandóan azon veszekszünk, hogy melyik a jobb újság. Nem azért mondom, az újságosnál az első amit észreveszek (az újságos feje után) az 576 logó. (Most üzentem a haveromnak, hogy ő is benne van a levélben, erre azt üzeni a nagy nyilvánosságnak, hogy lecsap. Már mint engem.) A sok kecses női test, a fekete-fehér napilapok és a "Juliskaneni: Így csináljuk a puliszkabalevest" újság közül TÉNYLEG ezt lehet elől észrevenni.

3. A team tők jó (alapelv: nem a külsőt kell nézni, hanem a belsőt). Zolee, te is tők jó fej vagy (csak azért, mert neked is szemüveg van)!

4. A lapminőség tők jó és még other célokra sem lehet felhasználni (örökké megmarad, muzeális emlék).

5. Én először mindig 20x átlapozom az újságot, mert élvezet belelapozni!

6. Néha veszek 1-2 konkurenstetset (a hosszú szavakba belebonyolodom), de ti vagytok az I. helyen (tapsvihar!).

7. Annak ellenére, hogy PC-m van, azt mondom: KELL a konzol! (Hajrá Martin - üvölti a tömeg). Mindig arra kell hajlantanom, amerre a szél fúj (az új gépekről is tudunk kell). Meglehet, hogy 20 év múlva én leszek magasról és ivesen a 386 DX-emmel - mégse sir a szám, mint a C64-eseké.

8. A lapoknak mindig az újdonságokkal kell foglalkoznia, ha fél év múlva, mikor megszerzem a programot, elő tudjam kaparni az újságot.

9. ZOLEE (igy, nagybetűvel), lécci rakj be a CSEVEGŐBE (ez is nagybetűvel - vedd megtiszteltetésnek!), remélem aktuális témát választottam, Előre is kösz és CSOCSI A CSALADNAK! Aláírás: M. MUSKÁTLI

UI: A haverom filmjében valamit összekötöttek az anyahajóval...

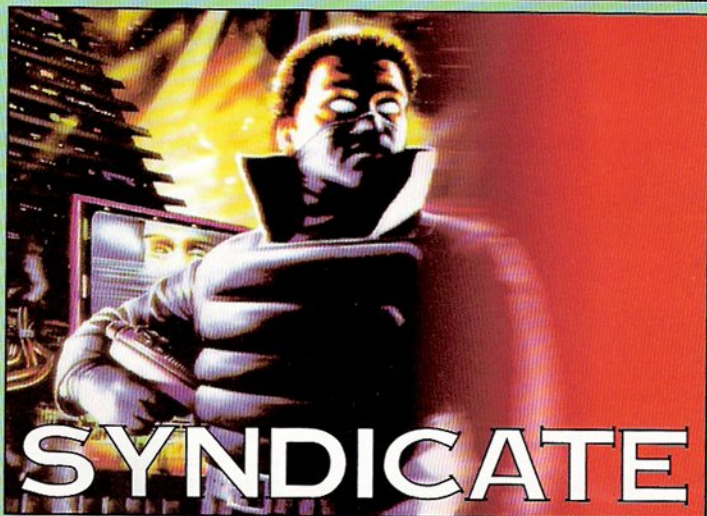
Háj Muskátlí! Hadd öleljelek keblemre - mi, szemüvegesek, tartsunk össze! Annyira kimerítetted a témát, nem is tudok túl sok dolgot hozzáfűzni írományodhoz. Vedd mindig a lapot (ez egy kétértelmű szójáték volt, remélem rajtam kívül érti még valaki), ne szorítsd túl sokat a fejed az ablakhoz, és ne becsüld le a konkurenciát, illetve fogadd el haverod álláspontját is. Erre van egy találó mondas: ha látsz egy jó nőt az utcán, gondolja arra, hogy őt is unja valaki...

Végezetül minden olvasóhoz szólok: a fenti hirdetést tessék komolyan venni. Ha azt akarjátok, hogy ország-világ olvassa a letterteteiteket, irjatok!

Zolee

CD 32

32. oldal



Képzeljünk el egy olyan világot, ahol ismeretlen fogalom a törvény, nincsenek országhatárok, a hatalom nemzetközi korszernek kezében van, s ahol a brutalitás és kegyetlenség mindennapos dolognak számít. Egy ilyen harcias világban ját-



szódik a Bullfrog CD32-re már igen régóta vált játéka, a Syndicate, melyet erre a gépre a MINDSCAPE dobott piacra (külön meglepetés-ként a dobozban egy ingyen játék is megbújik, méghozzá az ALFRED CHICKEN). Na, de ne kalandozzunk el a tárgytól! A programban mi a teljehatalmú cégek egyikét fogunk vezetni, fő célunk természetesen a világ meghódítása és a konkurens korszernek elsöprése. Ehhez az összes tartományban egy-egy küldetést kell 4 tagú osztagunkkal teljesítenünk. A játék megérdemli, hogy általános jellemzés helyett kicsit komolyabban belemélyedjünk a kezelésébe...

ELŐKÉSZÜLETEK

A térképről a Brief Ikont választva egy szöveges ismertetést kapunk a küldetésről. Leggyakrabban egyszerű orgyilkosságról van szó, de megkaphatjuk feladatnak egy tárgy ellopását vagy egy fontos tudós elrablását is. Az Enhance és a Buy Info opciókkal megnézhetjük a célterület alaprajzát illetve

további infokat kaphatunk, melyek persze pénzbe kerülnek. Innen még tovább léphetünk a kommandó összeállítására (Accept). A kommandó összeállításánál (Team selection) először is válasszuk ki az akcióban résztvevő ügynökönket (Team) és szereljük fel őket fegyverekkel (Equip) és mesterséges szervekkel (Mods). A kiválasztott fegyver vagy tárgy alatt láthatjuk az árát (Cost), hogy hányszor használhatjuk (Ammo), a ható- vagy lőtávolságát (Range). A Purchase opcióval megvásárolhatjuk a tárgyat (már megnyeri tetszésünket és van is rá elég pénzünk). A már megvett tárgyakat eladhatjuk (Sell), illetve újratölthetjük (Reload). A Research ponttal befelphetünk a fejlesztési menü-



be, itt kiválaszthatjuk, hogy mi után kutassanak a tudósaink (Researching), mennyi pénzt szánunk rá (Funding), a középső grafikonon pedig a kutatási időt láthatjuk (az alsó tengelyen vannak a napok, a baloldalin pedig a még hátralévő munka %-ban). Miután mindennel elkészültünk, az Accept opcióval vágathatunk neki a küldetésnek.

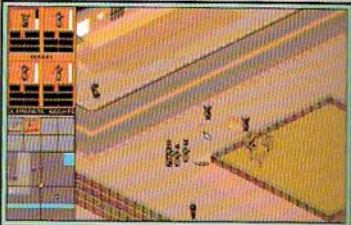
A KÜLDETÉS

A bal felső sarokban láthatjuk az ügynökeinket, a fehér csík mutatja az életerőt, az alsó

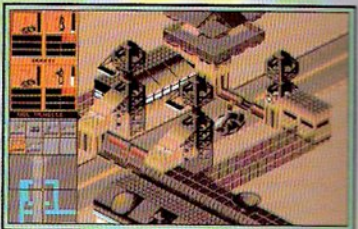
három kis mutató a pszichikai állapotot – ez utóbbin mi is tudunk változtatni. A pszichikai állapotot három tulajdonság adja meg, ezek felülről lefelé: adrenalin (agresszió), perception (figyelem) és Intelligence (Intelligencia). Ezek nem befolyásolják igazán jelentősen az ügynökeink viselkedését, de például egy izgatott ügynök pontatlanabban céloz, alacsony intelligenciával pedig az ürge akár be is sétálhat egy égó épületbe, stb. A narancssárga csík jelzi, hogy éppen melyik emberünket irányítjuk, a Group ikonnal az egész bandának együtt parancsolhatunk. Nagyjából középen láthatjuk a tárgyainkat, a piros csík jelzi a municiót, narancssárgával van jelölve az épp kezünkben lévő cucc.

FEGYVEREK ÉS EGYÉB TÁRGYAK

Egy küldetés teljesítéséhez a jó taktika és szerencse mellett még döntő fontosságú a felszerelés minősége, különösen lényegesek itt a hatékony fegyverek. A puska (Shotgun) és a pisztoly (Pistol) a két leggyengébb fegyver, kicsiket sebeznek és elég pontatlanok, csak az első néhány küldetésben lehet velük boldogulni. Az UZI már lényegesen hatékonyabb, rendőrök, örök és civilek legyilkolására kiválóan alkalmas, de a későbbi pályákon felbukkanó ellenséges ügynökök ellen még ez sem elég. A legjobb kishatótávolságú fegyver a lángszóró (Flamer), ezzel egy találat elég a legszívósabb ellenfél kiirtásához is, nagy hátránya viszont, hogy csak közeli célpont-



kat lehet vele támadni. A mesterlövész puska (Long range) az utcai harcokban nem valami hatékony, viszont nagy hatótávolsága és pontossága miatt orgyilkosoknak ideális. Talán a legjobb löfegyver a golyószóró (Mini Gun), ezzel pillanatok alatt akár egy egész utcát is ki tudunk irtani, egyetlen hátránya, hogy elég pontatlan, úgyhogy jól gondoljuk meg, hogy mire és mikor nyitunk vele tüzet. Nyílt harcban, nagy csapatok ellen ez a legjobb. Fontos tárgy még a Scanner, ez mutatja ugyanis a küldetés céljának a helyét a térképen. Mészárlós küldetésekben jól jöhet még a Medkit, ez ugyanis visszanyomja az életerőt a maximumra. Alkalomadtán hasznos az időzített bomba is, ezt tegyük le a halálra ítélt objektum mellé és sprinteljük el jó messze. Olyan küldetésekben, ahol valakit el kell rabolnunk vagy megnyerni a cégünknek, nélkülözhetetlen a Persuaderton, ezzel tudjuk ugyanis a kizsemelt áldozatot "meggyőzni", hogy jobb lesz, ha velünk tart. Jó mészárlást!



HÓK USZ

POKE

DARK FORCES(PC CD)

Csak két hónapot kellett várakozni és máris kéznél vannak a "Királyhoz" felhasználható kódok - meg hozzá nem is kevés... Itt van



például a **LAIMLAME**. Ez tők sebezhetetlenné tesz benneteket a mindenféle nemkívánatos lövedékekkel szemben, s a nagyobb magasságból való leesések után talpra álltok, mint egy macska. Ha netalántán egy olyan "zsáklyukba" esnétek bele, ahonnan nincs kiút, akkor a **LAPOGO-t** írjátok be; ez valamiféle magasságszint kiegyenlítésre szolgál, amivel a legmagasabban fekvő és még egy ugrással sem elérhető helyekre is simán felmehtek (az ugrás gomb igénybevétele nélkül). Ezen kívül minden láthatóvá tehetitek a térképen, ahol még az ellenséges egységek - élők és halottak - is láthatóvá válnak a **LACOS-ss!** vagy maximumra feltölthetitek magotokat munícióval és fegyverekkel, meg a különböző kiegészítő cuccokat is megkapjátok a **LAPOSTAL-lal**. Itt van még a **LARANDY** =



wepon supercharge; **LADATA** = helykoordináták a kép jobb felső sarkában; **LAREDLITE** = megfagyasztás. Ez utóbbi a pálya összes nemkívánatos személyét megfagyasztja, szabad mozgást biztosítva ezáltal számotokra. Ilyen állapotban rájuk löhettek, ám összeesni csak a "kifagyasztás" után fognak. A végére maradtak a pályautugró kódok, de azt azoknak ajánlom, akik tényleg nem boldogulnak egy-egy pályával:

LASKIP: ugrás a következő pályára

-LAJABSHIP: ugrás a Jabba hajóján lezajló 10 pályára

-LATALAY: ugrás Talajra

-LASEWERS: ugrás Sewersre

Ah! Majdnem kifelejtettem egy kódot, amit Martin egyszerűen csak bogárvilágnak nevezett el, mivel olyan picire össze tudjátok magotokat húzni, hogy csak a legkisebb résekben nem fogtok tudni átférni: **LABUG**.

A-TRAIN (PC)

14.000.000\$-ral kezdhettek, ha a következő DEBUG parancssal már jól megszenvedtetek. Ennyi pénzzel már nem lesz nehéz kiépíteni egy zökkenőmentes vasúthálózatot, ugyi?

-NY.A.T (az "Y" a kimentett állás file-jának nevét szimbolizálja; az "A.T" a kiterjesztés)

-L

-E D789 FF FF FF

-W

-Q

THE LOST VIKINGS (PC)

Merre jársz Erik? Hol maradsz már? Nem tudsz átjutni azon az egyszerű pályán?! Várjál, dobom a kódokat!

13 - PHRO

19 - PLNG

14 - C1RO

20 - BTRY

15 - SPKS

21 - JNKR

16 - JMNN

22 - CBLT

17 - TTRS

23 - HOPP

18 - JLLY

24 - SMRT

MEGA LO MANIA (PC)

Igazán mulatságos és az agytékervényeket sokszor nagyon is igénybe vevő program a Mega lo Mania. Egy jó stratégia alkalmazásával a világ urai lehetünk, ám ennek hiányában a hajunkat téphetjük... Úthetjük a gépet, de semmi sem fog változni. A FENY, pályakódok álcában jött és ment el...

2 - GZARZLNKX **6 - QJAVBSYXSN**

3 - MKIANZLXKSJ **7 - UQHZBSJTAT**

4 - KPLANXSKSF **8 - SVHARDYJTP**

5 - QAIADAMYXSL **9 - SHKAFZFMWUJ**

(Aznap délután) SIKERÜLT, a világot meghódítottuk, a lakosság éljenzett, a tömeg örjögött, de ember ki megállított volna, nem jött.

PATRICIAN (PC)

Egy halom pénz az, amit kaphatok cserébe az időért, amit ráfordítottok a DEBUG parancs végrehajtására (Ne felejtsetek! A játék directory-jában):

-HX.Z ("X" a mentés neve; "Z" a kiterjesztése. Mindkettőt be kell helyettesíteni a kimentett file nevére illetve kiterjesztésére.)

-L

-E 0313 FF FF FF

-W

-Q

REBEL ASSAULT (PC CD)

Martin kemény munkájának köszönhetően a MegaCD játékosok már lubickolhattak a játék későbbi pályái által nyújtott leírhatatlan élvezetekben. Most a PC-sek népes és egyre növekvő táborán a sor, hogy lássák mit rejt magában ez a Star Warson alapuló egyedülálló program.



Könnyű szint: **FALCON, ANOAT, YUZZEM, BRIGIA**

Közepes szint: **BIGGS, KAIBURR, MYNOCK, DAGOBAN**

Nehéz szint: **ACKBAR, FORNAX, BESPIN, KESSEL**



A záróképsorok kódját - mert erre is gondoltak a Lucasarts programozói - a következő számban találhatjátok meg. Addig is próbálkozzatok, hátha magotoktól is rájöttök és nem kell ilyen mellékutakat bejárkálnotok. Hosszú és akcióval tömített a Birodalom bevégsééhez vezető ösvény!

EYE OF BEHOLDER III (PC)

Az előző két részhez nem, de ehhez a harmadikhoz ismerek egy

trükköt. Ez a következő: mielőtt elindítanátok a játékot, írjátok be: **set asosp_dlog-1**. Ha ez megvan, a hagyományos módon indítjátok el a programot. A játékban az "A" gomb benyomására a képen tartózkodó összes ellenség - mint valami varázslat hatására - eltűnik. Ugyanez a "O" billentyűvel egy transport lehetőség ad; oda szállíthatjátok magotokat, ahová csak kedvetek tartja. Ehhez meg kell adni célotok koordinátáit.

TIE FIGHTER (PC)

Úgy látszik ez a hónap a Star Warsból készült játékoké. Eddig



volt már szó a Dark Forcesról, a Rebel Assaultról és itt van most a Tie Fighter is. Mindegyik király a maga nemében, ami bizonyítja, hogy a Csillagok Háborúja örület



még mindig hódít. Sajnos az első kettő jelenleg csak CD-n kapható, míg a harmadik lemezen is megtalálható, így ez szélesebb körben vált ismertté. De nem szaporítom tovább a szót, jöjjön a család: ha a lázadással sehogyssem bírnátok meggyűrőközni, de a hadjáratozat záró animációkra kíváncsiak vagytok, akkor a játék directory-jában - ahol a pilótánk file-ja található - hajtátok végre ezt a DEBUG parancsot:

-NZ.TFR (a "Z" a pilótánk nevét jelképezi. Ezt be kell helyettesíteni.)

-L

-E 0369 03 03 03 03 03 03

-W

-Q

Rácz Gyula

Disc

folytatás

Nos, akkor folytassuk ott, ahol előzőleg abbahagytuk...

HARMADIK FELVONÁS

Miután a Patrician Közli Rincewinddel, hogy az ő feladata a sárkány elűzése, hősünk a városkapu őreihez rohan tanácsért, milyennek is kell lennie egy hősnek. A katonák szerint 1 az 1.000.000-hoz az esélyünk, hogy legyőzzük a sárkányt, s még ehhez is különböző tulajdonságokkal kell rendelkezniük. Hogy mik ezek? Ehhez kell tanácsért fordulnunk először is az egyetlen a Rúnák Mesteréhez, aki azt javasolja, szerezzünk egy talizánt.

Big Sally szerint be kell festeniünk az arcunkat. A téren ácsorgó amazon véleménye szerint viszont bajszra és egy szépen csengő kardra van szükségünk. Ha mindenkit ki-kérdeztünk, ezek a tulajdonságok megjelennek a katonákkal való beszélgetésünkben is, tehát menjünk a kapu őreihez, s a következő dolgokat soroljuk fel: talizmán, bajsz, tetoválas, varázslat, álca, kard. Mint azt az ör megálapítja, így pont annyi az esélyünk, mint egy igazi hősnek, tehát ezeket kell begyűjtenünk.

A varázslat megszerzése a legegyszerűbb: a könyvtárban hátul keresgelve megtalálhatjuk a varázskönyvet. Az álca szerzése sem bonyolult: a konyhából vigyük el a spatulát, s a Shadesben kaparjuk le vele a falról a szemet. Ezután keressünk bajszot. Először is menjünk a közzeli erdőbe (Woods), s húzzunk fel a kútból vizet. A vödörből öntsük ki az edényünkbe, majd a csavarhúzóval szereljük le a kút karját. A vizet vigyük a fogadóba, s ott



Szegény orgyilkos, itt még nem sejtjük, mi vár rá.

a fürdőszobában eresszünk bele szappant. Ezután be kell jutnunk ismét a palotába, amelyhez vennünk kell egy súlyfogasztó rendszert, magyarul pócákat a téren az árustól. Vegyük ki őket a zacskóból. Ezt, illetve majd az üres zacskót felajánlva az öröknek azok ismét egymásnak esnek, és szabad az út. A palotában irány a fürdőszoba, ahol vegyük fel a bolond hátsikáló kezéjét a kád-ból. Menjünk az alkímistához, akinek a találmánya immár óriási siker, s most épp a filmej nézőinek találja fel a pattogatott kukoricát. Beszéljünk vele, s mondjuk neki, hogy a bérstállónál olcsó kukoricát talál. Rögtön el

is megy, s mi felvehetjük a kameráját. Menjünk mi is az istállóhoz, ahonnan az öreg immár elvitte a zsákot a szamarakocsi mellől, így megvizsgálhatjuk annak a lökhárítóját. Egy matricán egy sárkánytenyésztő címét olvashatjuk, ám a rendszám sajnos olyan mocskos, hogy olvashatatlan. Öntsük a kefére a szappanos vizet, s tisztítsuk meg vele a táblát. Ezután vizsgáljuk meg, s olvassuk ezt is el.



Rincewindnek még kocsi is kell mosnia.



Íme Discworld minden ható istenei.

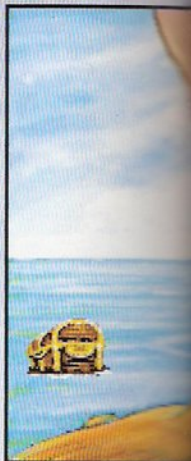
A tetoválas beszerzése a legmacerásabb. Először is a palota katakombáiban vegyünk magunkhoz egy csontot a korsztréből, s ragasztózzuk be a játékkészítőnél. Ezt nyomjuk a beszélő kutya szájába a fogadó előtt. Ugyanott vizsgáljuk meg a tengerész tetkóit, s kérdezzük őt



Most menjünk a Shadesbe, a tolvaj tanyájába, s vegyük ki a tarisznyából a kést. Ezzel menjünk fel a sikátornál a tetőkre, s vágjuk le a frissen újra felszerelt létrát. Másszunk le. Lent hamarosan landol az orgyilkos is, akivel immár másodszor szűrtünk ki. Meg kell említenem, hogy a játéknak jellemző szövege, ha valaki megsérül, s csillagokat lát, az a következőt szokta kérdezni: "Látta valaki annak a szamarakocsinak a számát?" Nos, ha most beszélünk az orgyilkossal, hősünk mond is neki egy számot, s a bérstállós szamarát hamarosan a kalodában találhatjuk. Most már csak el kell mennünk a fodrászatra, ott vegyük fel a fodrász jegyzetfüzetét és az ollóját, s ez utóbbival a téren metsszünk le egy darabot a szamar farkából.

Kardot Chuckytól szerezhetünk, méghozzá úgy, hogy lemegyünk a palota katakombáiba, s ott a kurbliakat Chucky kánpadjába illetve egy kicsit megnyújtjuk őt, akiből így kiesik a bolond kardja. Ezt a kardot viszont még fel kell hangolni, ennek módjáról kérdezzük a városkapu őret. Ő a dwarfok címét adja meg, a bányát. Menjünk oda, s nyújtsuk át a dwarf-kovácsnak a kardot. Hajlandó megcsinálni egy adag Elderberry borért cserébe. Menjünk a Broken Drumba, s kérjünk egy pohárral. Sajnos nem kapunk, mivel az ivó pincéjét rókák szállták meg. Menjünk a fogadó szobájába, ahol vizsgáljuk meg az ajtót, mivel valaki rejtőzik mögötte. Beszéljünk hozzá, mire kiderül, hogy egy félnék Mumus az. Vegyük elő a csavarhúzót, s szereljük le vele az ajtót. Beszéljünk a Mumussal haragosan, s küldjük a kocsmáncsba ijesztgetni. Menjünk mi is utána. Mint kiderül a pince rókája valójában egy kiséger volt. Töltsük fel a korsónkat a felső hordóból borral s vigyük el a kovácsnak (a saját zsebkönyvben!), majd nyújtsuk át a kardot is.

róluk, majd vegyünk neki a fogadóstól egy pohár tejet. A vén tengermedve azonban a papagáját siratja (Ismerős történet), s nem hajlandó beszélni. Átnyújt viszont egy sípot, melyel a papagáját hívhatjuk ha megtaláljuk. Menjünk ismét a térre s dobáljuk a szamarat ezúttal záptojással. Az egyik tojásból egy kígyó mászik elő, hősünk ezt is földhöz vágja. Vegyük fel a kígyót, s etessük meg vele a különlegesen növesztő trágyát. Menjünk vissza az egyetlen raktárba, s ott gyűjtsük meg a lámpást. A polcon találhatóunk egy csomag keményítőt, amit szintén etessünk meg szegény kígyóval. Immár van egy újabb pálcánk, amit az öreg varázslónál cseréljünk ki a seprinyéire. A seprinyéllé hosszabbítsuk meg a lepkehálót, majd menjünk fel a rektor dolgozószobájába, s vegyük fel az asztalról a kalapot, s vizsgáljuk meg. Ezután irány a világ széle (út közben ér egy kis incidens is minket). A világ peremén fújunk bele a sípba, mire meg is jelenik Polly, a papagáj. Gyűjtsük meg a városkapunál felvett petárdát, s dobjuk oda neki. A papagáj hamarosan a vízben landol, s csak a meghosszabbított hálóval tudjuk kihalászni. A művelet során viszont a síp Rincewind nyakából beesik a tengerbe, s lesodródik a világ szélére. Vegyük fel a kortárlót a lámpást, s tegyük a helyébe a varázskalapot, melyből hősünk végtelen hosszú zsebkendő-láncot húz elő. Másszunk le a zsebkendőön. Lent a teknőc páncélján megtalálhatjuk a sípot. Vigyük vissza a tengerésznek a papagáját és a sípot, mire elmondja, hogy a tetoválashoz a borbélyt kell felkeresniük. Az viszont most épp a tejeslánya vár a kiserdőben.



WORLD



Menjünk hát a tejeslányhoz a pszichiatér, azaz immár filmproducer várótermébe. Először csak a Trollal tudunk beszélni, de ha kimegyünk s újra visszamegyünk, beszélhetünk vele is. Kérjünk tőle egy autogramot s nyújtsuk oda neki a fodrász füzetét. Ezt vigyük el a borbélynak, aki így visszaviharzik az üzletébe. Mi is menjünk utána, s kérjünk egy tetkót. Rincewind azonban megjegy a fájdalomtól, így megfogadja a fodrász tanácsát, s inkább ragasztható tetoválással próbálkozik. Ilyet az utcagyerektől kérhetünk, aki viszont nem adja oda, hanem inkább elkezd a feje felett lobogatni. Menjünk a Dunnyman gépezetéhez, s vágjuk le róla a késsel a gumiszíjat. Ezt kötözzük a toronyban a zászlórúd végére, ahonnan hősünk egy halálugrással kikapja a lent ácsorgó kályók kezéből a tetoválást.

A talizmánról kérdezzük a téren álldogáló öregeket, akik valamit egy ékkőről (az Offerer Szeméről) s egy titkos templomról kezdenek regélni. A kocsmában ül egy ka-

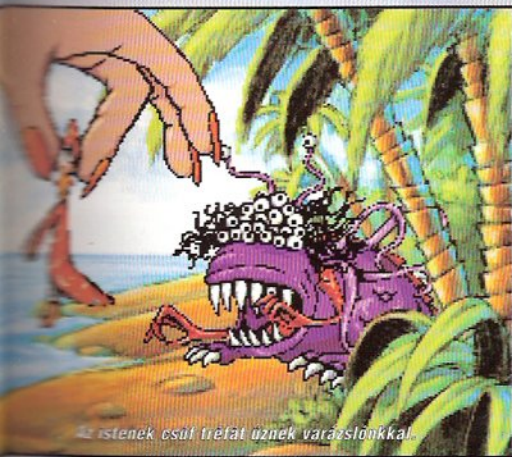
landor, aki azt állítja, tudja a templom helyét, ám az a figura szeret lódtani. Menjünk a találkahelyre, ahol immár bájtalos sodót termelnek, s miután elmondjuk a kapusnak a jelszót, mi is kapunk egy ilyen süteményt. Most látogassuk meg a sárkánytenyésztő asszonyt, Lady Ramkint. Kopogtassunk be hozzá, majd beszéljünk vele. Épp eteti a kedvenceit hátul s kéri, hogy kerüljük meg a házat. Mi azonban újra kopogtassunk, s mikor megint ajtó nyit, gyorsan menjünk hátra. Így ellophatjuk a kerítésre akasztott díszrőzsát. Akasszuk még le a porázt is, s húzzuk ki a szöveget is, amin volt. Az ivóban vizsgáljuk meg újra az italokat, majd kérjünk egy kaktusz dzsuszit, aminek a poharából egy újabb hernyó kerül elő. Erre is kössünk madzagot, s a palota katakombájának az egérlükából csajjuk ismét elő a manót, vegyük le a patkányálruháját, s helyezzük vissza a kamerába. Menjünk a boszorkányhoz az erdőbe, s vizsgáljuk meg a varázslatos üvegeit. Ezután kérdezzük őt az igazság főzetéről. Egy

csókért hajlandó is nekünk adni. Hogy félretegyük az undorunkat, harapjunk a süteménybe, minek hatására hősünk még túl is teljesíti a boszorkány kérését. Vegyük fel az italt, majd kövessük a boszorkány kötéséhez használt fonalat, mely egy gyönyörű birkához vezet. Akasszuk a birka nyakába a rőzsát, s készítsünk róla egy fotót, amit tegyünk a halárus képkeretébe. Vegyük még fel a fakalapácsot, s távozzunk. Irány a kocma, ahol üssünk hátul szöveget az oszlopba, s akasszuk rá a képet. Beszéljünk Braggarttal. Mikor italt kérünk neki, öntsük a poharába az igazságfőzetet. Ezt ugyan észreveszi, s a jól bevált képelemzős trükkel kicseréli a poharainkat. Mivel azonban ezt a trükköt Rincewind is ismeri, s immár négy kép van a környező falakon, az ital visszakerül Braggarthoz, aki így elárulja a templom valódi helyét. Menjünk ki a városból s keressük fel. A templom örétől szakállas trükkel szabaduljunk meg: terítsük a szőnyeget

HEGYEDIK FELVONÁS

Menjünk oda a lekötözött Lady Ramkinhez (aki csalátkül szolgálta a sárkánynak), s vegyük ki a harisnyája alól a kulcsát. Ezzel menjünk Lady Ramkin házához, s nyissuk ki a sárkánykötetecet. Ennél a pontnál meg kell hogy mondjam, lapzártáig nem sikerült Lady Ramkin gumicsizmáit előkerítenem, ám egy kis programhibával - nevezetesen hogy el lehet ügyeskedni hősünkkel a sárkányrülék mellett - sikerült felvennem Mambot, a mocsári sárkányt. Őt hősünk fegyverként használja, s már csak tele kell tönni a városkapunál fellelhető petárdákkal. Ezután megkezdődik a halálos párviadal, ám a Halál sehogyan sem akar megérkezni. Fejezzük hát be a műsort: hajtsuk a süteményünket a sárkány képébe. Mint kiderül, hölgy sárkányról van szó, mivel azonnal szerelemre gyullad Mambo iránt. Így eshetett meg tehát, hogy a Halál egyéb elfoglaltságai miatt lekészte a párviadalt, s mindenki sértetlenül és elégedetten távozhatott Ankh-Morpork főteréről.

Vári Zoltán



Az istenek esult tréfát üznek varázslónkkal.

POKERKEZÉS

WARRIORS

A verekedős játékok továbbra is megdobogtatják az ifjúság szívét, főleg ha valami különleges specialitása is van az anyagnak. Nos, a maga nemében eddig egyedülálló a **MINDSCAPE** által kiadott **WARRIORS**, amely egy eddig soha nem alkalmazott módszerrel készített verekedős játék. A már megszokott poligonos illetve sprite-os ábrázolás



helyett ún. dot-okból, azaz "gömböcskékből" épülnek fel a játék karakterei, amely finomabb felbontást és gyorsabb animációt tesz lehetővé. S nemcsak a karakterek animációi sikerültek mellbevágóan jóra, hanem a háttér is és a képernyőkezelés is sokat dob a játék összehatásán. A játék azon túl, hogy szép, még számos specialitást is tartogat: 10 alapfigurán kívül 3 rejtett karakter is előhívható, egy speciális kóddal amolyan Virtua Fighteres, folyamatosan akcióközeléi képernyőmozgatás is elérhető, bármikor átkapcsolhatunk SVGA üzemmódba (!), számos karakternek fegyvere is lehet, a háttérre be lehet sétálni, be lehet vonni a tárgyait a küzdelembe - hogy csak néhány nyalánkságot említsék. Negatívumként talán csak a kevés (fejenként 2) speciális mozgást és a technikai bravúrok miatt kissé háttérbe szorított játszhatóságot tudom felhozni. De ez még csak a kezdet, gondoljuk csak a Street Fighterre - mivé fejlődött az SSF2 Turbo-ig!

POWERHOUSE

Alighogy beszámoltam róla a múlt heti Hírekben, megérkezett a stratégiai játékok kiadóiának koronázatlan királyának, az **IMPRESSIONS**-nek legújabb



jabb üdvöskéje, a **POWERHOUSE**. A futurisztikus sztori szerint a Föld energiatermelését 4 mamutvállalat tartja majd kézben, akik természetesen idővel egymás ellenfelei lesznek az egyre fogyó ásványkincsek utáni hajszában, az új energiaforrások utáni kutatások és kísérletek terén. Mi a "nagyok" egyikeként szállunk ringbe, hogy másik három vetélytársunkat bekebelezzük, elfoglaljuk a korlátlan hatalmat az energiagazdálkodás fölött. Véletlenül generált állással kezdődik minden menet, melyek során bonyolult pénzügyi manővereket és alaposan átgondolt taktikai lépéseket kell végrehajtánunk. A játék alapulajdonosságai: SVGA grafika, ikonos vezérlés, videobejétszások és narrátor-kommentárok - s mindez Windows alatt. Grafikonok, táblázatok, képi és szövegbeli híradások, tanácsadók, szakemberek segítik munkánkat - tehát a hatalom minden eszköze a kezünkben van, csak ki kell tudni használni. A játék egyedüli hátulütője, hogy túl sok IGAZI újítást nem hoz a stílusba, tehát egy kevés eredeti ötlettel megáldott, de briliánsan kivitelezett stratégiai játékkal van dolgunk.

BALDIES

A **GAMETEK** mostanában nagyon beindult minden fronton (verekedős játékok, cyber-adventure, stb.), s nem átalott a Lemmings/Settlers/Populous által kitaposott ösvényre tévedni **BALDIES** névre keresztelt növénykével. A biztos sikerre számot tartó programban apró, kertésznadrágos és



krumplifejű fickókat irányítunk, akikkel az ellenfelünk (ők sem kevésbé krumplifejűek) likvidálása lesz a feladatunk. Ezt igen sokféle úton-módon elérhetjük, ám leg egyszerűbb a letámadás (akár madárszárnyakon szállva!) és a másik fél másvilágra küldése. Azonban nem szabad fejjel a falnak rohannunk, hiszen ellenfelünk is felkészülhet a támadásra és rejtett aknákkal, farkascsapdákkal, villamos vezetékekkel avagy egy igen látványos elhamvasztási manőverrel tizedelheti meg csapatunkat (ilyen eszközöket persze mi is fordíthatunk ellene). A stratégia ott jön be a képbe, hogy a ka-

szabolás közepette pótolni kell embereinket, fegyvereinket, eszközeinket, elpusztított lakóházainkat. Erre speciálisan képzett krumplifejű szakik alkalmazhatók, akik az adott tevékenységre specializálódtak és pótolják a felélt javakat. És az egész játék pont erről szól: hogyan szervezzük össze az ellenfél földbe dörgölését és az ehhez szükséges háttérgazdaság megteremtését. Külön szót érdemelnek a speciális opciók és effektek, amelyek igazán humorossá és különlegessé teszik a játékot: a vízben fickándozó halak például elkaphatók és kidobhatók a partra, ahol vergődni kezdenek (ennek persze nincs semmi haszna, de marha jópofa), nemeg ha egy felgyújtott és ezáltal magatehetetlen krumplifejűt megragadunk, akkor nyugodtan rádobhatjuk a saját házára, mire az is lángra kap (ennek hasznát azt hiszem nem kell elemeznem). A komputeres ellenfelek intelligenciáját speciális rutin szabályozza, amely tanulékony és a más káróbbal is okul - egyszerűen nehéz dió! Leírás a következő számban várható.

RENEGADE - BATTLE FOR JACOB'S STAR

Az összeállítás végére egy igazi rekművet hagytam, amelyet szintén a **MINDSCAPE** dobott piacra: a címe **RENEGADE - BATTLE FOR JACOB'S STAR**. Bár nagyfokú hasonlóságot mutat a minden idők legjobb PC-s játékának tartott Wing Commander 3-hoz, mégis egyedinek kell hogy tartsam, mivel sok tekintetben beéri, sőt lefőzi elődjét. A sok millió dollárért készített WC3 grafikai megoldásai csak az átvetető képsorokban előzik meg a Renegade-et, mivel a játék maga ugyanolyan szintű SVGA grafikát használ. Valójában egy missziókból felépülő ún. dog-fightról (vére menő küzdelemről) van szó, amelyben a játéktér a régi megszokott térhálós (wire-frame) módszerrel lett megalkotva, sebes, nagyfelbontású grafikával megspékelve. Erdekesek és változatosak az ellenfelek hajói, különösen szépek a robbanások, a hangeffektek pedig szintén fülbemászóak. Mindent egybevetve komoly vetélytárs lenne, ha Mark Hamill inkább a Jacob Csillag meghódítására szoródott volna...



SENSIBLE GOLF

Ez a hónap különösen szegényes volt Amiga játékok tekintetében, így az a világrengő dolog történt, hogy csak 2 (értsd kettő) produkciót sikerült felkutatnom az Érkezési Oldal



Amigás szekciója számára. Az alábbiakban ezekről olvashattok kicsit részletesebben a szokásosnál. Kezdem az év egyik legígéretesebb alkotásával, a **VIRGIN** kiadásában és a Sensible Software fejlesztésében két napja megjelent **SENSIBLE GOLF**-fal. A játékról már messziről ordítanak a Sensi-stílus "anya-jegyei". Picúr figurák, amelyek minél kisebbek, annál mulatságosabbak (lásd: Sensi Soccer), ésszerűen kialakított, apró, ám annál áttekinthetőbb menük a játéktér szélén (lásd: Cannon Fodder 1-2), aranyos zörejek és hangfoszlányok, amelyek folyamatosan csiklandozzák a dohártyáinkat (lásd eddigi bármelyik produkciójuk) és így tovább. Már a program kezdőmuzsikája is kísértetiesen hasonlít egy régi nótára: a "Do Ya Wanna Play Golf" kezdetű nóta kiköpött mása a "War Has Never Been So Much fun"-nak. Na, de lépünk közelebb! A játék kezelése gyerekjáték. Miután választottunk a 20 féle pálya közül és átettünk a szokásos beállítási, játékstílus választási-, és-így-tovább-procedúrán, kezdődhet a laszti-ütögetés. Na ez már kicsit komplikáltabb - azaz nagyobb figyelmet és kifinomult reflexeket igénylő dolog lesz. Jobb egérgombra megkapjuk a pálya kicsinyített térképét, a lyuk és a mi helyzetünkkel. Lőjük be magunknak az irányt,



vigyázva arra, hogy nem mindig az egyenes út a legrövidebb (lásd vízcsárkók vagy homokgödörök). Bal clickre megjelenik egy suhintáshoz készülődő ipse a jobb felső sarokban. Ismételt clickre meglóbálja a botját és a háromnegyed körön elindul egy apró pont, amely az ütés erősségét hivatott jelezni. A fickó feje fölötti rész már bivalyerős ütést jelent, úgyhogy ne vigyük túlzásba a dolgot. Amikor úgy gondoljuk, hogy elég nagy erővel suhint a manusz, ismét nyomjuk meg az egér gombját (egy apró pont jelzi a skálán, hogy a gép vette az adást), majd nagyon legyünk résen: a labdát csak akkor fogjuk egyáltalán etalálni, ha a fickó alatti cikelyben a piros tizedben nyomunk ismét egérgombot. Ha a két olda-



lán látszó sárga részben nyomunk, jobbra vagy balra kap egy kis svungot a laszti. Nos, amit itt majd 10 sorban leírtam, az nincs 1 másodperc a valóságban, úgyhogy elő a reflexekkel - szükség lesz rá! Kedvcsinálnának legyen ennyi elég, a képernyő bal szélén lévő táblázatokról majd a következő számban lesz szó, amikor is teljes leírást olvashattok a játékszabályokról, a kezelőgombokról és a játékok kísérő hangeffektekről is... Ezekből legalább 10 féle létezik. De hogy 7 van, az tuti.

VIROCOPI

Nem kevésbé híres-neves alkotója van a **RENEGADE/WARNER INTERACTIVE** legfrissebb údvöskéjének, a **VIROCOPI**-nak - a 3D-s platform és shoot'em up keverék megálmódója és megformálója Andy Braybrook. A játék egy apró teremtő robotpalánta, D.A.V.E. kalandjait dolgozza fel, aki a Digital Armored Virus Exterminator (magyarul kábé Órarugógerincű Viruslikvidátor) elnevezés rövidítéséből kapta férfias nevét. A sztori szerint Dave-robot azt a feladatot kapta, hogy a számtalan félbehagyott ötletet, figurát és háttérrel tartalmazó Új Fejlesztések Nagy Játéklemezét megszabadítsa vírusaitól. Valójában



egy óriási (5 szintből álló) vidámparkot kell elképzelnünk, ahol a biliárd, a golf, a célbadobás, a szánkózás és még milliónyi szórakozási mód elemei és szereplői keverednek egymással - és persze az egyre szaporodó vírusokkal. Ellenük az adott pályára jellemző fegyvereket vehetjük be: lángszórót, bombákat, aknákat vagy egyszerű lövedékeket. A legérdekesebb pályák közé tartozik például a liliputi szint, ahol miniatűr emberek futkároznak a görgőink alatt, avagy az elvarázsolt pálya, ahol léggömbön szálló macskák dobálják a fejünkre bombákat vagy forgószél vesz üldözöbe. Hogy pontszámunkat növeljük,



figyeljük a földön fel-felbukkanó számozott lapocskákat, és attól függően, hogy éppen 1 vagy 0 áll a számlapjukon, pontot kapunk, vagy nem. Az éppen rendelkezésre álló fegyvereink között a Space gombbal tudunk váltogatni - annak megfelelően használjuk a nagyobb hatásfokút, minél nagyobb a zürzavar körülöttünk. A játékok azoknak tudom ajánlani, akik ebben a programinséges időben még jól el tudnak szórakozni az ügyességet IGEN, de túlzott értelmi szintet NEM igénylő játékokkal.



MACHIA the Prince

“Ha már mindkettőt nem lehet,
inkább féljenek tőled, mint szeressenek”

Niccolo Machiavelli

Úgy egy éve egy ismeretlen csapat megjelent a Merchant Prince című játékkal. A program nagyon érdekes volt, de volt benne egy-két kis hiba és a reklámkampány sem volt igazán sikeres. A MicroProse azonban - mindannyiunk szerencséjére - nem hagyta elveszni ezt a gyöngyszemet, s most minden előzetes bejelentés nélkül kiadta a program kicsit szebb és ami fontosabb, kijavított változatát.

A XIV. század elejére a Római Birodalom helyén már csak apró városállamok maradtak. A kis birodalmak között az egyik legerősebbnek Velence számított. S mivel a hatalom már abban az időben oly sokakat vonzott, mind a városok között, mind Velencén belül hatalmas harcok folytak a zsírosabb pozíciók megkaparintásáért. A játékban ebbe a harcba kapcsolódhatunk be, s kipróbálhatjuk, van-e Machiavelli módszerénél üdvözítőbb megoldás. Képességeinket három úton bontakoztathatjuk ki: az első a kereskedelem, melynek során felfedezhetjük az egész Földet, s egzotikus termékek szállításából húzhatunk hasznot. Politikai ténykedésünkkel magunkhoz ragadhatjuk az állam vagy az egyház vezetését. Végül serlegeinkkel hódító hadjáratokat kezdehetünk, mely szintén igen jövedelmező.

A küzdelmet négy játékos kezdi, közülük hármat a gép irányít (öt nehézségi fok közül választhatunk). A szerencsésebbek modem vagy elektronikus levelezés segítségével egymás ellen is próbálkozhatnak. Ekkor beállíthatjuk a játékosok kezdővagyonát, a viharok és kalóztámadások gyakoriságát, valamint a játék hosszát is.

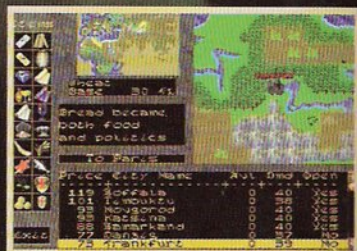
A MINDENRE KITERJEDŐ KEZELÉS

A játék fő képernyőjén a környező táj, a bal felső sarokban pedig az “ismert” világ térképét látjuk. Ezeket a még be nem járt területek rajza homályos és bizony elég pontatlan. A teljes térkép alatt a soron következő egységünk és annak rakományja, majd a játékot irányító gombok sorakoznak. A játék menete már ismert a stratégiai játékokból: minden egységünkkel mozoghatunk, kereskedhetünk, harcolhatunk, amíg az egy körre jutó mozgásegysége tart. Ezután az End Turn-nel léphetünk a következő körbe.

Mozgás: Az éppen aktív egységet a térképen a numerikus billentyűzet gombjaival mozgathatjuk. Ennél gyorsabb módszer, hogy a bal gombbal rábökünk úticélunkra, s a gép megkeresi a két pont között a legrövidebb utat (ha ez megfelelő, egységünk a Go-ra indul, ha nem, választunk másik célpontot). Természetesen a hajók nem mehetnek szárazföldre, s a karavánok sem tudnak úszni. Egy ilyen előre beállított mozgást a tűzgombbal szakíthatunk meg.

Város: Ha a térképen egy városra megnyomjuk a jobb gombot, a városról kapunk információkat. Közülük megtudjuk, hogy a város milyen viszonyban áll a négy versenyzővel (Denied - kitiltva, Access - kereskedhet, Owner - tulajdonos), valamint végignézhetjük a piac adatait (az árucikkek árát, a vásárolható és eladható cikkek számát). Ha elsőként érkezünk egy ismeretlen városba, lehet, hogy valami értékes tárgyat találunk ott.

A kép jobb oldalán felül a várost védő zsoldosokat, alatta pedig a városban állomásozó saját katonáinkat látjuk. Ilyenkor a várost az Attack gomb lenyomásával támadhatjuk meg. A csata addig tart, amíg valamelyik fél katonái elfogy-



nak vagy a támadók elhagyják a várost. Ha egy várost elfoglaltunk, vezetését felajánlhatjuk Velencének. Ekkor minden játékos üzleti hasznot húz a győzelemből, s Velencében megnő a népszerűségünk. Ha megtartjuk a kormányzást, a többi versenyzőt kitiltathatjuk a városból. Ha egy városból kitiltottak, megvásárolhatjuk barátságukat (Bribe). Ekkor közlik az összeget, s eldönthetjük, hogy megér-e ennyit az üzlet.

Wait: Egységünk várakozik, ha előbb egy mással akarunk lépni.

Stay: Az egységgel ebben a körben már nem lépünk.

Group (vagy jobb egérgomb az egységeken): Csoportot az irányítás megkönyvítése érdekében hozhatunk létre. Legfeljebb 15 egységet foghatunk így össze, akik minden utasításunkat közösen hajtják végre, amíg fel nem bontjuk a csoportot. Itt a képen mindig két csoportot látunk, melyek között az egységeket egérral mozgathatjuk.

Mode: A gép által keresett útvonalat határozza meg. A zöld szín a legbiztonságosabb, a piros pedig a leggyorsabb utat jelenti.

Buy / Sell: Üzletelni csak akkor tudunk, ha kereskedünk egy városba érkezett. Itt jobboldalt az ár cikkek árát látjuk. Az ár mellett a színes árucikkek a kínálatot, az árnyékoltak pe-

A Doom után nehéz labdába rúgni - a ROTT-nak mégis sikerült!

Sok próbálkozás történt már a Doom nyomdokaiba való lépésre, de a Dark Forces és talán a Heretic kivételével mindegyik elbukott. Most az Apogee a US GOLD szárnyai alá bújva próbál híveket szerezni legfrissebb klónjuknak, a RISE OF THE TRIAD-nak. Már az ismertető elején le kell szögezmem, hogy a klónozás ezúttal sikeres volt, a ROTT hamar a szí-
vembe lopta magát - mindzt köszönhetette a fantasztikus újításainak, az egyedi kivitelezésének és a dögös hangulatának.



■ A csont-ikon felvétele után vérfarkasként marcangolhatjuk az ellenfeleket.

ÚJDONSÁGOK ÉS RÉGISÉGEK

A játék le sem tagadhatná, hogy ki/mi volt az elődje, de azért számos újításon átesett. A legötletesebb újdonság a "vérszint" beállítása, amelynek segítségével hétköznapi bunyóvá minősíthetjük le az egyébként vértől csöpögő játékmenetet. Ezt az opciót nem sokan fogják alkalmazni, de jó ha van (gondolom az eladási statisztikákat szeret-

ték volna javítani a kiskorú vásárlók bevonásával). Ügyes húzás a játék kimentésénél/betöltésénél, hogy amikor állást mentünk, annak a helyszínnek a kicsinyített képe látható egy ablakban, ahol a save történt, így biztosan emlékezni fogunk a leghülyébb néven kimentett két hetes állásainkra is. Belépve a játékba ismerős kép fogad. Az optimális méretűre beállított képernyőn minden fontos adat megtalálható (pontszám, idő, páncél, speciális felvett tárgyak, életek száma, erőnlét, töltények száma). Méretét a plusz/mínusz gombokkal állíthatjuk, a Page up/down gombokkal fel/le nézelődhetünk, egyébként pedig minden a Nagy Előd billentyűzet-kiosztásával egyezik meg.

Fegyverek és ellenfelek terén már nagyobbak a különbségek. Az alapállapotban megfévő egy apró pisztolyt hamar két stukker váltja fel (az első sarkokban van), s onnantól örök golyót kapunk hozzá.



■ A golyós ikont felvéve gumilasztli módjára pattogunk. Elég veszélyes játékszer...



■ A bénító erejű háló a következő pillanatban rántkeredik...



■ ...és ellene a hóagúy is kevés, csak a vadászkés segít - ha van!

RISE OF THE TRIAD



■ A vérbőségre itt sem lehet panasz - csak úgy fröcsög a paradicsomlé...

Hasonló a helyzet a géppisztollyal is, amit lefőtt ellenfelektől vehetünk fel, szintén örök ammóval. Ez a három fegyver elfoglalja az 1-3 gombokat és teherbíró képességünk 90%-át, úgyhogy a számtalan gépágyú, hőkövetős rakéta, aknavető, lángszóró közül mindig csak egy féle lehet nálunk (4-es gomb). Amint egy újabbat felveszünk, a régebbi automatikusan lekerül a földre (avagy a Delete gombbal mi is lerakhatjuk a nem kívánt fegyvert). Kétféle mágikus tárgy is rendelkezésünkre áll a felsőbb szinteken: egy bivalyerős baseball ütő, illetve egy jókora furkósbot, amely a kinetikus energiájával mindent (falakat is!) elpusztít, ami az útjába áll. Az ellenfeleink leginkább az első- és második világháború katonáira hasonlítanak, kiegészülve néhány robottal és csuhás pappal.

A felvehető extrák többnyire az RPG-kben megszokott kategóriákból kerülnek ki: életeresztek (ezekből nagyságuktól függően 100 egységet kell felvinnünk egy extra élethez), az élet vízával teli kelyhek (veletlenszerűen 25-100 életerő pontot kapunk érte), létforma változást előidéző flasks (hatásukra isteni erővel rendelkező teremt-

ményé, vérfarkassá vagy sássá változunk), mérgező gombával fertőzött flasks (kábitó hatása 10-15 mp-ig érződik, s ezalatt elveszítjük a tájékozódó képességünket és hallucinációink lesznek) és valamiféle "gumibogyó szörppel töltött" flasks (amelyek hatása egészen elképesztő: gumilabdaként pattogunk a termekben, s alig tudjuk mozgásunkat koordinálni).

VÉGSŐ KONKLÚZIÓ

Végső soron a játék meglepetést okozott, még-hozzá kellemeset. A Doomtól átvett effektek és megoldások profin lettek beépítve a játékba, a számtalan újítás pedig már jócskán ráfert a stílusra, hiszen kezdett felhigulni. A hanghatások jók és bőséges mennyiségűek, a grafika változatossága ugyan hagy némi kívánnivalót maga után, de eme-gy, az életükért könyörgő sebesülteket pedig különös kegyetlenséggel lehet irtani.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

RISE OF THE TRIAD KIDJIA US GOLD

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

összhatás

91%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 20MB VIDEO: VGA CPU: 386

CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

NEWCOMER

A TELJES MEGOLDÁS - 1. RÉSZ

Jó két hónappal ezelőtt azt nyilatkoztuk, hogy a Newcomer végigjárszást adminisztratív okokból (magyarul addigra még nem sikerült, s ezért) elhalasztjuk. Mint lájtátok, azóta a helyzet némiképp változott, s mostantól kezdve előre láthatólag három részben leközzöljük a végigjárszást. Minden előtt szeretnénk minden kedves olvasótól elnézést kérni, amiért ez a leírás nem a múlt havi számban jelent meg - sajnos pont egy nappal a lapzártás előtt lettünk készen a végigjárszással, és így természetesen abba a számba már nem fért bele a cikk. De ebbe már igen, tehát fogjunk is gyorsan hozzá.

ÁLTALÁNOS MEGJEGYZÉSEK

1. Mivel a játék rendkívül összetett, a pontos végigjárszást leírni nemigen lehet. Akik ennek a cikknek az alapján kísérlik meg a végigjárszást, hamar rá fognak jönni, hogy néhány helyen meg kell az események sorrendjét változtatni, vagy be kell iktatni egy kis munkát vagy kártyázást pénzszerzés céljából, esetleg harcolni kell, hogy az experiance pontszámunk nőjön és el tudjunk egy szaktudást sajátítani. Hogy ezeket a beiktatásokat, esetleg eseményfelcseréléseket mikor és miért kell végrehajtani, azt könnyű kitalálni (segítek: akkor, amikor nem tudunk a leírás szerint tovább haladni), így reméljük, hogy ez senkit nem fog megzavarni.

2. Mint tudjuk, a játékban fontos szerepe van a szaktudásoknak. Egyes szaktudások elsajátítása a játék végigjárszáshoz nélkülözhetetlen, mások elsajátítását (szövegfejtés és nyomkövetés) a leírás segítségével meg lehet spórolni. Mivel egyes helyekről (pl. a vuduk bőrtöne) csak megfelelő szintű szaktudással lehet visszatérni, máshonnan (az EZREDES kúriája, majd az úralom) pedig már azzal sem, és ezeken a helyeken a szükséges szaktudások elsajátítása már nem lehetséges, ezért az alábbiakban közlünk egy táblázatot, hogy melyik szaktudást, kinél, milyen szintre fejlesztették:



Gépkarabély: Neil és Sarah 6-os szintig (Attila 9-es szinten van)

Rakétavető: Sarah és Attila 6-os szintig

Lézer: Neil és Georgi 6-os, Russ 7-es szintig (Attila 5-ös szinten van)

Zárak: Neil 9-es szintig

Robbantás: Neil 8-as szintig (Attila is 8-as szinten van, de ő nagyon későn csatlakozik)

Észlelés: Sarah 8-as szintig

Meggyőzés: Sheila 5-ös szintig

Make Up: Sheila 8-as szintig (a maszkolás



(GEORGI 5-ös szinten)), ezeknek a továbbfejlesztése tehát felesleges.

3. Úgy vettük észre, hogy az alkotók beiktattak a játékba néhány olyan fazist, ahol nem lehet csak a leírásra hagyatkozni, hanem az adott feladatot lelkiismeretesen el kell végezni ahhoz, hogy tovább tudjunk haladni. Nem sok ilyen van (vagy legalábbis mi nem sok ilyenrel találkoztunk), amit találtunk, arra majd külön felhívjuk a figyelmet.



sikeressége alacsonyabb szinten annyira változó, hogy atól idegbajt lehet kapni)

Elektronika: Russ 6-os szintig

Néhány szaktudást (COMPUTER, BIOTECH, PIROTECH, ÚRHAJÓ PILÓTA) nem lehet tovább fejleszteni, de emiatt csak annyiban fájjon a fejünk, hogy az ezt a szaktudást művelő egyénre különösen vigyázzunk, hogy véletlenül se patkoljon el, el meg pláne ne küldjük. Ezen kívül van még pár olyan szaktudás, ami (bár lehet trénelni), már megfelelő szinten van ahhoz, hogy a feladatokat meg tudjuk oldani (O S O N Á S (SARAH 6-os szinten), MÁ SZÁS (SARAH 7-es szinten), M Ű S Z E R É S Z (NEIL 7-es szinten), O R V O S



4. Végül egy helyreigazítás: a kezelési útmutatóban téves volt az az állításunk, miszerint a keresést minden irányban végre kell hajtunk. Elég egy irányban keresnünk, ha szaktudásunk elég magas, meg fogjuk a keresett dolgot találni. A hibáért pedig természetesen elnézést kérünk.

AKKOR HÁT VÁGUNK BELE!

Kövessük a csavargót, majd MURDOCK atyánál válasszuk az "Úgy hallottam..." kezdetű szöveget, ekkor birtokunkba kerül az EZREDES jelvénye, amit a játék elején tanácsos viselni, ha nem akarunk a járóőrökkel balhézni. Ezek után keressük meg az AGRO SZEKCIÓ-t, ahol néhány ezer kredit erejéig dolgozzunk (egyedül jó hosszú időbe telik, de lehet egy kicsit trükközni is: szedjük fel az első társunkat (pár sorral lejjebb megtaláljátok hogyan)) és így kétszer olyan gyorsan megy a dolog. Ezen a helyszínen találkozhatunk még két meglehetősen barátságatlan és gyanús viselkedő szerzetessel (őket egyelőre hagyjuk békén), és találhatunk némi kendert is, amit vegyünk magunkhoz. Távozáskor megkapjuk a pénzünket, amit érdemes ZÁRAK szaktudásba fektetni. Ezt a szaktudást SEMIR-nél sajátíthatjuk el (különös





ismertetőjele, hogy folyton kenderdohányt pipázik). Tréneljük magunkat 4-es szintig, majd vegyük az irányt a TEMETŐ felé. Itt az egyik sarokban találhatunk némi pénzmagot, valamint egy állulcsot, melynek segítségével most már kinyithatjuk a SEMIR háza közelében található bezárt ajtót, amely mögött egy Galil gépkarabélyt találunk, a hozzávaló lőszerrel és egyéb tárgyakkal együtt. Ezeket mindjárt vegyük is pártfogásunkba, és a gépkarabély segítségével (amelyhez már van szaktudásunk) kezdjük irtóhadjáratba az EZREDES negyedének utcáin nyüzsgő paraziták (punkok, csavargók, fosztogatók, kutyák) ellen. Ha lelkiismeretesen végeztünk mindenivel (a járőröket egyelőre hagyjuk), szert tehetünk néhány hasznos dologra, többek között egy golyóálló mellényre, egy órára és egy iránytűre. Ezeket rögtön kezdjük is el hordani, mert utóbbi kettő jelentősen megkönnyíti a tájékozódást, a golyóálló mellény pedig védettségi szintünket növeli a közeljövő harcaiban. Ezek után menjünk vissza MURDOCK atya házába, ahol az előszobában tartózkodó JONES testvérrel társalogjunk egy kicsit, majd ajánljuk fel, hogy szívesen adakozunk az egyház javára. Az áhított 200 kreditet adjuk oda neki, és megtudjuk, hogy ha a kápolnában a BÖLCSESÉG szót használjuk, a szerzetesek szállást foghatnak nekünk adni.

Ezután távozzunk, és keressük meg SEPP-et (aki úgy néz ki, mint egy Wrestling Federation Star), ő kezdetben elég barátságosan, de miután megjövünk az óráját (a MŰSZERÉSZ szaktudás segítségével) mindjárt közlékenyebb lesz, és felajánlja szolgálatait. Beszélgetés közben megemlíti, hogy ismert egy MARCOS nevű embert, aki fellázadt az EZREDES ellen. Ez érdekesen hangzik, ezért kérdezzük meg tőle a MARCOS szót, mire elárulja, hogy embe-rünk nagy barátságban volt egy bizonyos CARLOS PEREIRÁ-val. Ha SZAKTUDÁS után érdeklődünk nála, akkor az is kiderül, hogy ÖKÖLHARC és KÉZI FEGYVER szaktudásunkat tudná fejleszteni, de mivel már van egy gépkarabélyunk, ez csak az experience pontjainkat fogyasztaná, tehát inkább hagyjuk. Mivel más használható információt nem lehet belőle kihúzni, búcsúzzunk el tőle, és vegyük az irányt a kápolna felé. Mondjuk meg a jelszót, mire a szerzetesek beengednek bennünket a szomszéd szobába. Keresgéljünk egy kicsit, és találunk is egy klipset a padlón. Ezt vágjuk zsebre, majd odakint beszélgessünk egy kicsit a szerzetesekkel (pontosabban mondya csak egyikük, ARBEY atya áll velünk szóba), és említsük meg neki CARLOS-t, akiről SEPP-től hallottunk - ekkor elárulja, hogy az IKREK jelszóval lehet hozzá bemenni. Ezt az információt jegyezzük meg, de még mielőtt megkeresnénk CARLOS-t, térjünk be a Szerzetesek Kertjébe, ami ott van a szomszédban.

A MEDITÁTOR-nak panaszkodjunk egy kicsit szomorú sorsunkról, mire azt javasolja, hogy meditatáljunk- ehhez kitérő segítséget nyújtanak a polcon található jógi könyvek, amelyeket vegyünk magunkhoz.

Kint a kertben vegyük fel a C-vitamint, valamint az ol-tárról az agyart és távozzunk (később még vissza kell jönnünk, a MEDITÁTOR ugyanis azt is elárulta, hogy a kertben elrejtett egy "gonosz elektronikus tárgyat", ezt azonban egyelőre még nem tudjuk megtalálni). Következő lépésként keressük meg DR. SPESICH-et, az orvost, akivel beszélgetve kiderül, hogy CARLOS az Óvoda vezetője, az Óvoda meg valahol a közelben van. Nála (DR. SPESICH-nél) egyébként lehet trénelni az ELSŐ-SEGÉLY szaktudásunkat is, de egyszerűbb, ha a csaták előtt állást mentünk, és ha súlyos sérülést szenvedünk, akkor kezdjük az egészet előlről. Később meg már úgyis lesz or-

vos a csapatban. Most mindenesetre nézzünk be az Óvodába, ami valóban ott van a közelben. Mivel nem igazán akarnak beengedni, mondjuk azt, hogy: "Látom kell a GYEREKEK-et!" (az óvodákban ugyanis többnyire gyerekek szoktak lenni), majd használjuk a jelszót és már benn is vagyunk. A már említett MARCOS-ról megtudhatjuk, hogy elszökött a paptól és valószínűleg meghalt, ha pedig felajánlunk 500 kreditet az Óvoda javára, akkor bemehtünk a gyerekekhez is. Az egyik srác szívesen csatlakozna hozzánk, de CARLOS nem engedi, így be kell érjünk azzal az információval, hogy az Agro Szekcióban, a



fészer mellett van egy betonlap, amely valószínűleg egy barlang bejáratát fedi. Több dolgonk itt nincs, ezért lépünk le és menjünk el TIM bájrába. A tulaj megszállottan gyűlöli az EZREDES-t, de számunkra nem ő az érdekes, hanem a szintén ott tartózkodó GNÓM, akiről TIM elárulja, hogy skorbutja van. Szerencsére van nálunk C-vitamin (a skorbutot, mint tudjuk, a C-vitamin hiánya okozza), amit adjunk oda neki. Hálából elárulja, hogy a ROCK SZALON-ban találunk egy leginkább kalózra emlékeztető embert, akit KONCHEV-nek hívnak, és akinek azt kell mondani, hogy OVERKILL. Hogy miért, az majd kiderül, egyelőre vonuljunk át a szomszéd szobába, ahol egy srác iszik. Említsük meg neki a RUN DMC-t, és megtudjuk, hogy a vegyesboltban a SZERETŐ szót használva érdekes dolgok fognak történni. A vegyesbolt nincs messze a bártól, tehát rögtön át is léphetünk oda, és a megadott szót használva birtokunkba kerülhet egy szexlap. Tanácsos még egy rocker ruhát is vásárolni, aztán haladjunk tovább dél felé, hamarosan elérjük egy spanyol fickó (név szerint SANCHO) házát, aki mindenképpen repülni akar. A szárnyak nélküli repülés egy kis drog segítségével lehetséges lenne, de ilyen most nincs nálunk, ezért inkább nézzünk egy kicsit körül a szobában. A híres spanyol festők képei helyett csak egy erotikus posztert látunk az egyik falon, de erről rögtön az jut eszünkbe, hogy vajon mit szólna a kolléga egy egész szexlaphoz. Nyújtuk át neki, és rögtön madarat lehetne vele fogatni, ha lenne a közelben madár. Így meg kell elégednünk azzal, hogy figyelmünkbe ajánlja a graffitóket RENE kártyaszobájában. Ezt az információt is tegyük talonba, ezután pedig keressük meg JEFFREY-t, a vadászát, aki közvetlenül SEPP szomszédságában él. Kérdezzük meg tőle, hogy mi jut eszébe erről a szóról: FEGYVER. Hohó,



hiszen itt puská és osonás szaktudás lehet trénelni. Nos, erre nincs szükségünk, de egy vadászpuskát azért vegyünk, hátha jó lesz még valamire. Szívesen búcsúzzunk el JEFFREY-től, majd nézzünk be abba a helyiségbe, ami SEMIR házától nyugatra, gépkarabélyunk lelőhelyétől pedig délre található (nehéz lesz elvezetni). Itt egy kínait és egy hindu botanikust találunk. Ha SEMIR-t annak idején rendesen kiker-



lány" arra kér, hogy szabadítsuk ki. He-lyes, tegyünk így: a show befejeztével te-gyük el láb alól a személyzetet, majd a fő-nök szobájában keressük meg a titkos lejár-ot. Nyissuk ki, és engedjük szabadon a fogoly nőket (akik ezt néhány ezer kredittel honorálják), majd menjünk le az újonnan felfedezett helyiségbe. Itt egy jókora ládát találunk; nyissuk ki és elsősorban vegyük magunkhoz belőle a szakadt térképet



deztük, megtudhattuk tőle, hogy sárgafülű barátunk valószínűleg gyűjti a puskákat. Adjuk is neki od a a JEFFREY-nél vásárolt fegyvert, cserébe elárulja, hogy a Te-metőben, a délnyugati kriptában van egy használhatatlan fogantyú. Ezzel egyelőre nem sokat tudunk kezdeni, de mivel nagy-nyon belejöttünk az ajándékozásba, dob-juk meg a hindut az egyik jogi könyvvvel. Jutalmul elsajátíthatjuk egy új szaktudás, a telepátia alapjait, melynek segítségével megtudhatjuk mindenkinek az adatait, akivel éppen tárgyalunk. A szaktudás elsajátításához azonban magasfokú intelligencia szükséges: ügyeljünk arra, hogy a paciens zseni legyen, különben nincs szak-tudás és a jogi könyvnek is lóttek.

A kiképzés után északi irányba távozzunk, majd forduljunk keletnek, és máris egy be-zárt ajtó előtt találjuk magunkat. A lakók nem nagyon sietnek a kinyitásával, egyikük inkább az iránt érdeklődik, hogy vajon mi a ****-t akarunk tőlük. Ha azt mondjuk, hogy JÖVEVÉNY-ek vagyunk, ráadásul egy jó csapatot szeretnénk szervezni, akkor közli, hogy amennyiben elhozzuk neki KARLSON gyereket, csatlakozik hozzánk. Ígérjük meg neki, aztán hagyjuk ott, hiszen egyelőre azt se tudjuk ki az a KARLSON. Következő állomásunk legyen a Szerelém Háza (magyarul a bordélyház), ahol 500 kredit ellenében bemehetünk a RUTH ne-rű hölgyhöz. Mielőtt a tárgyra térnénk, be-szélgessünk egy kicsit vele, s ha ügyesen for-gatjuk a szót, kiderül, hogy van valahol a szigeten egy SARAH nevű lány, aki bizto-san csatlakozik hozzánk, ha megtaláljuk. Ezután már nem a szót, hanem valami egészen mást kell forgatnunk, s ha végeztünk, vegyük az irányt a Rocker Negyed felé. Öltünk magunkra a rockerruhát, mert a bejárát közelében néhány rocker ránkta-mad, ha nem ezt viseljük, és egyelőre még ők vannak túlsúlyban. (Később majd el le-het őket az útból takarítani). Keressük meg a sztriptíz show-t, fizessük meg a beugró-t és menjünk be. Bent egy hölgy vonaglik a színpadon, de nem értünk rá nagyon néze-lődni, mert valaki egy levelet dob az ölünk-be. Gyorsan elolvassuk: "egy szenvedő

(amely egy kincs lelőhelyének a térképe), a többi tárgyat meg el lehet adni. Ezután vá-sároljunk a vegyesboltban egy ást, a Hunky Punky Shop-ban pedig egy csavar-húzó. Utóbbi üzlet tulajdonosa egy BENE-DEK nevű magyar fickó, akinek dícsérjük meg a stílusát (bár elég nagy baromságokat mond), mire elárulja, hogy KÁHÁ szak-tudásunkat a Rock Szalonban fejleszt-hetjük, CHANG-nál. Mielőtt azonban a Rock Szalonba mennénk, keressük fel MCRONALD snack bárját. A fickó kez-dőben igen barátságos, de üzletelni nem hajlandó velünk, sőt meg is sértődik és ki-jelenti, hogy nem beszél többet velünk. Mi-után nem sikerül jobb belátásra bírunk, hagyjuk ott és menjünk át a bordélyházba (mert ebben a negyedben is van egy). MIL-LIE-től megtudjuk (a megfelelő szavakat kérdezve), hogy RENÉ-nek, a szomszéd vá-rosrész kaszinósának van egy széfje, amit fel lehetne törni, továbbá, hogy kolléganő-je, BEVERLY a snacktulajdonos kedven-ce. RUTH-ot ne hozzuk szóba, mert a hölgy elég hiú, sőt, meglehetősen szerény is. BEVERLY-hez is menjünk be, és kérdez-zük MCRONALD-ról; a válasz: a figura egyszerű elájult itt bent, talán a dohányfüst miatt. Ha odaadjuk neki a klipszet, azt is megtudjuk, hogy RUTH tudja a jelszó-t a KIRÁLYNŐ palotájába. Végül mon-djuk azt neki, hogy "Mindig vonzottak a hozzád hasonló nők...", amitől teljesen meghatódik, és elárulja, hogy ismer egy jó kenyai nyomkövetőt az EZREDES negyedében, akinek az ő (BEVERLY) ne-vét kell ahhoz mondani, hogy történjen va-lami. Ja és még egy dolog: szó esik egy GWENDOLINE nevű, 80 éves tasmán nő-ről is, aki a Telepen él, és sokat tud (vele még fogunk találkozni).

Távozás után célozzuk meg a Rock Szalont, ahol az előszobában egy elég sárga állapottal lévő zenegépen kívül egy levelet is találunk, amelyet egy RAVEN nevű egyén írt egy SINTÉR nevű egyénnek. Egy német sértésről (dísznő) van benne szó, a két pofa valószínűleg valami vágóhídon dolgozhat, mert még skalpolni is akarnak. Micsoda brutalitás! De szörnyülködés he-

lyett inkább fedezzük fel a többi helyiséget. Az előszobától balra lévő szobában két fic-kó tárgyal valami AXEL nevű emberrel. Udvariasan érdeklődünk, hogy ki is az az AXEL, és azt az információt kapjuk, hogy nevezett legjobb barátját, bizonyos DAR-REN PERRY-t megölték, és emiatt nagyon maga alatt van (mármint AXEL). A sötét melletti helyiségben megtaláljuk a már em-lített KONCHEV-et: használjuk az OVERKILL jelszót, és máris beszélgethe-tünk vele, sőt, a ROBBANTÁS szaktudá-sunkat is hajlandó fejleszteni. Emberünk nem él valami askéta életmódot, saját be-vallása szerint úgy nyakalja a vodkát, meg a beetlejuice-t, mint más halandó a csap-ízet. De azért kérdezzünk egy kicsit, és értékes információkhoz jutunk: a SINTÉR (neki szól a levél) mindig sziva-rozik, CHANG (a kártyás) újabban nagy-on morózus hangulatban van, mert a szomszéd városrész kaszinója (már me-gint ez a RENE gyerek) elnyert tőle va-lamit, a Rocker Negyed már nem olyan mint régen, s ezért ő (KONCHEV) lehet hogy elköltözik a táborba, a TÁBOR fő-nöke pedig megőrül az aranyért. Ha befe-jeztük a kérdezgetést, térjünk vissza a sön-tésbe, ahol igyunk meg egy pohár beetle-juice-t, ha már KONCHEV annyira ajánl-gatja. Igaz, hogy ettől fényes nappal meg-látjuk a csillagokat, meg egy pofát, akiről nem tudjuk eldönteni, hogy kicsoda (se-gítek: MCRONALD az, de fogalmam sincs miért pont ő), de 4000 experience pont is jár érte, ami nem jön rosszul... Itt elfogyott a hely, úgyhogy a jövő hónapban:

folytatása következik!

K.K. & Co.



Bal kezem ügyébe odakészítettem a whiskys üveget egy vizespohár társaságában, mellényzsebemből előhúztam féltve őrzött kubai szivarjaimat, s egy kanadai "bármir meggyújtható" gyufát végighúztam kéthetes borostámon. Meggyulladt. Kéjesen szippantottam egyet a méreg-erős dohányból, majd mialatt csurig töltöttem a vizespoharamat Ballantine'sszal, benyomtam az "ON" gombot kedvenc PC-men, s áhitattal helyeztem be a várva várt CD-t: a Full Throttle-t.

MI EZ...?

Aki még nem hallott a Full Throttle-ről, s a rövidke bevezetőből sem kapott rá az ízére, annak pár szó a LucasArts legújabb és eddig legvadabb kalandjéről: utazunk el képzeletben valahová Amerika (vadnyugati részébe, ahol mérőföldek vannak egymástól a ranch-ek, kocsmák, faluk. A 20 méter széles utakon három sávot is elfoglaló kamionok dübörögnek, naponta legfeljebb tíz autóst látni tövig nyomott gázpédállal elhúzni ki tudja merre, s ahol... Igen, ahol

FULL THROTTLE

EGY KŐKEMÉNY NEMCSAK KEMÉNYKŐ



motoros bandák uralják a vidéket, saját törvényeik szerint élnek, egymással hadakoznak vagy éppen nem, néha kirabolnak egy-egy arrajárót, esetleg alkalmi munkát vállalnak. Szóval egy ilyen motoros bandába csöppenünk mi is, méghozzá nem is akármilyen szerepben, hisz mi vagyunk Ben, a bandavezér. Otthonunk a felspécizett járgány, mellyel a környék ranch-jeit, kocsmáit és főleg újtaít járjuk, s melyet jobban félünk az életünk-nél. Hangunk rekedt a whiskytól, bőrdzsekinket áthatotta a dohány- és benzinszag, arcunk mindig kéthetes borostától sűrű és hajunk már réges régen az öntisztulás útjára lépett...

HÁT ILYEN MÉG NEM VOLT!

A program kivitelezése egyszerűen fenomenális! Ilyet tényleg rég látott a világ - ha egyáltalán látott. A LucasArts méltó régi, nagy híréhez... A főhősnek van stílusa, igazi egyéniség, nem egy akárci, akit csak úgy be lehet ejteni egy kaland közepére - egyszerűen meg van "komponálva". (A LucasArts ehhez mindig értett



Néha Ben is tud kétségbeesett képet vágni. Kétszer láttam így: amikor kiesett a kereke egykerekezésnél, és amikor a kutya üldözte a telegen.



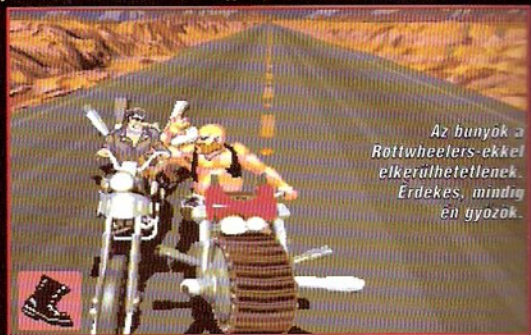
Guybrush Treepwoodtól Bernardon át egészen Indiana Jonesig minden főhős egyéniség volt). A többi szereplőről is elmondható ugyanez, s a sztóri se kutya, s végre a vége sem egy nyálás, amerikai The End. Ehhez társul a páratlan grafikai és audió kidolgozás. A program szinte olyan, mint egy interaktív rajzfilm. A zenéket

meg "igéink": kéz, láb, szem, száj. A jobb gombbal kérhetjük le az inventory-t. Akkor vágunk bele - természetesen a teljes leírásba.

A BALESET

A már említett 20 méter széles úton nyargalászik egy léghajtásos autó, s benne utazik Mr.

studióban vették fel és bedigizték, így a játék alatt tökéletes számokat hallgathatunk - elég zűzös a zene, a keményebb műfaj kedvelőinek önmagában is tetszeni fog, de a játék hangulatához tökéletesen illeszkedik. E mellé jönnek még a sztereo motorhangok, s titálalát a főhős rekedtes hangja.



Az bunyok a Rottwheelers-ekkel elkerülhetetlenek. Érdekes, mindig én gyozok.

A LucasArts munkáira jellemző elmaradhatatlan apróságok is meg vannak "komponálva".

Az irányításon újítottak (bár szerintem a klasszikus Maniac Mansion, Monkey 1-2, stb. irányítása óta nem született jobb a kalandjátékokhoz), ha olyan dologra mozgatójuk a kurzort, amivel csinálhatunk valamit, akkor piros keret jelenik meg a kurzor körül, s a bal gombot lenyomva jelennek

Corley, a Corley Motors feje és társa, Mr. Ripburger. Kisebb vita alakul ki köztük, mivel Mr. Ripburger meg akar hívni néhány motorost a részvényesek közgyűlésére. Ötletét nem díjazza Mr. Corley. Rövid idő múlva egy motoros banda előzi le a limót, nem is akárcik, hanem a Polecats-ek, akiknek Ben, azaz mi vagyunk a vezetői. Mr. Corley régen nagy motoros volt, s az országban ma ő az egyetlen, aki motorokat gyárt, így nagy tiszteletben tartják a bandák. Kérésére a limó a motorosok után ered, akik egy

Khm. Ez vagyok én. De ez nem érdekes. Nézzétek inkább a motoromat. Igazi kincs. Az otthonom.



OTLÉ

ALAND TÉSŰEKNEK!

Nem mondhatja senki, hogy nem kesztyűs kézzel bántam a dagival.



űszéli kocsmába térnek be. Mr. Corley utánuk megy, hogy felidézze a régi szép idöket, Mr. Ripburger pedig kint hagyja. Ripburger természetesen nem bír várakozni, bemegy és elmondja Bennek ajánlatát, hogy motoros kíséret kéne Corley-nak a részvényesek közgyűlésére. Ben természetesen nemet mond, de Ripburger nem adja fel: kihívja a kocsmá mögé, s ezzel kelepcebé csalja: hátulról leütik. Ripburger embere elhúzza a kocsmát Ben ruhájában, így a többieket sikerül bebetetni, hogy Ben elfogadta az ajánlatot, s már el is viharozt - a többi Polecats természetesen utána ered.

Másnap reggel a kukában ébredünk. Üssük ki a tetejét, majd sétáljunk a kocsmá elé, ahol motorunk áll - egyetlen hibája, hogy kulcs nélkül nem indul. Rúgjuk be a kocsmá ajtaját, s vessük be legmeggyőzőbb modorunkat: rántsuk le a kocsmáros fejét az orrkarikájánál fogva a pult-ra. Egyből beszédes és segítőkész lesz, s a kulcs máris a zsebünkben lapul. Megtudjuk, hogy az ő feladata annyi volt, hogy minél tovább itt tartson minket; emellett valami balesetnek látszó gyilkosságról is beszél, amit nem vesz valami komolyan Ben. Pattanjunk nyeregbe, s irány az út!

Miközben tövig húzzuk a gázt, utolérünk egy Rothwheelers bandatagot, aki természetesen belénk küt. Rövidke akciórész következik: a jobb gombbal válthatunk kéz és láb között, a bal gombbal üthetünk/rúghatuk. Miután kiűztük a nyeregből, Ben egykerekre kezd... s meg is történik a "baleset": kiesik az első kerék, mi meg valahol az út mellett végezzük. Éjjel valami



ugorjunk a járgányhoz, dugjuk be a csövet a tartályba, tegyük a cső alá a kannát, szívjuk meg a csövet, s máris megvan az üzemanyag. A villát természetesen a személtelenen találjuk. A bejutáshoz lakatoljuk le a bejárati redőnyt, s így felmászhatunk a láncon, mert nem emeli fel a kaput. Bent egy örült kutya védi a lomokat, úgyhogy először végezzük vele: menjünk el jobbra, s tegyük a husit az egyik kocsihoz, majd másszunk fel a darutoronyba, emeljük fel a kocsit a mágneses korong segítségével. Így sikerül hatástalanítani a dögöt, s az egyik kupacról leemelhetjük az áhított villát... Maureen pillanatok alatt összekalapálja a járgányt, s még turbófeltöltővel is ellátja - amit csak a Vultures banda használ, úgyhogy Ben igencsak furcsállja. Rövidke búcsú, s Ben máris tovaszáldana, de nem tud, mert a rendőrök a benzintolvajt keresik... Menjünk vissza, érintsük meg a létrát, s a riasztó hangjára a rendőrök visszahúznak a telepre - szabad az út.

fotós kezd el kaptogatni a fejünk felett, s megígéri, hogy jó kezkebe juttat...

MAUREEN

Másnap egy tanán ébredünk, ahol Maureen ápolgat minket és motorunkat. Aki szereti, az beszélgesen el vele, én inkább a lényegre térek: a hölgynek szükösége van egy új villára, a hegesztőjére, amit elloptak, egy kis benzint, csak éppen ránk nem. Kapjuk fel a szobából a kannát és a csövet, majd menjünk ki: az időtlen újságíró áll ott, akivel egyébként semmire sem megyünk. Amikor kölcsönkérjük, azt hazudja, hogy elromlott a kocsija, de ahogy lelépünk elhúzza vele. Első utunk vezessen a lakókocsisírhoz, ahol a föld alatt valaki előszeretettel hegesztget. Kopogjunk meg, majd mikor feljön a tulaj s az ajtó mögül szid bennünket, tiszteljük meg az ajtót a bakancsunkkal. A rúgás igen sikeres, a bunkó pasi az ágyon köt ki eszméletlenül. Vegyük magunkhoz a szekrényből az álkulcsot, a hűtőből a lést, majd menjünk le a földalatti műhelybe, s lopjuk vissza Mo hegesztőt. Következő utunk a falu szélén álló üzemanyag-tartályhoz vezet, melyet mindenféle riasztó és biztonsági kütyü véd. Nyissuk ki a lakatot az álkulccsal, bent fogjuk meg a létrát, mire megszólal a riasztó. Gyorsan bújunk el a háttérben lévő valami mögé, s várjuk meg, amíg a rendőrök leszállnak furra járgányaikkal és a rablót kezdik keresni. Amikor tiszta a terep,

A GYLKOSSÁG

Végre útra kelhetünk, s meg is leljük Melonweed mellett bandánkat, akiket jól felültetett Ripburger. Rövid csevely után követezik: Mr. Corley jön ki a helyi kocsmá WC-jéből részegen, s Ripburger egy jól irányzott ütessel hátulról lecsapja az öreget! Ezalatt az újságíró épp a bozóthan rejtőzik, s lencsevégre kapja az egész gyilk-

Éz egyike a kétfelműltlen helyzeteknek. Tényleg kínosan éreztém magam.



Ő Mo. pontosabban Maureen.
Ű gyogyítgatott a baleset
után, de ami a lényeg,
ő jehelt életet ronccsá
tört motoromba is.



kosságot... A gond, hogy őt is elkapja Ripburger embere, s alig tud elmenekülni, s a kameráját természetesen elveszik. Egy percre rá a WC-hez érünk, s Corley-t még életben találjuk. Elmondja, hogy Ripburger át akarja venni a Corley Motorst, s kiskamionokat akar gyártani a motorok helyett. E cél érdekében tette el őt láb alól, s ez a célja a lányával is Maureennel!

Mo-t Ripburger embere már felkereste, szerencsére Mo idejében észrevette, s a platót, amin a gorilla állt, egy gombnyomással leengedte, s a gorilla összetörte magát. Néhány percre rá Ripburgerék is megérkeznek, de már

átívelő hídon robban. A Cavefish-ek elégedettek a zsákmányolt műtrágyával, mi meg híd nélkül maradunk. Olvassuk el a híd melletti táblát, ahol Ricky-ről írnak, aki egy felspezített motorral és rámpával átugrott a kanyonon. Húzzunk vissza a felborult pótkocsinhoz, csavarozzuk ki a kerekeit, majd döntjük ki az útra. Száguljunk el a Mink Ranch-ig, ahol Ripburger gorillái várnak

A NAGY UGRÁS

Tudni kell, hogy a Cavefish-ek kegyetlen gyilkosok, s hihetetlenül gyorsak. Bennünket békén hagynak de a kamionosra rászállnak. A pótkocsit Kiengedi a vezető, ezzel elintéz egy Cavefish-t, de nem ússza meg: kap egy időzített bombát a hátába, mely pontosan a kanyon felett

sél a Cavefish-ek titkos barlangjáról, ahová a rámpát rejtették, s a szemüvegükről, amivel meglátható a barlang bejárata. Több kellemes találkozásunk lesz a bányaúton más bandák tagjaival. Mindenesetre valahogy szerezzük meg a láncot a négertől, az egyik dagítól pedig a léceet. Amikor a turbómotorossal találkozunk, rántsuk le a láncot a motorról, s szedjük el a turbófeltöltőt. A Cavefish-t a léccel intézzük el, amikor a rossz aszfalton felemeli a fejét. A tőle szerzett szemüveggel megláthatjuk a barlangbejáratot, mely mögött a rámpa van. Csatoljuk fel a rámpát, de mielőtt nagy boldogan elviharoznánk vele, álljunk meg a barlang szájánál, s a rámpával törjük ki a korongokat az aszfaltból - ugyanis a Cavefish-ek ezek alapján tájékozódnak. Most már tényleg mehetünk, üldözőink a korongok nélkül fálnak mennek. Most következhet a nagy attrakció, az átugrás



csak egy pisztolyt és egy összetört kamerát találnak - és a halott gorillát.

Még néhány perc és Ben is megérkezik - őt már csak a romok, egy összetört kamera és egy fotó fogadja a Mink Ranch-ról, ahol Mo felnőtt. Sajna nem tudunk a Ranch-re menni, mivel a gyilkosság miatt rendőrkordont vontak, így irány az ismerős kocsmába.

Éppen híreket mondanak, amiből megtudhatjuk, hogy a gyilkossággal minket, azaz a Polcats-ek vezetőjét gyanúsítják. Szép kilátások! A kocsmában kukába találjuk az újságíró - élve - akitől kapunk egy hamis rendőrigazolványt. A kocsmában üldögélő kamionosnak mutassuk meg a Mink Ranch képét, mire megemlíti, hogy ő is oda menne, de a kordon miatt ez lehetetlen. Adjuk oda neki a jelvényt, mire vállalja a fuvart: a motorunkat felpakolja, minket pedig a motorházba dug el. A kordonon sikeresen átvissz, de a Ranch-en kellemetlen meglepetés ér a hűcsű után: ellopta a benzincsővünket. Menjünk fel a házba, a párna alól vegyük ki a csavar kulcsot, nyissuk ki vele a ládát, s vegyünk ki belőle egy megfelelő csövet. Ebben a pillanatban húz ki Maureen a garázsából, s Ben utánatép. Már majdnem utoléri, amikor Mo bekapcsolja a turbót. Ben ugyanezt tenné, de valaki leszerelte... Időközben utolér a kamionos, s majdnem leszorít bennünket az útról. Bent feldühíti, s bosszún jár az esze, ám ebben a pillanatban érnek a Cavefish-ek területére.

ránk. Üldözőbe vesznek, de a pótkocsinál nagyon pörül járnak. Nemsokára megérkezik a főnökük és saját kocsiján viszi őket tovább, valami fontos feladatot elintézi. Álljunk meg a toltalkáros kocsinál s a csavar kulccsal szereljük ki a propellert - ez is kell majd az ugráshoz. Húzzunk le a bányaútra, ahol először Father Yorque-val, a régi bandavezérral futunk össze. Sok hasznos tanácsot húzhatunk ki belőle, me-

a kanyonon - centre, de sikerül. Következő helyszín a Corley motors.

A CORLEY MOTORS ÉS EGYÉB GYANUS HELYEK

Menjünk le a stadion előtti bazárba, s amikor az árus nem figyel, lopjuk el az elemes nyuszt. Pattanjunk motorra, nézzünk el a Vultures banda területére, s a barlangjuk előtt elterülő ak-

Ez a kedvenc képem.



namezőre tegyük le a nyuszit. Természetesen felrobban, s így egy elemhez jutunk. Irány a stadion, ahol tegyük a kisautóba az elemet, s a joystickkel irányítsuk be a stadionba, mire a bazáros utána fut, mi meg leemelhetjük az elemes nyuszikkal teli dobozt. Siessünk vissza a Vulture-okhoz, borítsuk ki a nyuszikat, majd gyorsan szedjük össze őket, csak egyet hagyjunk mászni. Miután felrobbant, menjünk az akna helyére, s tegyünk le még egy nyuszit és így tovább - egész a bejáratig.

Odalent nem valami szívélyes a fogadtatás: Maureen és a Vultures-ok meg vannak győződve arról, hogy mi végeztünk az öreggel. Pillanatok alatt négy motorhoz kötik kezünket-lábunkat. Egyetlen esélyünk, ha Mo-nak megemlíjtük régi nevét, melyen a papája hívta (az öreg halálakor említette nekünk). Végre sikerül kinyögnünk, hogy fotók is készültek a gyilkosságról, mire Mo rádöbben, hogy ő tette el az ominózus tekercset és még nem hívatta elő. Gyors előhívás, s helyzetünk máris tisztázódik. A Vultures-oknak őrjási ötlete támad, hogy Mo biztonságba legyen: eljárt-szuk a halálát a Corley roncsderbin!

mellénk ér, ugorjunk át rá. Ugorjunk le amikor a legközelebb vagyunk a nagy tűzhöz, s fussunk a tűzbe, mire az időtlen gorillák utánunk jönnek, s azt hiszik elintézték... Közlik a jó hírt Ripburgerrel, aki természetesen cserbenhagyja őket, s a gorillák felrobbannak.

Ismét a Vultures-ok tanyáján vagyunk, Mo és néhány motorblokk társaságában. Vizsgáljuk meg közelről a blokkokat, s jegyezzük meg a hatjegyű motorszámot. Most irány a Corley Motors, ahol Ripburger előadást tart a részvényeseknek a kisteherautókról.

Kezét csókolom! Ben vagyok.



THE END

Ripburger egy kamionnal elhúz, s mi Mo-val utána. Most következik egy igaz akciódús rész:



és még nem hívatta elő. Gyors előhívás, s helyzetünk máris tisztázódik. A Vultures-oknak őrjási ötlete támad, hogy Mo biztonságba legyen: eljárt-szuk a halálát a Corley roncsderbin!



A jó öreg Corley utolsó útja. Rest in peace (piece?).

A derbin tegyük a következőket: ugrassunk rá a barna kocsira, majd lökjük a másik ránk alá, s így ugrassunk egyet - emiát tudjuk ugratni Ripburger embernek a kocsiját, s ütköztetünk Mo-éval. Mindketten felrobbanunk, de Mo egy katapult segítségével kirepül a stadionból, amit a terv szerint senki sem vesz észre, mi pedig égő aszbesztben rohagálunk majd a stadionban. Gyűjtjük fel a stadiont, mire mindenki ész nélkül menekül, s Ripburger gorillái utánunk erednek. Ben felszalad a barna kocsira, s amikor a kék

kártyát és a végrendeletét tartalmazó hangkazettát találjuk. A kártyával menjünk a vetítőszobába, kapcsoljuk a világitást maximumra, a vetítőt minimumra. Az eredmény: szétég a film. Az előadásnak a kisteherautókról annyi, a szerelő nem tud mit kezdeni a tönkrement géppel, mi pedig átmehetünk a másik szobába. Tegyük a vetítőre a gyilkosság képeit és rakjuk fel a hangkazettát... Corley akarata egyértelmű, a gyár a lányára száll, s a motorgyártás marad. S hogy ki ölte meg Corleyt, az egyértelműen kiderül a fotókból.

leelőzzük a kamiont, majd a kamion belénkszáll, s motorostul, nőstül felkenődünk az elejére. Nyissuk ki a motort, csapjuk fel a panelt, s amikor Ripburger visszalöki a botjával, vegyük el tőle a botot. Daráljuk be a propellerrel a botot, mire az leáll, s mi átmehetünk a motorházon keresztül a kamion hátára. A csavarlucsal szedjük le a benzincsővet, erre a kamion lelassul, és begurul... begurul... Na nem akarom lelőni a végét, az utolsó jelenetet játssza le mindenki maga. Kellőképpen váratlan, LucasArts-osan farszító és hihetetlenül látványos. Megéri!

Koronczai Gáspár

576 KB ÉRTÉKELŐ
FULL THROTTLE KIADJA: VIRGIN

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS
97%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 4MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Mint azt gondolom Ti is észrevettétek, mostanában sorra jelennek meg olyan játékok, melyek valamelyik régi nagy siker átdolgozása. Nem kerülhet-e el sorsát a Pirates! sem, mert a Pirates Gold után egy újabb trónkövetelő bukkant fel, melynek címe: High Seas Trader. A játék ugyan hivatalosan nem a régi klasszikus folytatása, de mivel egész felépítésében és részleteiben is szembetűnő a hasonlóság a két program között, mi mégis joggal tekinthetjük annak.

ÚJDONSÁGOK

A HST-ben minden olyan elem megtalálható, amely egy, a középkorban játszódó kereskedelmi szimulátorról elvárható. Mi egy kereskedőhajó kapitányaként fogunk szerepelni a játékban, felada-



A városok taktépe azok fejlődésével folyamatosan bővül.

mivel csak azokba a városokba utazhatunk, amelyeknek térképét megvásároltuk. Mivel a játék a nagy földrajzi felfedezések korában játszódik, eleinte csak Európa vizeit kalandozhatjuk be, és csak az idő előrehaladtával indulhatunk távoli, újonnan felfedezett tengerekre. Saját magunk ne kezdjük ismeretlen vizeket felderíteni, mivel legénységünk



Íme, ilyen egy titlaltalát. Elég ritka látvány...

megtalálható a **kocsma** (ahol legénységet, katonákat fogadhatunk fel, küldetéseket vállalhatunk, meghallgathatjuk a pletykákat és szórhatjuk a pénzt matrózaink hangulatának javítására), a **bank** (ahol kölcsönöket vehetünk fel és letéteket helyezhetünk el), a **kereskedő** (ahol az ismert városok vétel és eladási árfolyamát rangsorolva láthatjuk, amelynek segítségével egyből ki is vászthatjuk az ideális útvonalat), a **"térképház"** (ahol az atlasz eddig hiányzó részeit vehetjük meg és kormányos-navigátort fogadhatunk fel), és a **kikötő** (ahol új hajókat építhetünk, javíthatunk és ellátmányt vehetünk). Természetesen a városkép nem mindenhol ugyanaz, függ a település nagyságától és földrajzi helyétől - természetesen a Kajmán-szigeteken benszülőttek köszöntenek.

A nyílt tengerre kihajózva újabb lehetőségek nyílnak meg. Hajónk saját kézzel való irányításában segít az irányító, a kormánykerék, a vitorla és a "radar", valamint a távéső. Kabinunkba visszavonulva naplónkat, feljegyzéseinket lapozhatjuk át, javíthatjuk hajónk sérüléseit, valamint a térképen megadhatjuk a kívánt útvonalat az első tisztnak, aki ezután átveszi tőlünk az irányítást.

Utuk során természetesen nem csak jóakarókkal találkozunk, bizony gyakran ki leszünk téve támadásoknak is. Ha hajónk legénysége és ágyúkkal való felszereltsége jó, nyugodtan válaszunk ilyenkor az automatikus harcot, amikor is a gép számolja ki a csata kimenetelét és hajónk esetleges sérüléseit. Ha azonban nem vagyunk túl jól felszerelve, személyesen is irányíthatjuk a csatát. Ilyenkor engedjük közel a másik hajót, majd oldalunkat mutatva neki (mivel ott vannak az ágyúink) jól sorozzuk meg. Adjunk bele mindent, mivel a vesztesnek nincs kegyelem.

Ancy

HIGH SEAS TRADER

Pirates! - javított kiadásban

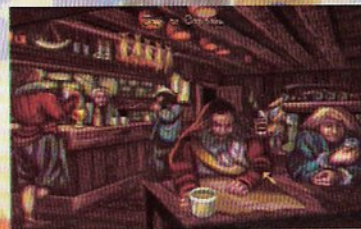


A kikötők, hajók azonosításához használjuk a távcsövet. Tűnk természetesen a minél nagyobb vagyon és társadalmi megbecsülés megszerzése lesz. Mindezen célok eléréséhez egy jól felszerelt, de nem túl nagy hajóval kezdünk hozzá, melyet vagyonunk gyarapodásával fokozatosan nagyobbakra cserélhetünk le (fúrca, hogy több hajót viszont nem tarthatunk fenn). Pénzmagunk növelésére eleinte csak a kereskedelem szolgál, de nem kell elkeseredni, hiszen egy-két (szó szerint) jó kőrel akár meg is duplázhajtuk anyagi javainkat. A kereskedelemhez természetesen hajózási térképek is kellően fognak, melyekért érdemes már a játék legelején megvenni,

nem olyan vállalkozó kedvű mint mi, ezért ha nem térünk vissza barátságosabb vizekre, hamar a cápák martalékául dobnak. A térképek nagy előnye mellesleg az, hogy az eddigi, hasonló jellegű játékok elnagyolt atlaszaival szemben ezek teljesen valóságosak, ezért földrajzi ismereteink is bővíülhetnek játék közben.

NÉHÁNY SZÓ A KEZELÉSRŐL

Kalandjaink kétféle helyszínen játszódhatnak: a nyílt vízen illetve a kikötőkben. Minden kikötőben



A kocsmában vehetünk fel embereket és vállalhatunk el küldetéseket.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

HIGH SEAS TRADER KIDAJA: IMPRESSIONS

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZTHATÁS

88%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 12MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

1942 GOLD (PC CD) + UFO 2 (PC CD) = 15998.-

AJÁNDÉK:

PIZZA TYCOON (PC CD v. PC 3,5) vagy

STARLORD (PC CD) vagy

ZEPPELIN (PC CD v. PC 3,5)

CREATURE SHOCK (PC CD) +
IRON ASSAULT (PC CD) = 17998.-

AJÁNDÉK:

MORTAL KOMBAT II (PC 3,5)

DOOM II (PC CD) +
SUPER KARTS (PC CD) = 19998.-

AJÁNDÉK:

IRON ASSAULT (PC CD)

X-WING COLLECTION (PC CD) +
IRON ASSAULT (PC CD) = 17998.-

AJÁNDÉK:

MORTAL KOMBAT II (PC 3,5)

DESCENT (PC CD v. PC 3,5) +
BLACK HAWK (PC 3,5) = 14998.-

AJÁNDÉK:

VOYEOUR (PC CD)

ARMORED FIST (PC CD) +
WOLFPACK (PC CD) = 14998.-

AJÁNDÉK:

DELTA V (PC 3,5)

ALADDIN (PC 3,5) +
LION KING (PC 3,5) = 17998.-

AJÁNDÉK:

MORTAL KOMBAT II (PC 3,5)

UFO 2 (PC 3,5) +
PIZZA TYCOON (PC 3,5) = 15998.-

AJÁNDÉK:

MASTERS OF MAGIC (PC 3,5) vagy
ZEPPELIN (PC 3,5)

DREAMWEB (PC CD v. PC 3,5) +
DAWN PATROL (PC CD v. PC 3,5) = 13998.-

AJÁNDÉK:

MORTAL KOMBAT II (PC 3,5)

WINGS OF GLORY (PC CD) +
NOCTROPOLIS (PC CD) = 17998.-

AJÁNDÉK:

NHL HOCKEY (PC 3,5) vagy
THEME PARK (PC 3,5)

ÁRZUHANÁS AZ 576 KByte BOLTJAIBAN

SEGA MEGADRIVE AKCIÓ

JUNGLE BOOK +
SMURFS = 19900.-

AJÁNDÉK:
1 db MD PRO PAD

SEGA MEGADRIVE

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
BARNEY THE DINO	7900	5600
BUBBLE AND SQUEEK	7900	5300
CHESTER CHESTN 2	8900	6900
DYNAMITE HEADY	9900	7000
KING OF THE MONSTERS II	9900	7300
MICKEY'S ULT. CH.	8900	7000
MICRO MACHINES	8900	7500
NHL HOCKEY 95	9900	8900
OUTRUNNERS	9900	6300
PIRATES OF THE DARK W.	9900	7900
SUBTERRANIA	8900	6900

AMIGA 1200

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
SUBWAR 2050	4999	3999
FIELDS OF GLORY	4999	3999
THEME PARK	4999	3999
UFO	4999	3999

AMIGA

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
DISPOSABLE HERO	3999	2999
ELFMANIA	3999	2999
LOTUS TRILOGY	4499	3699
MORTAL KOMBAT	3999	2999
NIGEL MANSER OP	4499	3699
NIPPON SAFES INC	3999	2999
RISE OF THE ROBOTS	4999	3999

CD32

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
DANGEROUS STREETS	1999	1299
MYTH	2999	1999
PREMIERE	3999	2999
RISE OF THE ROBOTS	7999	4999
SUMMER OLYMPIX	1999	1299
SURF NINJAS	2999	1299
TROLLS	1999	1299

SUPER NES USA VERZIÓ

A JÁTÉKOK KIZÁRÓLAG ADAPTERREL MŰKÖDNEK!

JURASSIC PARK	9900
PUSH OVER	8500
THE UNTOUCHABLES	9900
PINK PANTHER GOES TO H.	8900
SUPER PLAY FOOTBALL	7900
HARLEY H. ADVENTURE	7900
UNCHARTED WATERS	7900
KENDO RAGE	7900
BATTLE BLAZE	7900
X-KALIBER	8900
DR. FRANKEN	8900
INT. TENNIS TOUR	7900
LAWYMOVER MAN	8900
AERO THE ACRO BAT	8900
OP. LOGIC BOMB	7900
CRAZY CHASE	9900
BLACK THORNE	9900
FIRE POWER 2000	7900
POWER RANGER	11900

AJÁNDÉK:
1 db NTSC ADAPTER

SUPER NES PAL VERZIÓ

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
ASTERIX	9900	8900
BLACK HAW	7900	6900
INCREDIBLE HULK	10900	8900
MAGIC BOY	7900	5900
MICRO MACHINES	8900	7900
OUT TO LUNCH	8900	6400
RISE OF THE ROBOTS	9900	7900
SMASH TENNIS	8900	6900
SUPER BOMBERMAN 2	7900	6900
SPIDER-MAN	9900	8900
TROLLS	7900	5900
TRUE LIES	9900	8900
VORTEX	9900	8900
WOLVERINE	9900	8900

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999
SHADOW OF THE BEAST	999
ROBOCOP 3	999
TOKI	999

AJÁNDÉK: KÉT CARTRIDGE VÁLASZTÁSA
ESETEN 1 db AKCIÓS C64 KAZETTÁRA

576 JÁTÉKOK AKCIÓJA

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
LONG LIFE + KASTÉLY	1998	1698
F-16 + NO LIMIT	1998	1999
TETRIS + SWORD OF H.	1698	1398

C64 LEMEZ

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
BAAL	799	599
BLUES BROTHERS	999	599
CAPTAIN FIZZ	799	599
DALEK ATTACK	799	599
DYNASTY WARS	999	799
ELVIRA II	999	850
KIDS PACK (6 Játék)	999	799
LETHAL WEAPON	799	599
OPERATION HORMUZ	699	599
POPEYE CO. (3 Játék)	999	799
POSTMAN CO. (3 Játék)	999	799
STEIGAR	699	599
SUBURBAN COMMAN.	799	699
TROLLS	899	699
WINTER S. SPORTS	999	799
WRATH OF DEMON	999	799

EGYET FIZET KETTŐT KAP !!!

C64 AKCIÓS KAZETTÁK:

RICK DANGEROUS 2	699
GO FOR GOLD	699
JAMES POND	699
MOONWALKER	699
QUE DEX	699
CHAMP. WRESTLING	699
NIGHT SHIFT	699
ACRO JET	699
ST DRAGON	699
CALIFORNIA GAMES	699

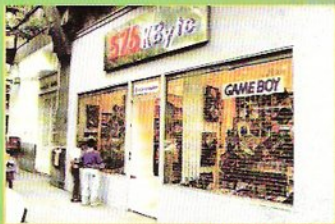
AKI KÉT KAZETTÁT VÁLASZT AZ ITT
FELSŐRLTAK KÖZÜL, ANNAK KETTŐ
HELYETT CSAK EGYET KELL FIZETNIE!

TOVÁBBI INFORMÁCIÓÉRT
HÍVD AZ
(1) 112-6415-ös
TELEFONSZÁMOT!!!

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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



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



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



TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

DEBRECEN
Hatvan u. 70.

KAPOSVÁR
Damjanich u. 26.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

WIZARD'S JÁTEKTEREM
TOP TEN SHOP
Budapest, Irányi u.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.

SZEGED,
Vadász u. 5.

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL