

Vl. évfolyam 10. szám, 1995. október

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

576 KByte

Éj!

Tébolvító zörejek öröklött
családi kúriánkban.
PHANTASMAGORIA
mindhalálíg!

MELLÉKLETÜNKBEN

PRIMAL RAGE SPECKÓK
JAGGED ALLIANCE
FIRST ENCOUNTERS
WARCRAFT ÖTLETEK

Kéj!

A sebességmámor felér
egy szerelmi kalanddal.
A **THE NEED FOR SPEED**
maga a tökély!

Veszély!

A **COMMAND & CONQUER**
könnyen végzetessé válhat:
a PC rabjává teszi az embert.

ismertetőik: jungle book, bburago rally, space quest 6

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,-
92/7-8 186,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-
93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-	94/1 168,-	94/2 168,-
94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-
95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	

A változások korát éljük

Lépést kell tartani a fejlődéssel, tudni kell megújulni. Mi is éppen ezen munkálkodunk, ezzel próbálkozunk. Persze semmi nem megy buktatók nélkül, így néztek el nekünk, ha ebben a számban néhány dolog szokatlannak tűnik majd. Kicsit átpofozott design, furcsa formájú képaláírások, idétlen újságírói fejek tarkítják a lap oldalait. Egy fájtó veszteséggel is szembe kellett néznünk e hónapban: Martin (egyelőre) nem publikál, nyugállományba vonult. Vári Zoli ugrott be helyére ideiglenesen, néztek el neki, ha még csak 2500-ös fordulatszámra pörög a motorja. Nehéz ám egy legenda helyére lépni. Ezért se csodálkozzatok, ha minden második cikk elején VZ morph feje virít rátok. Aprópó morhp! Hogy tetszik a "fejes" újítás? Mi megfektüdtünk a röhögéstől, mikor megláttuk őket...

Ugyancsak Vári Zoli már régóta rágja a fülem, hogy javítsunk ki egy júniusi bakit, ám eddig mindig ellejtődött. Most azonban megragadnánk az alkalmat: az *Ultra 64* megjelenési dátumához sajnos tévesen a Saturn időpontja került - ráadásul meg azt két hónappal előbb dobták piacra, mint az jelezte volt. Látszik milyen jól prognosztizálhatók ezek a dolgok. A helyes időpont november lett volna, de az sem aktuális már, ugyanis a Nintendo az utolsó simításokra hivatkozva az U64 megjelenési dátumát eltolta '96 áprilisára.

A mellékletünkben is jelentős változások álltak be. Olvasói kérésekre megnöveltük a benne szereplő programok számát, régebbi játékokhoz is közlünk ezután ötleteket és kódokat - a végigjátszást megkönnyítendő. Végül egy közérdekű felhívást is "beolvassunk": kérjük azon előfizetőinket, akiknek még előfizetési idejükben megváltozik a címük, vagy a megújítás időpontjában költöznek új címre, hogy az előfizetési csekkük hátoldalán (a rózsaszín postautalvány Megjegyzés rovatában) jelezzék ezt nekünk, ugyanis nagyon sok újság a Címzett Elköltözött felirattal érkezik vissza hozzánk.

Zolee

Következő számunk november 16-án jelenik meg.

Akciók árán rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 20 szám 1300 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból megközelítő 9 szám pedig 1260 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaközlővel mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "REGI SZAMOK!"
Amennyiben daraboként rendelés, úgy az újságok egyedi áráról a postaközlővel kell írtatnod.

576

KByte

TARTALOM

Felgyorsult világban élünk, a sebesség, erő és hatalom kulcsszavak manapság. S ez a játékokon is tükröződik...

COMMAND AND CONQUER

A béke lagy támogatás. A küzdelem puha ellátás. A harcok azonban már komoly dolgot. A C&C-ben pedig a világalalom megszerzéséről van szó...



THE NEED FOR SPEED

Skodák és Trabantok után felüdülés lesz: képzelhető egy vörös Dodge Viper volánja mögé pattanni és 200 körrel koptatni a felniket. Eg és tőle. Pedig ez csak játék.



FADE TO BLACK

A produkció, amely torradalmasítja az akciójátékokat, mint stílust. A 3D-s Flashback néven is emlegetett osoda megerkezett és elsőpakt minden ketelyt. O a király.



PHANTASMAGORIA

Több órnyi harcot, izonyatot, izgalmat és kalandot preseltek bele a 7 CD-s borzalomba. Tesztünk szerint a terjedélem nem ment a minőség rovasára, sőt!



HÍREK	4-5
COMMAND AND CONQUER	6-9
THE NEED FOR SPEED	10-11
A HÓNAP DUMÁJA/BUKÁSA	15
ST - FINAL UNITY (2. RÉSZ)	16-17
SIMON THE SORCERER 2	18-21
PRIMAL RAGE (MD, SNES, GB)	22-23
BATMAN (MD, SNES, GB)	24-25
KILLER INSTINCT (SNES)	26-27
SUPER SKIDMARKS/MICRO MACHINES 96 (MD)	28
DEMOLITION MAN/HAGANE (MD, SNES)	29
OBELIX/JUDGE DREDD (GB)	30
ARCADE NEWS	31
3DO ROVAT	32
FADE TO BLACK	33-35
NEWCOMER (4. RÉSZ)	36-39
JUNGLE BOOK	40
CSEVEGŐ	41
BBURAGO RALLY EXKLUZÍV	42
ÉRKEZÉSI OLDAL	43
SPACE QUEST 6	44-45
PHANTAZMAGORIA (1. RÉSZ)	46-47

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

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95 2543/10-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili 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 és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

Szokatlan összeállítást készítettem az idei őszi ECTS-ről, két ekből is. Egyrészt az előző számunkban már elpuffogtattuk a legnagyobb durranásokat, ismételni pedig nem akarom magam. Másodszor olyan mennyiségű játékot kellene az alábbiakban bemutatnom, hogy inkább az egy-mondat-egy-kép megoldást választom, hiszen a képek mindig beszédesebbek a legszuperebb jelzős szerkezeteknél is. Ja, és nem cégek, hanem stílusirányzatok szerint mazzoláztam, hogy pontosabb képet tudjak alkotni az arányokról is. Természetesen az akciójátékok vezetnek...

AKCIÓ/ARCADE



Első helyen említeném meg a **WARNER INTERACTIVE** üdvöskéjét, a novemberben boltokba kerülő Z-t. Manapság kezd virágkorát élni az "építés és uralkodó" játéktípus, számos cég fejleszt/adott ki hasonlókat, de a WI játéka igazán pazar. Az irányítandó robotok saját énnel rendelkeznek, reakciójuk a parancsokra és a bekövetkező eseményekre nem előre programozott, s ez külön szint ad a játéknak. A bevethető fegyverezéssel a tankoktól kezdve az aknavetőkön át a kézi fegyverekig terjed, a hadszíntéren trombita harsog s dob pereg, mindenhol történik valami életbevágóan fontos. Folyamatos az akció, nincs megállás, a real-time uralkodik.

A show egyik legfrenetikusabb sikerének a **PSYGNOSIS** gondozásában októberben megjelenő **DESTRUCTION DERBY** bizo-



nyult. Igazi ronszderbi-hangulat árad a játékból, az értelmetlen pusztítás és rombolás értelmet kap: mindent a szórakoztatásért. Az autók élethűen kenődnek egymáshoz, "hanghatásilag" tényleg minden eddigi ver, a pályák formái is a maximális ronszolódást szolgálják. 66 MHz-en is vizuális ereklőt nyújt az anyag.

A **VIRGIN INTERACTIVE** idén ősszel is nagy hepeninget rendezett, most éppen a 100 éves mozinak tisztelegtek standjakkal. Legnagyobb dobásairól az előző számban írtam, így most a **RESURRECTION (CYBERIA 2)**-t mutatnám be egy villanásra. Zak Kingston, az első rész megfáradt hőse ismét segítségnyújtást kap, s nekivág a rögső útnak, amely sokkal több és intelligensebb ellenfelet rejt, mint előzőleg. A játékok nevezete alig fog hasonlítani az elődjé-



hez, a legújabb technikákat vonultatja fel mind grafikailag, mind hanghatásilag. Még karácsony előtt piacra kívánják dobni, de egyelőre csak intoképm van belőle. Nagyon impresszív volt a **SALES CURVE INTERACTIVE** bemutatója, a PR manager még táncolt is hozzá, bár újdonságot nem mutattak be az előző találkozás óta, de a már megismert játékaik nagy fejlődésen mentek keresztül. A **GENDER WARS**-t ra-



gadnám ki palettájukról, amely a nemek háborúját dolgozza fel. A bemutatott képről is látszik, hogy nem lesz akciómentes az anyag, a grafika pedig szemet gyönyörködtető. 32 misszió, 1000-nél is több képernyőnyi helyszín - s mindez duplázva, ugyanis választhatunk a női vagy férfi oldal között. Az SVGA opcióként választható, de VGA-ban is élvezetesebb a robbanások, felismerhetők a különböző figurák arcvonásai. Év végéig bezárólag ígérnek a megjelenést. A **US GOLD** komolyan gondolja a karácsonyi hajást, számos USA céggel kötött európai disztribúciós szerződést, így minden stílusban képviselteti magát néhány anyag-



gal. Az akciókhoz többek között a **SHADOW WARRIOR**, a **BLOOD** és a **RUINS** című játékokkal iratkozott fel, melyek mind ugyanattól az alkotógárdától származnak (ők készítették a Nuke



Dukemet is). Egy kaptafára készült mindegyik, de a Doom-stílus megszállottjai minden bizonnyal értékelik a három "tojást". Két kép mutatóba, az első a Shadow Warriorból, a második a Bloodból. Tipikus texture mapping, egyre visszataszítóbb, véresebb és hatalmasabb karakterekkel, pusztítóbb fegyverekkel, de egyre magasabb grafikai és zenei színvonalon találva. Ide kívánczik még egy vizuális gyönyör: a **SIERRA** alkotói megrázták magukat és olyan briliáns ötlettel álltak elő, amelyet régen nem pipáltam: az Outpost után most megalkották annak flipper-változatát is **3D ULTRA PINBALL** néven. Az abban megismert helyszínek (bolygófelszín, gyár, bá-



nya, földalatti labor) köszönnek vissza ránk bődületes grafikákról, a pergő ritmusú flipper formájában. A kizárólag Windows '95-re fejlesztett játék animációi, fény-áryék hatásai és akadémesmentes labdamozgatási rutinjai igencsak próbára teszik majd a 32 bites rendszert. A látott demó alapján kiálja a próbát!

STRATÉGIA

Ebben a stílusban is röpködtek a nagy nevek szép számmal. Hogy rögtön az egyik legnevesebből kezdjem: **SETTLERS 2** a **BLUE BYTE**-tól. Az ősi kultúrák birodalmába kalau-



zol el bennünket az új epizód, amelyben egy szerencsétlenül járt vitorlászó hajó legénységével kell megvetnünk a lábunk egy kietlen szigeten. Az alapötlet ugyanaz, mint az elődében, de sokkal aprólékosabb kidolgozással és számos új opcióval (rázoomolás a kiválasztott objektumra, hajós kereskedelem, stb) találkozhatunk. Kolonizálás felsőfokon, SVGA-ban. Idénre ígérnek, majd meglátjuk, tartják-e a szavukat.

Ugyancsak mesterműnek ígérkezik a **CAESAR 2** a **SIERRA** kiadásában. A hírhírdet uralgó élete bővelkedett stratégia elemekben, könnyen köré lehet kanyarítani egy játékot. Egy provincia vezetéséből kell kormányozni faragunk, majd ha már a ország támogatását élvezzük, megkezdhetjük birodalmi terveink megvalósítását. Csaták, városfejlesztések, gazdasági és politikai döntések -



mindez olyan korhű grafikai környezetbe ágyazva, hogy szem illet még nem nagyon láthatott. Erre a játékra is csak felsőfokú jelzők illenek.

Az **OCEAN** is ki akarja venni a részét a karácsonyi stratégia játékuhatagból, s **OFFENSIVE** néven egy elég potás Második Világháborús témájú "hadvezérpró-



bát" ad ki. A világháború legemlékezetesebb csatáit (Normandiai partraszállás, Berlin elfoglalása, stb) játszhatjuk végig egy sajtóságos 3D-s környezetben - mint egy valóban átélve az események hevét. Valódi hadvezérként nemcsak a konkrét ütközeteket kell irányítanunk, hanem az ellátási útvonalakat is tisztán kell tartanunk, az utánpótlást is meg kell szerveznünk és a katonák moráljával is foglalkoznunk kell. A játék a Sim City/Cannon Fodder/Dune 2 ötvözetű, s szakmabeliek állítása szerint az egyik legélvezetesebb Második Világháborús szimulátor.

A stratégia körökben a **BULLFROG/EOA** párosítás nagyon kellemesen csengő név, melyre újabb bizonyítékot szolgáltatnak: **THEME HOSPITAL** címmel újabb



életszagú téma kerül feldolgozásra. Egy kórház főorvosának bőrébe bújva kell a betegápolás napi gondjain felülemelkedni és az intézmény gyarapodását elérni. A dolog érdekessége, hogy a középkor boszorkánykonyháltól kezdve, a viktoriánus korok szeretetotthonain át, egészen napjaink hipermodern kórházkomplexumaiig meg kell tudni szervezni a betegápolást. A játék még eléggé gyerekcipőben jár, valószínűleg csak jövőre jelenik meg, de már most remeg tőle a gyomrom...

SZIMULÁTOR

Elég szép kínálat volt ebben a kategóriában is, bár már ráfért a stílusra egy kis frissítés. Az **OCEAN** is így gondolta, és egy félig akció, félig szimulátorral lepi meg a nagyérdeműt. Az **IRON ANGEL** egy jövőben játszódó harci szimulátor lesz,



melyben nemcsak a Földön, hanem a Holdon és az űrben is kell taktikai és elfogó feladatokat végrehajtani - az atomháború kitörését megakadályozandó. Néhány óriásrozszt hadakozik a világalomért, a mi feladatunk pedig az lesz, hogy a világbékét egy elit alakulat pilótájaként megőrizzük. A grafika 95-ös színvonalú, az űrállomások, szatelliték és ellenséges repülőök kidolgozása és mozgatási sebessége igen impresszív. Karácsony tájékán várható.

Sokkal inkább mai környezetbe ágyazott a **US GOLD** jóvoltából hamarosan boltokba kerülő **WEREWOLF VS COMANCHE 2.0**. Mindkét szereplő jól ismert már a szimulá-



torok szerelmeseinek, de ilyen párosításban most kerülnek először terítékre az USA és Oroszország legfejlettebb harci helikopterei. A játékban a két szupersztár egymás ellen/mellett harcolhat a már megismert színvonalon, 30 Werewolf, 60 Comanche és 30 közös misszióban. A játék érdekessége, hogy 386-ason is jól húz, a kissé darabos, de ennek ellenére aprólékos és élvezetes grafikai megoldások kellemes sebességgel peregnék. A **SIERRA** ebben a stílusban is otthonosan mozog, gondoljunk csak az Aces... sorozatukra. Hamarosan egy újabb epizód



lát napvilágot **ACES OVER MOUNTAINS** címmel, amelynek sikerét nem bízzák a véletlenre: nemcsak a grafikai megoldások határait tágitották, hanem a hanghatások életszerűségét is maximalizálták. Repülőnk motorhangja vagy a robbanások robaja, mind egy-egy audió csoda, s erre jön az SVGA grafika letaglózó életszerűsége... Az A10 Thunderbolt II úgy siklik a hegyek fölött, mint egy sirály, és olyan kegyetlenül csap le áldozatára, mint egy szirtisas. Bemutatott képünk is elárulja, hogy nem légbőlkapott állítások ezek.

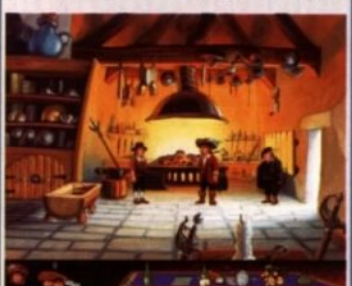
Persze a **MICROPROSE** ennek a stílusnak a nagy veteránja, úgyhogy ők sem maradhatnak ki a felsorolásból. **TOP GUN** eposzukkal nemcsak a szimulátorok, ha-



nem az interaktív alkotások közé is fel akarunk iratkozni, hiszen a játék az alapjál szolgáló Tom Cruise filmből jócskán merít témát és videoanyagot. A szimuláció egy sztorira van felfűzve, melyben mi Mavericket, a nagynevű pilótát játszunk, s egy misztikus ellenféllel kell szembeszállnunk a világ minden táján. Az F14 Tomcat kidolgozása pazar, a mozgás sebes, akciódús jelenetekben, dogfight-okban nincs hiány. Minden misszió teljesítése után filmrészletek teszik élvezetesebbé a játékot, amely ezáltal több, mint egy szimulátor.

KALAND/RPG

A stílus szerelmesei nincsenek túlságosan elkényeztetve, hiszen a **THE DIG/VIRGIN**, **GABRIEL KNIGHT 2/SIERRA** mellett jóformán csak a **US GOLD**-nál találtam érdekességet. A **TOUCHÉ** az ötödik muskétás életébe enged bepillantani, méghozzá nagyon



megkapó formában. A háttérké egytől egytől festettek, a helyszínek száma több mint 200, a karakterek természetesen folyamatosan beszélnek, intelligenciájuk pedig igen magas szintre van állítva. Nem fordulhat olyan elő, hogy a hentesnél két ugyanolyan párbeszédet folytassunk, mivel megjegyzi, hogy egyszer már voltunk nála. Ez persze csak adalék, de olyan mint a só: ha hiányzik, megette a fene az egészet.



Emlékeztek még a Warcraft című, nagy sikerű játékra? Tudjátok, amiben az embereket illetve az orkokat irányítva kellett győzedelmeskedni a másik faj felett, miközben falvakat kellett építeni, kovácsműhelyeket kellett felállítani, aranyat kellett bányászni és falakat kellett emelni? Igen? És tetszett, ugye? Nos, most megérkezett egy játék, amelynek alapötlete és kivitelezése szinte egy az egyben a nagyszerű elődől lett kiemelve, csak a szereplők lettek átalakítva a modern háborúk szembenálló feleire. Ez a Command & Conquer.

Hosszú várakozás előzte meg a C&C megjelenését. Most, hogy itt van, már várjuk a második epizódot. Telhetetlenségünk maximális.

AZ ALAPSZITU

A játék a közeli jövőben játszódik, amikor a világ legnagyobb békefenntartó szerve és az eddigi leggonoszabb és leghatalmasabb terrorszervezet készül a végső összecsapásra. A mi feladatunk lesz, hogy egyiknek vagy a másiknak élére állva minden stratégiai tudásunkat latba vetve győzelemre vigyük erőnket. A költséges hadműveletek finanszírozását pedig egy vadonatúj erőforrás, a Tiberium nevű anyag kiaknázásával oldhatjuk meg, melynek ijesztő kilitásairól a játék folyamán kapunk egyre több információt. Mindez azonban nem lesz ilyen egyszerű... De lássuk először az irányítást, esetünkben a GDI ("a jók") oldaláról.



AZ IRÁNYÍTÁS ALAPPILLÉRE, AZ EGÉR

Csapatainkat teljes mértékben az egér segítségével irányíthatjuk, példásan egyszerűen. Egy egérszóra mutathatunk

azonnal bejelentkezik, egy kis keret jelenik meg körülötte, illetve energiájának mértéke a feje fölött. Ha ez zöld, akkor még semmi komolyabb baj nincs vele, köszöni jól van. Ha már elsárgul vagy netán elpirosodik, lehetőleg a következő fontos hadmozdulatot ne rá alapozzuk, mert nagy valószínűséggel nem fogja azt túlélni. Az energiacsík hossza mutatja az egység maximális energiáját, amely természetesen egy gránátos, egy tank és egy épület esetében más és más. Az erőnlét fogyása függ az egység jellegétől is, ezért például hiába ugyanolyan hosszú egy őrtorony és egy gyalogos csíkja, a sérülésekre természetesen máshogy reagálnak - a torony "erejéből" öt-hat rakétatalálat után fogy annyi, mint a gyalogoséból egy után.

Ha több egységet akarunk egyszerre mozgatni, akkor az egér bal gombjának nyomvatartásával egy ablakot húzhatunk, így mikor a gombot elengedjük, az összes, az ablakban levő egység bejelentkezik és utasításainkat közösen hajtják végre. Ezeket az utasításokat természetesen szintén az egér segítségével adhatjuk ki, melynek összesen négyféle állása lehet. A zöld kereszttel mozgathatjuk a csapatokat, a piros célkereszttel a célpontot adhatjuk meg (ez a szüretelőgép esetében a tiberiummező), a három lefelé mutató nyíllal a kijelölt gyalogos egységet utasíthatjuk a csapatállítóbba való beszállásra, a harcokcsikot a javítóegységbe való vonulásra (egyszerre csak egyet), a szüretelőgépet rakományra leadására a finomításra. A negyedik, a zöld ponttól kifelé mutató négy nyíl a csapatállítóból szállítja ki egységeinket. Ezenkívül a kurzornak vannak még speciális alakjai is, úgymint a csavarakulcs (használatáról később), a képernyő szélére vive scroll-nyíl, dollárjel illetve az ionagúy célzókeresztje. Az egér jobb gombjának megnyomásával kiléphetünk az alkalmazásból.

EGY KIS KEZELÉSI ÚTMUTATÓ

A képernyő tetején három kis menüpont is található. Az elsővel (OPTIONS) a lemezműveleteket érhetjük el, a játék és a scroll sebességét finomíthatjuk, illetve a lejátszandó CD-zenezáradékokat állíthatjuk be. Ki is léphetünk a küldetésből, elolvashatjuk feladatunk leírását, illetve megnézhetjük az eligazítás



Ha a légielő megindul, kö követni nem marad.

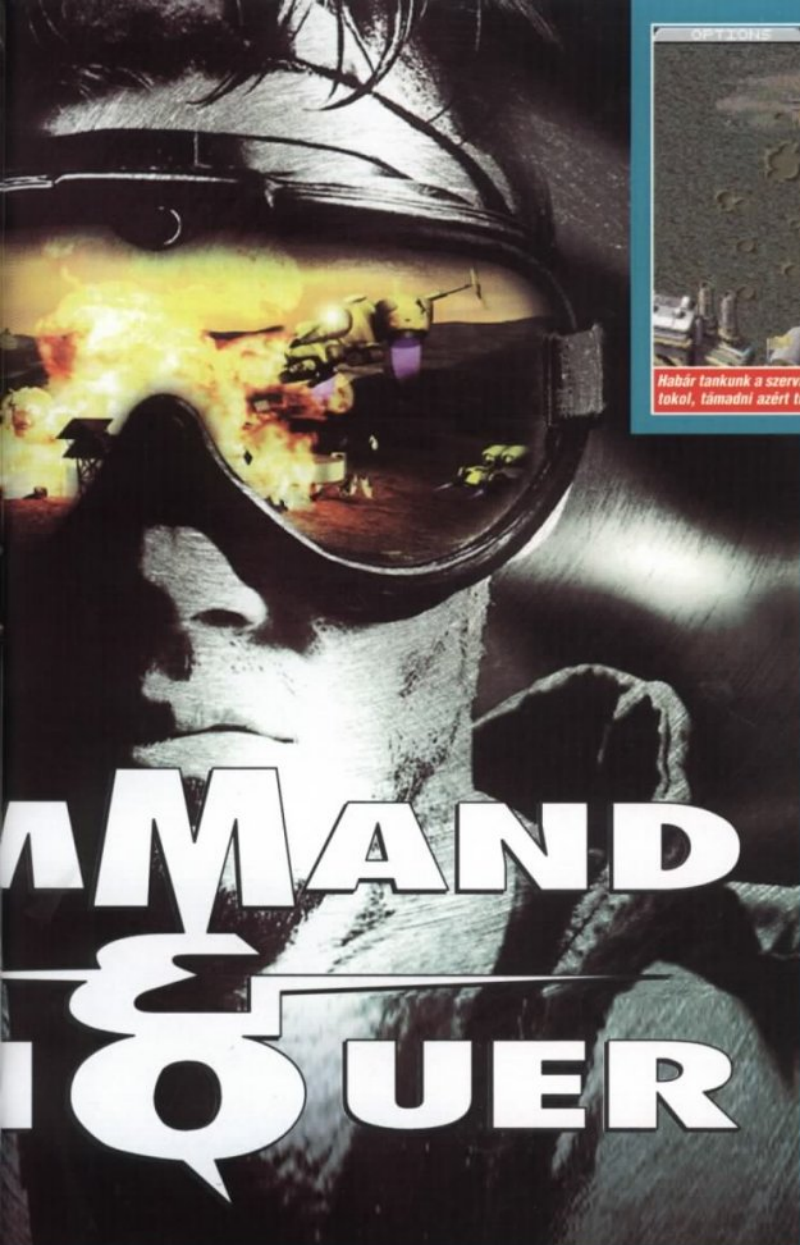
COM
CON



Az építőtábor után célpontunk a barakk legyen!



Azért ennél nagyobb erővel próbáljuk legyőzni az ellenfelet.



MAMMUT & QUER



Habár tankunk a szervizben rosztokol, támadni azért tud.

videóját. A második egy szám, amely anyagi helyzetünket mutatja. A harmadik egy ki-be kapcsolható ikonsort rejt, melyeknek az építkezéseknél van jelentősége. Fentről lefelé haladva először szervezetünk logója látható, melynek helyén egy radarkép jelenik meg, ha már van Communications Centerünk. Ez a tájékozódást könnyíti meg, nagyon hasznos. Alatta három kis ikonral épületeket javíthatunk (REPAIR), eladhatjuk őket (SELL), illetve a radarral kapcsolhatunk nagyobb felbontásra (MAP). Alattuk az épületek illetve az egységek képei között lapozgathatunk, melyekre mutatva kiképezhetünk/összeszerelhetünk/felépíthetünk egyet. Egy típusú egységből egyszerre csak egyet fejleszthetünk, de gyárthatunk egyszerre járművet, gyalogost és épületet. Ez azért lehet hasznos, mert az egységek gyártási ideje árukkal egyenes arányban nő, tehát egy gépfegyveres "másodpercek" alatt harcra kész, míg egy Mammuth tank "percekig" készül. Egy objektum gyártásának előrehaladtát az ikonján elfogyó szürke mező jelzi. Ha valaminek a fejlesztését meg akarjuk szakítani, kattintsunk a jobb gombbal a képen. Az első kattrra megáll az építés (újabb bal kattal folytatható onnan, ahol épp megszakítottuk), a második jobb kattrra pedig abbahagyhatjuk a munkát. Ilyenkor az eddig beleépített értéket visszakapjuk. Egy egység árát az ikonjára mutatva nézhetjük meg. Ugyancsak ezek között az ikonok között adhatjuk majd meg a légiérő, illetve az ionágyú támadásának célpontját. Ezek ingyenesen termelődnek újra, de elég lassan. Bizonyos dolgokat csak más dolgok megépítése után fejleszthetünk ki. Minden épület energiát fogyaszt, melynek utánpótlását erőművek építésével oldhatjuk meg. Az éppen termelt és elfogyott energia mértékét ugyancsak itt olvashatjuk, oldalt, egy zöld (kevés energia esetén sárga) oszlop és egy azon "úszó" kis pocók alakjában. Az elkészült épületeken a READY felirat villog, ilyenkor nyomjunk rajta a bal gombbal egyet, majd a játéktéren helyezzük el úgy, hogy alaprajzának minden kockája fehér legyen. Újabb bal kattrra felépül az objektum. Ha tankjaink, embereink, miatti nem tudjuk elhelyezni, egy jobb kattal lépünk ki az elhelyezési fázisból, és irányítsuk ki onnan egységeinket. A kisebb őr-tornyokat is nyugodtan lebonthatjuk. Ha meggondoljuk magunkat, az épület elhelyezése előtt ikonján kétszer jobb-kattalva lefújhatjuk az építkezést - ilyenkor még visszakapjuk az összes befektetett tőkét, míg felépítése után már csak kevesebbet. Minden épületünknek érintkeznie kell egy másikkal, ezért sajnos nem tehetünk rakéta-tállásokat az ellenfél bázisának közepébe (az ellenfél a legutolsó, mindent eldöntő összecsapásban sajnos képes erre, és lézerekkel véd le a tiberiummezőket, miközben bázisa a pálya másik végén van. De ne szaladjunk ennyire előre).

MITÉVŐK LEGYÜNK?










Majdnem minden küldetésben feladatunk egy bázis építése és innen kiindulva az ellenfél teljes kiirtása lesz. Legtöbbször egy-két harcossal és egy Construction Vehicle-vel vágnunk neki a feladatnak. A járművel keressünk egy olyan síkságot, ahol elég terület van egy egész bázishoz,



Bármilyen furcsa, kórházzal csak egyszer találkozunk a küldetések során.

A LEGFONTOSABB IKONOK

-  Erőmű, energiát szolgáltat a többi épület működéséhez.
-  Homokzsák, gyalogos egységek lelassításához elegendő.
-  Szögesdrót, szintén gyalogosok ellen.
-  Betonfal, járművek ellen is. A Mammoth tudja csak áttörni.
-  Tiberium-finomító és raktár.
-  Továbbfejlesztett erőmű, több energiát termel.
-  Barakk, a gyalogosok kiképzésére szolgál (GDI).
-  Javitóplatform, a járművek helyreállítására (GDI).
-  Órtorony, gépágyúja gyalogosok ellen hatásos (GDI).
-  ORCA helikopterleszálló (GDI).
-  Fegyvergyár, harci járművek előállítására (GDI).
-  Radarállomás.
-  Tiberiumtároló siló.
-  Rakétával felszerelt, továbbfejlesztett óratorony (GDI).
-  Fejlesztett radarállomás, a földközeli ionágyú irányítóközpontja (GDI).
-  Ágyútorony (NOD).
-  Légvédelmi rakéta-siló (NOD).
-  Reptér, a megrendelt fegyverek szállításának helye (NOD).
-  Barakk, gyalogosoknak (NOD)

-  Gépfegyveres, főleg gyalogosok ellen hatásos.
-  Gránátos, minden ellen hatásos (GDI).
-  Rakétás, szintén mindenféle célpont ellen.
-  Technikus, ellenséges épületek elfoglalására. Fegyvertelen.
-  ORCA harci helikopter, csak külön platformról üzemeltethető (GDI).
-  Tank (NOD).
-  Ballisztikus ágyú, nagy lőtávval de vékony páncélzattal (NOD).
-  Harci motorkerékpár, rakétavetővel felszerelve (NOD).
-  Tank (GDI).
-  Csapatszállító (GDI).
-  Felderítő dzsip (GDI).
-  Tiberium-szüretelő, erős páncélzattal.
-  Mammoth tank. Lassú, de szinte megállíthatatlan (GDI).
-  Légierő, akkor vehető igénybe, ha az összes rakétasilót kilőttünk (GDI).
-  Rakétahordozó "katyusa" (GDI).
-  Ionágyú.
-  Építőtelep, amikor még autó alakban mozogni tud.
-  Dupla lánoszórós könnyű tank. Gyalogosok ellen tökéletes (NOD).
-  Felderítő buggy (NOD).
-  Lánoszórós gyalogos, egy lövése elég egész gyalogos osztagok megsemmisítésére (NOD).

és lehetőleg van a közelben tiberium-mező is. Az esetek kilencven százalékában már eleve egy ilyen helyre szállunk partra. Ha megvan a keresett hely, a kurzor "zöld pont és négy nyíl" alakú lesz, ilyenkor rányomva a jármű egy épületre alakul, és néhány új építési lehetőségünk lesz. Azonnal építsünk egy erőművet, majd egy barakkot és egy tiberium-finomítót. Újabb lehetőségeink lesznek, ezért (miközben a finomítóhoz automatikusan megkapott szüretelőgépet egyenesen a tiberiummező közepébe irányítjuk) építsünk egy fegyvergyárat. Ezután már járműveket is építhetünk, ami nem is árt, mert az ellenfél nagyjából mostanában indítja első támadásait. Szereljünk hát gyorsan össze egy-két nehezebb járművet (csapatszállítót vagy tankokat), és vegyük velük körbe a bázist. Ha sok pénzünk van, állítsunk fel néhány órtoronyt is, amelyek főleg a gyalogosok ellen hatásosak. Ezeket és a tankokat kombinálva erődünk bevehetetlen

lesz. Az ellenfél lelassítására homokzsákból, szögesdrótból vagy betonból falat is vonhatunk bázisunk köré, bár ezek nem túl hatásosak, nem ajánlom őket.

Mikor eddig jutunk, a tiberiummező lassan kimerül, ideje hát egy másikat keresni (ez minden pályán jellemző, tehát a legelőször talált mező csak egy erős bázis építéséhez elegendő). Mivel a szüretelőgép elég lassú, nem alkalmas új területek felderítésére, ezért csapjunk gyorsan össze egy fűrge dzsippet (HUM-VE vagy BUGGY), amely nagyszerűen alkalmas erre a célra. Mint azt nyilván észrevettétek, a pályának csak az a része látható, ahol már járt egységünk, ezért kellenek a felderítő járművek. Ezzel ne álljunk le harcolni, hanem próbáljunk minél nagyobb területet bejárni, különös tekintettel a tiberium lelőhelyekre. Ha megtaláltuk, akár elnézhetünk az ellenfél bázisa felé is, amelynek ugyan valószínűleg már a kapujában elpusztul könnyű járművünk, de



legalább látjuk majd a radaron, ha az ellenfél nagyobb offenzívát indít, és időben felkészülhetünk a támadásra. Ha eddig megvagyunk, indítsuk útnak szüretelőnket az új felhely felé (akár egy második aratót is építhetünk és munkába állíthatunk), és kezdjük meg egy komolyabb támadáserő jü hadsereg felállítását. Felváltva építsünk tankokat, "katyusákat" és csapatszállítókat, mert ezek nagyszerűen kiegészítik egymást: a tank az épületek és az ellenséges járművek ellen hatásos, míg a szállító nagyszerűen tudja fedezni az előbbit, mivel gépágyúval van felszerelve, amely kiválóan alkalmas gyalogosok ellen. A rakétahordozó autó pedig a támadások sikerének eldöntője lehet, mivel hatótávolsága minden más járműt felülmúlja. Ugyancsak nem elhanyagolandó, hogy mindhárom elég súlyos ahhoz, hogy a gyalogosokat egyszerűen eltámassza (akárcsak a szüretelő) - erre a dzsip nem képes, és páncélzata sem elegendő, ezért ezt csak a felderítésben használjuk, a támadásnál semmiképp!



Aprópó felderítés: főleg a későbbi pályákon lesz fontos, hogy az ellenfél bázisának falait minden oldalról felderítsük, gyengébbre védett pontokat keressük, mert a frontális támadás sokkal kockázatosabb (gyakran teljes kudarc), míg a "hátrólról mellbe" taktika szinte mindig beválik. Míg



Ha elfoglaljuk az ellenfél légtérét, saját célra is rendelhetünk járműveket.



A felrobbanó lánoszórós a körülötte állókat is megperzseli.



a támadóerőnk növeljük, nem árt bázisunk védelmét néhány komolyabb védelmi vonallal megkoronázni. Ehhez először építsünk egy Communications Centert, majd néhány Advanced Guard Towert, melyek rakétáikkal már a nehezebb járművek ellen is megbízható vé-

kat. Aki nem tud már mit kezdeni a tenger sok pénzével, az építhet egy helikopterleszállópályát is, amelyről egy könnyű géppel támogathatja a csapatok harcát.

Ha már legalább kilenc-tíz tankunk (köztük öt-hat Mammoth), két-három rakétahordozónk és három-négy

is döntünk, cselekedjünk gyorsan, mert az ellenfél azonnal elkezd újjáépíteni lerombolt épületeit, ami például a lézer esetében végzetes lehet számunkra. Ilyenkorra érdemes tartalékolni az ionágyút, amely töredékre csökkenti a leromboláshoz kellő időt. Ha megvagyunk, forduljunk a ba-

rakkok ellen (HAND OF NOD), majd romboljuk le a fegyvergyárat - azaz a repülő-leszállópályát. Innentől már mindegy a sorrend, bár érdemes először az lövegtoronyokat lerombolni. Ha esetleg elfoglaltunk néhány épületet, már tudunk ide építkezni, tehát

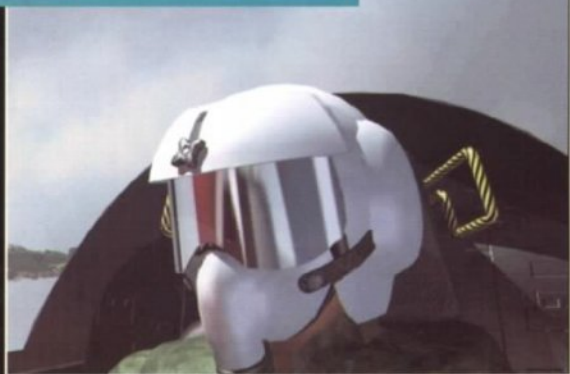


A kép tetején éppen portyára indul egy helikopter...



A helikopter a következő pillanatban tűzgömbbé válik.

COMMAND and CONQUER



A hadműveletek hevét jól jelzi a résztvevő egységek száma. Ez itt B harci jármű.

delmet nyújtanak. Vigyázzunk, ha nem elég az energia a radar működtetéséhez, a rakéták sem üzemelnek! A megnövekedett igény kielégítésére reaktorainkat cseréljük le azok továbbfejlesztett változatára, amelyek nagyságrendekkel jobb hatásfokúak. Ha már van Comm. Centerünk, annak is építsük meg továbbfejlesztett változatát, amely egyben a világűrben keringő ionágyú irányítására is szolgál. Ez a fegyver nagyon lassan töltődik újra, de ereje hatalmas, egy-egy komolyabb épületet is képes annyira lerombolni, hogy egy-két ágyútalálattal azután porig rombolhatjuk, a yengébb páncélzatuaknak pedig esélyük sincs ellene.

Mivel a REPAIR ikonnal csak épületeket állíthatunk helyre, hasznos, ha építünk egy szerelőplatformot. Minden helyreállítás pénzbe kerül, ezért nem árt tartalékolni egy kicsit. A finomított raktárai azonban nem feneketlenek, így itt az ideje, hogy néhány siló építésével megnöveljük kapacitásun-

kell, ha tehát ez nincs, azok némán állnak a kapuban, nem lönek ránk. Ilyenkor lesz fontos a katyusa, amely képes átlőni a fal fölött, és kilőni a távoli épületeket is. Ezekkel vonulunk a fal mellé, és romboljuk le a reaktorokat, mire a lézerek elhallgatnak. Ekkor haderőnk többi részével özönlünk be a bázisra (akár a falak áttörésével új "kaput törve"), és meg se állunk az ellenfél Construction Yardjéig. Ezt romboljuk le, mert ezután az ellenfél nem lesz képes új épületeket emelni, csak a sérüléseket tudja kijavítani. A lerombolásnál csak az jobb, ha egy technikuskunkkal el tudjuk foglalni azt az objektumot, mert ilyenkor az ellenfél épületmenüjét is használni tudjuk, tehát esetleg még lézert is tudunk építeni, hogy azzal romboljuk le a saját egységeit (ez nem biztos, hogy sikerül, mert mi nem tudjuk az ellenfél legújabb találmányait felépíteni, tehát lehet, hogy neki már van lézere, mi még akkor sem tudunk olyat építeni, hiába foglaljuk el a Cons. Yardját). Akárhogy

ne habozunk, húzzunk fel egy-két őrtornyot, ezzel is gyorsítsa a rombolást. Ha a pályán levő összes SAM silót elpusztítjuk, kérhetünk támogatást a légierőtől is, amely néhány tonna napalm szétintézését jelenti - épületek és gyalogosok ellen egyaránt ajánlott!

576 KÍVÁNCSI ÉRTÉKELŐ
COMMAND AND CONQUER KÍVÁNCSI VIRGIN

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

ÖSSZEHATÁS 93%

C64: LEMEZ KAZETTA
 AMIGA: 500 1200 CD32
 PC: RAM: 8MB HD: 30MB VIDEO: VGA CPU: 386
 CD: 2 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



Itt kezdődik a virtuális valóság. Mindenki más csak MONDJA, a Need For Speed valóban TESZI!

Az Electronic Arts kanadai divíziója az amerikai Road & Track autós magazinnal karöltve elkészítette MINDEN IDŐK legjátékhatóbb és leglátványosabb PC-s szimulátorát. És ez nem üres reklámszöveg, hanem a valóság!

SEBESSÉGLÁZ A JAVÁBÓL

A 3DO-n már régóta méltán világhírűvé vált NFS konverziója valóban fergetege-

Ez már a negyedik köröm, de még mindig csak az aszfaltot firkáltam össze...



THE

sen jól sikerült. A sportautók, a sebesség és a kihívások szerelmeseinek igazi audió- és vizuális élményben lesz részük. Elég ha felsorolom az autómárkákat, van aki már erre is elcsöppen: Lamborghini Diablo VT, Ferrari 512TR, Dodge Viper RT/10, Porsche 911, Chevrolet Corvette

NEED FOR

Ex left a vége a gyorsajtásnak. Birságolás helyett triplaszaltó.



Érdemes egy pillantást vetni a felújjárón zakatoló gőzökre. Még tüstől is!



a szakaszokat kerülhet rá a sor. A CD-ROM technikának köszönhetően a versenyek megkezdése előtt technikai és történelmi áttekintéseknek és pazar videobemutatóknak lehetünk szem- és fültanúi. És még lehet fokozni az élvezeteket: a lefutott versenyeket a számítógép rögzíti és minden egyes jelenetét a legkülönbözőbb kameraállásból vissza lehet játszani.

A versenyek (stopper ellen, egy vagy több ellenféllel szemben) VGA illetve SVGA felbontásban élvezhetők végig. Egy 486 DX4-esen már igen impresszív a nagyfelbontás, gyengébb masinákon inkább a VGA dominál, viszont igen sebes képernyőmozgatást produkálva. Az EOA fejlesztői tényleg megrázták magukat: az eredeti környezetben felvett videófelvételek alapján rekonstruált pályák élethűek, nem túlzás a Kissé

ZR-1, Acura NSX, Mazda RX-7 és Toyota Supra Turbo. Ezeket az izompacsirtákat 6, egymástól számottevően különböző pályán tehetjük ki szeszélyeinknek (Alpine, Coastal, City; melyek további 3

szakaszra bomlanak, illetve 3 féle körpálya: Rusty Springs Raceway, Autumn Valley Speedway, Vertido Ridge). Plusz létezik egy bónusz pálya is, amelyet nem lehet választani, csak sorban végignyerve

A szerényebb konfigurációval rendelkezők sem panaszkodhatnak: a darabosabb felbontásért szédületes sebességet kapnak cserébe.





Veszedelem minőségű a műszertal is, de a kilátás som utolsó.



de ide illő "fotorealisztikus" jelző. A Road & Track szakmai felügyelete meglátszik a játékban: nemcsak az állóképek lenyűgözőek, hanem az autók belső kiépítése, hanghatásai és menettulajdonságainak életszerűsége is az ő munkájukat dicséri. Minden kocsi máshogy reagál a hirtelen kanyarokra, fékezésekre, útfékvészük, gyorsulásuk és motorjuk dallama is észrevehetően különböző.

A visszajátzásban jól látszik a helyzet komolysága: ez egy autós üldözés.



tom tovább a szót, átadom a helyet magamnak, azaz a játék hangulatát maximálisan visszaadó beszámolómnak.

CSUTKA GÁZI!

Nálam legjobban az extravagáns Dodge Viper fekszik, őt választom, rákattintok a videóra, nyálcsorgatva végignézem a bemutatót, az audióvizuális opciókat maximumra állítom, majd a Head to Head versenyt és a városi szakaszt kiválasztva és a nevet beírva (Street Rod Zolee) már indul is a futam. Felbőgnek a motorok, jómagam is jöcskán 7000 fölött lököm be

codnak; nem hiába, az 5000 köbcentis Fordok erre lettek kitalálva. Kapóra jön egy szűk és kanyargós alagút, kissé lemarad a piócám, de hamar felzárkózok. Szemből egy hippifurgon féklámpája húz csíkot a félhomályba, rágyorsítok és két centire elhúzok a fara mellett. Visszanézek a pillantóba és látom, hogy a fatökö zsuru nem volt ennyire szemfüles: hatalmas csattanással vágódik neki a kisbusznak, mindkettő a levegőbe repül, a falnak kenődnek és hosszan csúsznak, bukdácsolnak az aszfalton. Na, nekik annyit. Levezetésképp külső nézetre kapcsolok, gyönyörködöm a házak kidolgozásában, az útmenti táblákat olvasgatom, az árokba küldök még egy keménykedő CRX-et, majd feltűnik a CheckPoint, s már szundizok is. Laza menet volt.



Minden autóról egy fél perces kedvcsinálót nézhetünk meg, válogatott képsorokból és vérszédítő muzsikákkal.

SPEED

Példának okáért a Corvette sokkal kezebben tűri a kemény fékezést nagy sebességnél, mint például a Porsche 911. Minden autó más hangszávon gyorsul, különbözőek a váltók hangjai, sőt még a nézetek közötti váltásoknál is más és más hangmagasságokban halljuk a motorbűgást. Egyszerűen a legjobb, amit valaha fejlesztettek PC-re! Nem is szaporí-

egyesbe, hadd csikorogjanak a 240-es felnik. Úgy 80-ig vastag fekete csíkot égetnek az aszfaltba, aztán meg sem állunk 220-ig. Ellenfelem, egy Toyota Supra Turbo itt nyomja mögöttem, látom visszapillantó tükröm sarkában, amint éppen egy rendőráutóval viaskodik. Az iskoláját! A fenének nézelődök hátrafelé, amikor 200 fölött tépek a belvárosban: bevágott elem egy furgon, alig tudtam félrerántani a kormányt. Így is jöcskán felszántottam a patkát, de sebj, hamar egyenesben vagyok ismét. Csipogóm jelzi, hogy a közlemben hekusok kushadnak, ellenőrzik a lakott területen belül 50 km/órát. Jogsím már úgsincs, a pénz sem vet fel, a sitten fázom, úgyhogy inkább rákapcsolok, vissza hármast: a fordulatszám mérő mutatót táncot jár, de hamar megtalálja a helyes irányt. Vijjogva tűnik fel mögöttem a zsaruk kék-fehér verdája, rám akasz-

A rendőráutó és a kisbusz karambolját mi csak külső szemlélőként éljük át.



576 ÉRTÉKELŐ
THE NEED FOR SPEED KADJA EOA

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

ÖSSZHTÁS
97%

C64: LEMEZ KAZETTA
 AMIGA: 500 1200 CD32
 PC: RAM: 8MB HD: 4-25MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX
 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

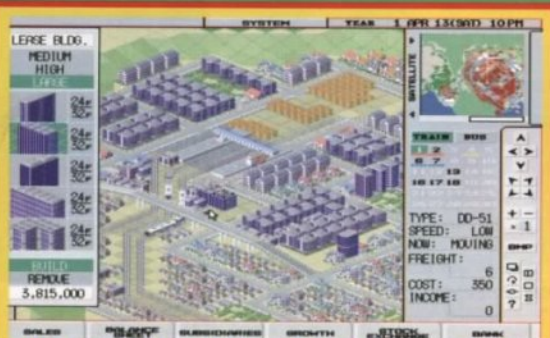
A 95/9-es számunkban megjelent rojtványaink helyes megjelölése: 1: KÉPREGÉNY, 2: ZSEB, 3: 2

Manga videokazettáikat nyertek: *Nordál István/Kiskunfélegyháza, Rotovszky Péter/Szepszentmiklós, Gyöngyösi László/Dabas*
 Super Nintendo óriásposztert nyertek: *Rúka Marek/Szlovákia, Tisztaivai Gergely/Budapest, Demjén András/Vác*
 The Last Dynasty póliót nyertek: *Buri Péter/Szekszárd, Kiss Péter/Fonyód*



Wing Commander III és Space Hulk óriásposztereket sorsolunk ki, szám szerint hármat-hármat azok között, akik tudják, hogy mi volt a WCIII alcíme. Három lehetőség közül választhatnak:

1. Heat of the Tiger
2. Heart of the Tiger
3. Health of the Tiger



A IV NETWORKS címmel jelent meg nemrég az Informatikus gazdasági szemléletű, melyet az ARTONIX fejlesztőcéggel együtt készítettek, akiknek nem az az első produkciójuk. Az alábbiak közül melyik tűzödik az 6 novellához?

1. A-TRAIN
2. SIM AMT
3. SIM CITY 2000



Az alábbiakban nagyon híres játékok neveit olvashatjátok. Mi a közös bennük? Segítségképpen eláruljuk, hogy nem kell túl alvást dologra gondolni. Nyarománnyul 9 darab díszesompolgós dupla CD-t sorolunk ki, amelyen ezen játékok demói és megvalósíthatók!
 Tudát a tolsorolás: Wings of Glory, Neotropolis, US Navy Fighters, Blotorgo.

A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

1995. június 1-től eddig soha nem nyújtott előnyökkel indítjuk előfizetési akciónkat. Nemcsak az újság árából takaríthatok 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 játéktérben található boltjában a részre megküldött

KLUBKÁRTYÁVAL!

A karttyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk. Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban meglévő előfizetésük erejéig, amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbséget a részükre küldött csekkben befizetik.
 Akciónk a Csomagküldő Szolgáltatásban megrendelhető termékekre is vonatkozik. Rendelés esetén mellékeljük a karttyát, amit mi a megrendelt játékkal együtt visszaküldünk részre.
 Engedményünk nem vonatkozik azokra a termékekre, amelyek már eredetileg is akciós áron vásárolhatók.

Az 576 KByte eddig megjelent saját fejlesztésű játékprogramjai



A KASTÉLY
Nézz a halál szemébe!
999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUGI
Tedd próbára türelmed és kitarásod!
699,- Ft



NO LIMIT
Porsche, szerelem, száguldás!
999,- Ft



LONG LIFE
A legnagyszerűbb verekedős 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
célcsoport

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Títel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79 Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391, 06-30-510-509

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Média Magic hangkártyák: Média Vision 3D

HANGFALAK:

- 2x5 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x7 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x15 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x25 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x40 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x80 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x120 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x240 W aktív hangfal (1 pár)

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

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a

180-8611-es telefonszámot!

(Kód: 1471 # Tone üzemmódban)

Sony CDU 55-E 2,4x-es CD drive	11.800,-
Sonyo dupla CD + Pana vez. kártya	8.800,-
Sony CDU 76-E 4x-es drive	21.400,-
Panasonic quadro sebességű CD drive	20.600,-
Epson LQ-400 A/4 24 tű mátrix használt, fél év garancia	20.600,-
Panasonic drive + 1 CD lemez	9.920,-
Sony CDU 76-E + 10 CD lemez	26.400,-
SB 16 IDE + 2x7 W hangfal	11.400,-
Panasonic dupla CD + SB 16 IDE oem	19.200,-

AKCIÓ!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, rak tárról!

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 várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FElemelkedésre!

Ready
COMPUTERS

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
Tel: *131-0518/3 vonal,
11-66-96 Fax: 111-8671

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák.

Komplett konfigurációk

COLOR SVGA	540 MB	850 MB
MON., VLB VGA	HDD	HDD
486 DX2 66 4 MB	102 800	108 120
486 DX4 100 4 MB	109 676	114 996

Winchesterek

IBM 540 MB AT BUS	19 320 Ft
Quantum 840 MB AT BUS	24 144 Ft
Conner 1.3 GB AT BUS	32 744 Ft

Processzorok

Cyrix DX2 66	4 992 Ft
AMD DX4 100	11 876 Ft
Pentium 75	25 536 Ft

Memóriák

1 MB 9 bit	4 160 Ft
4 MB 36 bit	15 760 Ft
8 MB 36 bit	31 136 Ft

SANYO 4x CD ROM
18 192 Ft

Sound Blaster 16 MCD
OEM 8 688 Ft

Kérd részletes árlistánkat üzletünkben!

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):

- negyed évre: **850,-**
- fél évre: **1.650,-**
- 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:

576
Kbyte

COMGAME GM

1389 Budapest,
Postafiók 132.

A HÓNAP DUMÁJA

Hadd osszam meg mindenkiel egy igazán csúcs élményemet, ami nemrég esett meg velem valahol a londoni ködös éjszakában. A dolog úgy esett, hogy az ECTS-en javában dumálunk Virgin-es kollégámmal, éppen egy Earthworm Jim nyálókát akar rámerőszokolni, amikor felragyog a szeme és megkérdi, hogy megyek-e az esti partyra? Megtudtam hát, hogy az Infogrames egy pörtyű built szervez valahol a Regent Street egyik bárjában - belépés perazt csak engedélyel. Benyomulok hamar az Infogrames-standra, kacsalintás kedvenc PR-manageremre, Catherine-re, aki már tudja le miről van szó, éppen gombolná ki a blúzát, amikor leállítom: csak a belépőmért jöttem. Forró pillantások közepette a kezembe causasztja a nyakbaakasztós VIP-kártyát, én pedig jobbra el.

A bull este 10-től hajnal háromig lett meghirdetve (hosszabbítás lehetséges), úgyhogy 10 felé indulok csak el a szállodából, nehogy én nyissam az ajtót. 25 perc séta után rájövök, hogy rossz helyen járok, ez a rossz lányok környéke. Nem is rossz! Benézek egy könyvesboltba, gyanútlanul járok a polcok között (Casablanca évkönyvek, James Dean viszaemlékezések, Harley-Davidson albumok), amikor egy furcsa könyvtámaszt pillantok meg: mintha láttam volna valahol ilyen... Hol is? Ja igen, ezt szorongatom én is a WC-n. Mondanom sem kell, hogy a szex-szekelőhöz érkeztem, mellettem egy 70 év körüli fater nyálazott át éppen valami szadomazo szakaszt. Gyorsan kiperdülök az utcára. 11 után érkeztem a bejárathoz, egy nyájas, bombardzsákos feka (az ujjal akkorak, mint az Allens polipkölykeinek a csápjai) áll félre az ajtóból, amikor felmutatom a kártyám. Akinek nincs jegye, az zárt kapukat döngöt, az tuti. Bent félhomály, szárazjég-füst és cigizag. Fries FÜ illata le terjed, azóta töröm a fejem, hogy hol volt eljrejte a tavaszi rét...

Felurramtam a karzatra, onnan jobban beláttam a terepet. A zsembem nyúltam,

caörgött benne vagy 10 font - á, egyszer élünk, veszek egy Bambit, majd beosztom. A bárpuháni ér a meglepetés: a fogyasztás ingyenes, csupán 5 üvegnél többet nem adnak ki egyszerre egy embernek. Mondanom sem kell, hogy minden sörkülönlegességet kipróbáltam. Úgy 12 felé aztán beindult a pörgés. A DJ cigivel a szájában, napazemüvegben bakeltről pörgette a 80-as, 70-es évek exkluzívítárait (egyet sem ismertem fel, pedig nincs teljesen botfülem az antik muzikák terén): funky, flower power, dzsal - minden bejásztott. Fokozatosan gyorsult a tempo, lent gyurmázott a tömeg, ilyen fényjátékok utoljára akkor láttam, amikor hétvésen anyámtól életem első és egyetlen pofonját megkaptam. Hype, tekno, cyberboogie - szintén bakeltről, már kevésbé recsegve, de még hangosabban. Vesztetem pont ekkor jött oda hozzám a 21st Century-ből egy marketinges bige, úgyhogy alig hallottam valamit abból, amit mondott - de biztos értelmesen bóligattam, mert nem tágitott. Lassan kezdtem fáradni (hajnal fél kettő körül), úgyhogy ilyen okosakat kezdtem tőle kérdezgetni, hogy "Milyen itait hozhatok? Meghívniak", meg "Szép a bajszod, magad nyírod?", "Neked is bűdös a szánd, amikor másnaposan ébredsz?" - mondanom sem kell, hogy hamar felzavódott.

Kettő felé aztán iszonyú honvágyat éreztem az ágyam után, úgyhogy angolosan távoztam. Még a bejárat közelében végignéztam, amint egy alkalmi fodrász (ez is benne volt a jegy árában) egy addig viszonylag jó megjelenésű hosszú hajú srácból hogy csinál majmot. A nulláság zümmögött, a közönség a térdét csapkodva röhögött, a már jócskán bentintáztott kilens pedig másnap felébredve a haját tépte (azaz csak szerette volna). A hajafele vezető egy óras út alatt pedig a saját bőrömről tapasztalva értettem meg, hogy miért nincsenek Londonban kutyák. Mert nincs egy rothadt, odvas, nyomorult vagy akármilyen fa sem.

UI: A cikkben szereplő túlzások nem a véletlen művei.

TOP LISTA



Kedves Toplistások!

Várjuk leveleiteket, amelyben C64, Amiga, PC, Konzol kategóriákban készítitek el saját toplistáitokat. Minden idők legjobbait várjuk. Listáitokat havonta összesítjük és az így kapott sorrendet közöljük. Kérjük, hogy akinek több gépe is van, az több listát is készítsen - a nagyobb mintavétel céljából. Cím: 1389 Budapest, Pf.: 132. A borítékra írjátok rá: **TOPLISTA!**



Csak a terjesztése került rossz kezekbe. Nem lett jól felmérve a felvevőpiac nagysága, az 1000-1500 dobozolt, kézikönyves példány 2-3 hónap alatt elfogyott, utánnyomás már hónapok óta nem készült. Pedig óriási igény lenne rá, mivel hiányt pótol - ezt olvasói leveleinkből is érzékeljük. Információink szerint a kiadó nem tervez hiánypótlást (az okairól nem kaptunk felvilágosítást). Kér érte.



Nem mindennapi kaland volt, de szerencsére a végére értünk.

KUTATÁS AZ ALLANORON

Miután megérkezünk az Allanonhoz, várjuk meg Data jelentését róla, miszerint kihalt, de nemrégiben háború folyhatott rajta. Szálljunk ki a felszínre. Rögtön, ahogy megérkezünk, vegyük elő a phasert, s olvasszuk ki vele jobbra, a szellőzőrács tömítését (max. energiával), s menjünk be a lyukba. Újabb komputereket találunk, amit ismét a rúddal az ismert módon működtesünk. A naplót (System Log) átnézve kiderül, hogy a romlúnak már jártak itt. Minden indítsunk el a komputeren, majd lépünk ki. A következő teremben a komputerrel elindított chodak robot-karbantartórembe érkezünk. Data itt be tudja táplálni a

tricolordebe a robotok leállítási kódját. Vegyük fel jobbról a fémdarabot, és a kapcsolót, majd menjünk vissza az első terembe, s ott állítsuk le az egyébként egy szerkezettel leblokkolt örrobotot. (Deactivate) Most már kihúzhatjuk belőle az említett szerkezetet, amivel a javítóteremből nyíló következő helyiségben blokkoljuk le az önműködő ajtót. Amikor egy robot megáll az ajtó előtt, deaktiváljuk azt, majd vegyük ki az ajtóból a blokkolót. Menjünk át az így kinyílt ajtón. Az újabb panelen (ismét a rúddal és a programot használva) helyezzük üzembe a robotok töltőállomását, majd ismét belépve kapcsoljuk ki, s csak a Station Online opciókat hagyjuk. Amikor nincs már robot az útban, s már csak egy jelző világít az állomáson, löjük szét a gépezetet. Hamarosan idegen lények jelennek meg, akiket kövessünk.

Beszélgünk a főnökünkkel, Brodnack admirálissal. Kiderül, hogy chodakokkal van dolgunk, ám ők nem a lázadók közül valók, így elfognak minket, és elveszik a rúdunkat. Egy nagy terembe visznek minket, ám közben az egyiket véletlenül megöli a saját biztonsági rendszerük. A teremben a komputeren megmutatják nekünk a lázadók üzenetét, hogyan küldték el annak idején a jövőbe, azaz a mába az egész világegyetemre veszélyes Unity Device-t. Miután a chodakok távoznak, átnézhetjük a műszaki hiba miatt bekapcsolva maradt komputert, ám a Unity Device koordinátáit törölték. Olvassuk el azonban minden egyebet, amit találunk rajta.

Menjünk a chodakok után, majd miután távoznak a bolygóról, vizsgáljuk meg a halott társukat. Még nem halott, tehát Data-val gyógyítsuk az elsősegély csomaggal (med.kit), majd a Data által készített stimulánssal. A felkészített chodak elmondja a biztonsági kódot. Lépünk a panelhoz, s a kapcsolót szúrjuk be a beragadt biztonsági

La Forge a Mertens bázison kiélheti a szaktudását.



2. RÉSZ

STAR WARS

A FINAL UNITY

rúd melletti lyukba. Helyezzük vissza a rudat, s miután bementük a kódot, kapcsoljuk ki mindenhol a biztonsági berendezéseket. Most már elmehetünk balra, ahol tovább haladva visszaérünk a teleporthoz. A teleport panelén függőlegesen a második, vízszintesen pedig a harmadik gombot állítsuk be, majd üssük le a jobboldali időzítőt, s mi is siessünk a teleport alá. Menjünk vissza oda, ahol a bolygóra érkezünk, ott a hátsó hajózási naplót megvizsgálva hőseink újabb információkat találnak. Ezután térjünk vissza az Enterprise-ra.

NYOMOZÁS A UNITY DEVICE UTÁN

Fenn a hajón Picard teljes analízist kér Data-tól a lent talált adatokról. Közben Worf tájékoztat minket, hogy a chodak hajó is ugyanabba az irányba távozott, amerre a romlún invázió tart. Hamarosan egy újabb

A Chodakok, mikor megtudják mi járatban vagyunk, foglyul ejtik hőseinket.



Igazán jóképű fickó ez az Aramut.



romlún Viharhadár is megjelenik a radarunkon, úgyhogy inkább távozzunk. (You're right...) Miközben visszatérünk a szövetség übbe, Data a Horst III-n talált térkép, a kapott kristály és az Allanonon átvizsgált chodak hajózási napló alapján megpróbálja a Unity Device feltűnési helyét kiszámítani, de ez csak nagy hibaszázalékkal sikerül, mivel nem ismerjük a chodak időszámítást. Ha azonban a Horst III-n átvizsgáltuk a csillagvizsgálót, Data felfedezi, hogy az időszámítást egy pulzár keringéséhez igazították. Sajnos a Z-Tarnis Nebula mára teljesen elfedte a keresett pulzár, tehát személyesen kell megközelítenünk. Picard kiadja a parancsot: Irány a Gombara Pulzár.

A pulzár koordinátáihoz közelítve újabb kellemetlenség adódik: a térségben csak egy fekete lyukat találunk. A szenzoraink számítása szerint a lyuk kb. 30 éve nyelhetette el a Pulzárt. Úgy tűnik tehát, hogy elkéstünk, ám egy a fénysebességnél gyorsabban közlekedő hajóval, ha úgy vesszük, egy időgépet birtoklunk. A teendő tehát: 30 fényévről vizsgálni meg a helyszínt. Most már csak egy planétát kell keresnünk ilyen távolságra. Megkönnyítve olvasóink dolgát a koordináták: 7-4-6 sect. 12-18-14 (Singelea Alpha). Innen már meg tudjuk végre állapítani a pulzár pályáját, s Data kiszámítja nagyjából a Unity Device helyét. Irányítsuk akkor a halot a 3-1-3 sector 9-14-16-os koordinátáira.

A gépezethez megérkezve kiderül, egy hatalmas, meghatározhatatlan anyagú valamivel van dolgunk, ami tulajdonképp alig létezik a mi idő-tér kontinuumunkban, ezért sugárzással nem lehet csapatunkat letranszportálni. A chodak és a romulán flottának csak roncsait észleljük, úgy tűnik megsemmisítették egymást. Néhány másodpercen belül régi ismerősünkhöz, Pentara kapitánnyal futunk össze, aki

tolkolhassa. Ezután szálljunk be a háromszemélyes kompa, s máris a próbák helyszínére kerülünk.

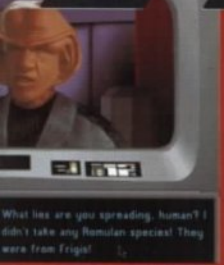
Három ajtót láthatunk. Amikor Brodnack elmegye megvizsgálni a legtávolibbat, Pentara lép hozzánk, s szövegetki akar velünk az admirális ellen. Egyezünk bele (Agreed...), majd menjünk be az első ajtón. Ismét fura dolog történik: Picard a jövőből figyelmezteti magát, s átnyújt magának egy tárgyat. Vizsgáljuk meg a második próba kellékeit: az asztalról vegyük le a két félkör alakú tárgyat, s illesszük őket össze. Most menjünk az utat elzáró energiamező generátorához, s vizsgáljuk meg minden egyes részét, mire Picard arra

Pentarának adja a Unity Device-t. Pentara ilyenkor persze kapzsisága csapdájába esik, ám szánjuk meg őt is, s a panel segítségével szabadítsuk ki. A kinyitott ajtón sétáljunk tovább, s menjünk fel a toronyba. Elérkeztünk hát a Unity Device "lelkébe".

A Chodak építéssel egy kissé monumentális.



STAR TREK THE NEXT GENERATION



What lies are you spreading, human? I didn't take any Romulan species! They were from Trigon!

viszont közli, hogy a flottákat, amint tüzelni kezdtek a Unity Device pusztította el. Hamarosan Brodnack admirális hajója is megjelenik támadó szándékkal, ám ne hagyjuk átverni magunkat, térjünk ki az útból. (Evasive...) Termé-

szétesen ő sem tüzel. Viszont hamarosan fogunk a hajójukról egy jelet, mellyel megnyitják a Unity Device felszínét, majd egy kisebb hajót küldenek a felszínre. A garidi hajó szintén leküld egy űrkabint, tehát mi is követjük a példájukat.

A különös felszínen jobbra mindjárt találunk egy hatalmas transzportert, amire lépünk rá a csapat minden tagjával. Nagy meglepetésünkre csak Picard érkezik célba, ő is fegyvertelenül. Továbbhaladva valamely furcsa lény közli, hogy kiválasztottak vagyunk, majd Brodnackkal és Pentarával futunk össze. Brodnack elmondja, hogy a tesztet a gépet a jövőbe küldő lázadók találták ki, hogy csakis az arra érdemes bir-

a megállapításra jut, hogy a hármunk félkörrel segítségével ki tudná kapcsolni a gépet? Brodnack azonban ragaszkodik a második teszthez, tehát miután elmondta az "ki-kij ráz meg" játék szabályait, emlékeztessük Pentarát az egységünkre (Pentara...), majd lépünk az asztalhoz, és csak Brodnack felé rakjuk vissza a félkörünket. A gomb lenyomásával indítsuk el a játékot. A következő két körben ismét nyomjuk le a gombot, de ezután kegyelmezzünk meg Brodnacknek. (Even... No...) Most már Brodnack is hajlandó együttműködni, tehát az összes félkört megkapjuk. Illesszük össze a három korongot, s helyezzük be őket a generátoron a hézagba. A művelet sikerül, menjünk hát tovább.

Egy szakadékhöz érkezünk, amin a jövőből kapott tárggyal kelfünk át, majd vigyük át a többieket is. Vegyük fel az itt található szimbólumot, amit vigyünk ki a közben kinyitott ajtón, majd kint nyissuk ki vele a harmadik ajtót. Az újabb hatalmas tereben kapcsoljuk be a panelt a kis kamra mellett. A kamrában a kreatúra kérdéseket tesz fel, s a válaszok alapján vagy alkalmasnak tart mindhármunkat, vagy előfordulhat, hogy

A Unity Device rögtön egy fontos döntés elé állít minket: a gép szerint egy Borg invázió 1,2 éven belül mind a Föderációt, mind a garidit és a chodak kultúrát megsemmisíti. A megjelenő panelet választhatunk: az egész Borg fajt, vagy csak a Borg flottát pusztítsuk el a géppel. Mi azonban választás nélkül kapcsoljuk ki a gépet. (Deactivate panel; Yes)

Ezzel helyesen nem használtuk politikai célokra a gépet, s a gép őrei megmutatják valódi arcukat. Elmondják, hogy szükségük van egyikünkre, mivel ebből az idősből még nincs tagjuk, enélkül pedig szétszakadhat az idő-tér kontinuum. Brodnack olvallja a küldetést, s csatlakozik a géphez, aminek, mint kiderül a pusztítással elentétben pontosan az építés, a lét, az idő-tér kontinuum megóvása a célja.

Miután Brodnack egyesül a géppel, az Enterprise jelentkezik, s Riker közli, hogy a többiek már a hajón vannak. A gép a következő pillanatban távozik a jelenből, ám Picardnak megadja a lehetőséget, hogy visszajusson az Enterprise-ra. Picard még elelmékedik, mi lesz ha egyszer a Föderáció is hasonló gépet tud majd alkotni, majd az Enterprise tovább folytatja útját...

Simon

the sorcerer



Jó lenne végre észrevenni, hogy nem elég, ha egy játék csupán NAGY. Egyedi stílus is kell hozzá.

Lassan két éve, hogy a fergetes elözményről valami leírásfélét kanyarítottam, s azóta nem érkezett hír Simon felől. Aki még nem felejtette el, vagy kifejezetten érdekli Simon hogyléte felől, most választ kaphat kérdéseire. Természetesen már megint sikerült elteleportálnia egy másik dimenzióba (csak néhány mérfölddel arrébb az előző rész színhelyétől), ezúttal egy gyanús szekrény segítségével, amit egy régi ismerős küldött érte... Emlékeztek még a főgonoszra, Sordidra? Nos, ismét ő áll a dolgok háttérben: de hogy miképpen lép színre, az már az intróblól derül ki...

EGY-KÉT SZÓ A KÜLCSÍNKRŐL

A grafika minősége azonos az első részével, csak Simon cserélte le régi ruháját pirosra. A zene gyengébbnek tűnik, a hanghatásokról pedig nem tudok mit szólni, mivel a lemezes verzióban nincsenek hangok - természetesen van CD-s verzió is, abban mindenki mindenhol beszél. Az irányítást teljesen átpozízták a Lucas stílusról - sajnos. Ikonok jelentek meg, ráadásul a jelentésük első ránézésre nem egyértelmű. A levelezőlap megmaradt az állásmentés/töltés/kilépés lebonyolításához. Gyorslista az ikonokról: mozgatni: Simon és két



nyíl. Nyitni/zárni: nyíló doboz. Megvizsgálni: nagyító. Felvenni valamit: mágnesre tapadó szög. Beszélni: száj. Használni: szöveget verő kalapács. Adni: ajándéksomag. F5-tel léptethetjük tovább a köztájakokat, F10-zel pedig megnézhetjük, milyen használható, felvehető dolgok vannak a képernyőn. Ja, Simon kutyája eltűnt. Pedig aranyos volt!

SOK SZÓ A BELBECSRŐL (AVAGY A VÉGIJÁTSZÁS)

Hogy mi is volt az a műhiba, amifől Simon ismét idegen dimenzióba került? Nos az ok egy bizonyos Runt nevű, alapjában gonosz és kíváncsi - főleg a fekete mágiára kíváncsi - gyermek. Közvetve ő alakítja Simon sorsát, közvetlenül pedig Sordid, akit

Runtnak sikerül egy bal-lépés során megidéznie - s azóta ő Sordid jobb keze. Sordid kénytelen egy robot testében élni, de Runt kitűnő tanítványának bizonyul örögi tervéhez. Sikerül is egy teleportszekrényt Simon hálószobájába varázsolnia, amibe Simon természetesen belép, s egy villanás után idegen helyen találja magát. Nem igazán tetszik neki a dolog, de Sordidnak sem, mert Sordid erője helyett egy városka varázsboltja elé csöppen - egyenesen Calypso boltja elé. Hogy mi lett volna Sordid terve Simonnal? Egyszerű: egy agyafúrt gépezet segítségével Simon fiatal testbe költözni, Simon lelkét pedig a robotszörnybe zárnai... Szép kilátások. Calypso természetesen segít rajtunk. Megtudjuk tőle, hogy a visszaúthoz egy mucuade nevű szerkezetet kell megszerezni, ami biztosítja az energiát a szekrényhez egy újabb teleportálás erejéig. Ezt a valamit pedig a kastély kincstárában őrzik...

CALYPSO, A RÉGI ISMERŐS

Menjünk is vissza Calypso boltjába, s emeljük el a baseball ütőt és a zöld festéket. Először vegyük célba a kastélyt, beszélgessünk el a katonákkal. Párbeszédés részhez lesz még szerencsénk, de ezeket elrontani nem lehet, előbb-utóbb mindenki sikeresen eltalálja a helyes dialógusokat, és ha ért angolul, még el is szórakozhat némelyiken. Ami hasznosat megtudhatunk a katonáktól az az, hogy 78 aranyért engednek be, s emellett elmondják a helyi átváltási rendszert. Friss információkkal keressük meg a kereskedők utcáján a kovácsot, s orvosoljuk problémáját - állandóan bajban van az átváltásokkal. 15 dollár egy arany, 16 groats 1 dol-



A bocsok tanya - kicsit lerobbant állapotban gonoszkodásunknak köszönhetően.



A kisállatkereskedés, meglehetősen furcsa példányával. A tulaj haja épp most mészik el valahová...



lár, 3 arany egy crest. Ajándékunk egy feszítővas. Térjünk be a helyi Bolondságok Boltjába, vegyük fel a viccgyűjteményt, vessünk egy pillantást a búzbombás táblára, majd csevegünk el a tulajjal - rossz vége lesz. Hülye vicce után menjünk el a 3 bocs házához, s vegyük ki a postaládából a levelet, majd keressük fel a Hitelirodát. Az utcán ülő bohócnak adjuk oda a viccgyűjteményt (ajándékunk egy lufi), majd nyissuk fel a csatornarcost a feszítővással, s nézzünk le. Lent irdatlan pók ijeszt ránk, s Simon ki is menekül. Nézzünk be a Hitelirodába, beszélgessünk el a titkárnővel, válasszunk egy hitelkonstrukciót (mindégy melyiket), majd sétáljunk át a főnőkhöz, aki természetesen nem találja a megfelelő űrlapot. Amíg keresi, tegyük be a 3 bocsnak szóló levelet az irattartójába, ahonnan felküldi azt a főnök a tetőre izomembereinek, akik a címzett házára küldenek egy jókora kavicsot... Ugye világos, hogy az ominózus irattartó a nem törlesztők listáját tartalmazza - szegény bocsok. Keressük is fel a póruljárt házat, s bent vegyük fel a gumikesztyűt, majd zárjuk el a csapat... Pont ebben a pillanatban érkezik haza a család. Simon jobb híján a kéménybe menekül - természetesen nem űszük meg a vacsorafőzést... A kútnál kötünk ki, ahol néhány kivendhet asszony mos. Ha

er 2

már erre járunk, dobjuk be a zöld festéket a kútba, s lépünk tovább a várostérre, ahol néhány táncos bénázik. Egyikőjük eltöri a botját, mire mi segítünk ki a baseball ütővel. Nemsokára kiszáll az útó a kezéből, s egyenest a harmonikásikra esik... Így a táncosok zene nélkül maradtak, s ezt ki is plakátózzák a kereskedők utcájában. Vegyük magunkhoz a plakátot, sétáljunk a kikötőbe. Keressük meg a végében Um Bongót, aki elvesztette a táncosait - ő egyébként esőtáncot jár, s ezt be is mutatja nekünk. Adjuk át a plakátot neki, mire elhúzza a csíkot. Most keressük meg Goldilocket, a helyi kis go-

A helyi MucSwampl'ng's. A kaja színvonala legalább olyan mint nálunk a McDonald's-okban.



nosztvót a kikötőben, s beszélgessünk el vele, mire megtudjuk, mielőbb szeretné elhagyni ezt a helyet, csak nem tud belebújni a szállításra váró ládába. Segítsünk rajta a feszítővassal (pontosabban a ládát nyissuk ki), mire ő belebújik, s nekünk adja a parókáját és egy gumicsónakot. Keressük fel ismét a bocsok házát, s a papamedvének adjuk oda a parókát, mire rádöbben, hogy a Wanted

Vegyünk egy gyerekenőt a jeggivel - még 8 dolcsira szükség lesz, s bontuk ki: egy játékkészlet, egy rágógumi, egy mocsárlé és egy kukac rejlik benne. Irány a kereskedők utcája, s azon belül az állatkereskedő. A rövid csevely alatt próbáljuk meg felvenni az elektromos teknőst, ami jól megráz. Húzzuk fel a kesztyűt, s tegyük be a teknőst a szerkezet jobb oldalán lévő ládába. Húzzuk a kart a "2" jelhez, majd indítsuk be a szerkezetet. Az eredmény: egy mezei teknő és egy elektromos angolna. A teknőst vegyük ki, s tegyük a helyre a polcon lévő világító férgeseket. Kapcsoljuk át a gépet "+" állásba, majd indítsuk be. Az eredmény egy erősfényű kukacféle - amit ajándékba kapunk a tulajától. Nézzünk be a bolondságok boltjába, s

Itt látható miből is dolgozik a "konyha". Izletes fajták.



posztere hibás arcot mutat - ugyanis ő a helyi rendőrnök, Goldilock fő ellensége. Jutalmul kapunk egy adag müzlit a mamamedvétől. Menjünk el a Tattooshoz, aki jelenleg ebédel, s lépünk fel a létrán a bolondokhoz. Próbáljunk beszélni a bal oldali bolondhoz, mire a halembér egy papírt és céruzárt ad nekünk - ugyanis az illető süket. Kérdezzük ki, hogyan csatlakozhatnánk hozzá, mire elmondja, hogy egy tál müzlit kell viselnünk. Csapjuk a fejünkbe a tál müzlit, majd ismét szólítsuk meg, mire megkapjuk a nekünk járó csomagot. Miután elhagytuk a bolondokat, nyissuk ki a csomagot: egy ék, egy gumikötél és 100 dollár! Menjünk el Muc Swampl'nghez. Az étterem mögött egy remek horgászbotra leülünk a kucákban, az étterem előtt pedig régi ismerősünket véljük felfedezni a zöld mocsári állatkában, aki lufikat és ajándékmenü-jegyeket osztogat. Sajnos tévedünk, nem a magányos mocsárlakóra találtunk a Simon 1-ből, hanem egy kosztümös ürgere. Fogadjuk el a lufit és a bilétát, majd térjünk be.

Minha jártam már volna erre egy résszel ezelőtt... Azóta kicsit lerobbant a mocsári infrastruktúra.



junk fel régi barátunk irodájába, aki nagyon megőrül nekünk. Egy új receptet akar kipróbálni, amihez igazi mocsári iszapra lenne szüksége - természetesen a gyűjtőakció ránk háru, s ehhez egy vedret is kapunk. Keressük meg táncos barátainkat, adjuk oda a leeresztett lufit Bongónak, aki ezzel megjavítja kiszakadt dobját. Hatalmas esőtáncot járnak, aminek eredménye, a hatalmas zápor a gonosz pókot kimossa a csatornából. Menjünk le a csatornába, s akasszuk fel a világítóférges lámpánkat, majd menjünk a bal oldali kijáratához, ami a mocsárhoz visz. Menjünk a hid tetejére, kössük a hidra a gumikötélre, s ugorjunk le egy kis iszapért a vederrel a kezünkben. Húzzunk el balra, s fogjunk ki egy halat a bottal. Keressük fel ismét régi barátunkat, adjuk át neki az iszapot. Cserébe kapunk egy kis kőstóló legújabb fűzetéből, ami remekül beválik bűzbombának - csak vigyük el a Bolondságok boltjába, s adjuk a bohócnak. Menjünk a varázsverseny színhelyére, mert fővárázslót keresnek az udvarba. Jelentkezzünk, majd menjünk be a sátorba, s likvidáljuk a többi résztvevőt a bűzbombával. Egy valaki mégis bennmarad - a süket varázsló. Célozzuk meg a nagyothalló készülékét némi mocsárral. Vegyük magunkhoz az itt hagyott varázskönyvet, majd a hívásnál menjünk be a belső terembe - a másik varázsló komplett süket lett, oda se bagózik. Így - mint egyetlen résztvevő - mi leszünk a király varázslója néhány gyanús varázslat bemutatása után. Természetesen megkapjuk az ezzel járó 10-kártyát is. Vegyük célba a kastélyt, fizessük ki az öröket, majd mutassuk be a kártyát a kapuőrnek. Bent egy időtlen kis herceg ront ránk, akinek a vágya egy igazi kard. Menjünk be a trónterembe, mire a királytól megkapjuk első feladatunkat: csítsuk le a síró gyereket. A trónteremben csaljuk magunkhoz a fókát a hallal, s lopjuk el szegény állatot (hogy miként fér be Simon sikkjába...). Keressük meg a gyereket, támasszuk ki ringó bölcsőjét az ékkel, majd szedjük ki a ringató szerkezetből a fogaskereket. Menjünk el az étterembe áruháiban, irány a konyha; javítsuk meg a fogaskerékkel az órát. Végre előfermozdul a mutató, s a tetováló visszamegy dolgozni. Keressük fel, de az árai igen borsosak számunkra. Egy szórólapot azért kapjunk fel, s vigyük el az étteremben üldögélő anorákos embernek. A figura elugrik egy tetőre, kövessük a példáját: hatalmas mázlink van, épp az ezredik

lettünk, s egy ingyen tetkót csinálnak nekünk. Válasszuk a gyémántot kardokkal, majd menjünk a mocsárhoz. Sétáljunk balra, ahol megjelenik a tó hölgye, aki miután megmutattuk neki a király fókáját, itthagyja bűváruháját. Vegyük fel, s az oxigénpalackkal töltsük fel a gumicsónakunkat, amivel átkelhetünk a szigetre. Ott egy remek kardra tehetünk szert - csak a kőből kell kihúznunk, de a királyi címet formázó tetkónak köszönhetően gyerekjének lesz. Irány ismét a kastély, adjuk oda a kertben játszadozó kis hercegnek a kardot, aki cserébe nekünk adja fűvöcsövét egy szem borsóval. Keressük meg a királykisasszony szobáját, dugjuk a matracra alá a borsót, mire felébred. Kérjük a segítségét a bébi elállításában, mire egy nyalókát vág hozzánk. A bébinek nem kell a nyalóka, kidobja az ablakon - vegyük fel a kertben és keressük fel régi barátunkat, a mocsári embert a Muc Swamplingban. Most két gyermeke is a szobában van, s az egyik görcsösen fogja cumisüvegét - amit cseréljünk el a nyalókára. Új szerzeményünk megfelel a gyerekeknek, s elhallgat. Végre felmehetünk a király tróntermébe nyíló folyosón a toronyba, ahol a pentagramba belépve az első részből jól ismert démonok fogadnak - úgy látszik mégse sikerült visszaküldeni őket a pokolba. Miután egyszer visszalöktek a lépcsőn, menjünk fel ismét, s tegyük a mocsárrágógumit a pentagramra. Miután megjelentek, természetesen beleragadnak a csemegébe, s úgy összegubancolódnak, hogy egy lépést se bírnak tenni. Eljött a mi időnk! Menjünk a

vegyük le a koponyáról a szemfedőt, majd menjünk ki a kajútól. Útközben összeakadunk a kapitánnyal, ezúttal kinevez kabinosfiúnak. A kapitány szobájában vegyük fel a döglött papagájt, olvassunk bele a noteszébe, melyben egy képeslapot találunk Kalimari szigetről. A hajó fedélzetén adjuk oda a szemfedőt a szemüveg - egyébként fél szemére vak - kalóznak cserébe a



Már megint egy Excalibur-feldolgozás...

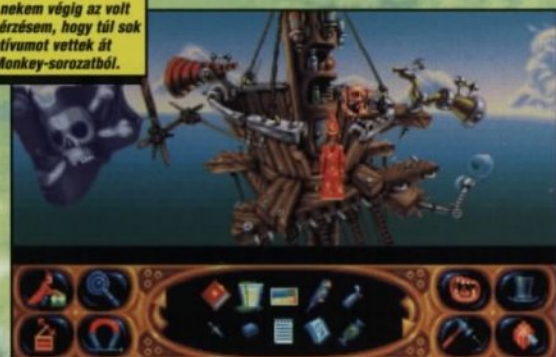


kereskedő utcájába és kössük a lufinkat a kerítésre. Lejmöljünk még egyet a jelmezes Muc Swampling reklámembertől, kössük ezt is ide, s tegyük meg ugyanezt egy harmadikkal... A harmadik rákötésekor Simon a levegőbe emelkedik, s meg sem áll a toronyablakig. A démonok még mindig a ragacsban, úgyhogy nyugodtan másszunk le a kincseskamrába, s vegyük magunkhoz a mucusade-et. Távozzunk az ablakon át, majd irány Calypso. Vagy mégse?... Egy gyanus sikaorban sötét alakok gyülekeznek Simon köré. Elkezdik motozni, aztán már csak azt veszi észre, hogy pogácsa méretűre zsugorodik egy izomagy kezében...

SIMON A KALÓZOK HAJÓJÁN

Miután végighallgattuk a kapitány hőzöngéseit próbáljuk meg kiszabadítani lábunkat a bilincsből egy varázslattal (a varázskönyv segítségével). Sikeres akciónk után

Nem tudom miért, de nekem végig az volt az érzésem, hogy túl sok motívumot vettek át a Monkey-sorozatból.



szemüvegéért. Menjünk fel a kormányshoz, cseréljük ki a papagájt a döglöttre (a papagáj mutatja a helyes útírányt), majd a mocsári rágóval rögzítsük. Simon ledől az árbóc mellé, s mély álomba zuhan, amely alatt egy köztájból megtudhatjuk mi történt Calypsonál: Sordid démonjai fenekestül ferfortgatják a boltját - természetesen minket keresnek - s elrabolják Alix unokáját. Miután Simon felkel, konstatálja, hogy még mindig a tengeren van. Irány ismét a kormányos, fordítsuk meg a papagájt, majd másszunk fel a kosárba, tegyük a teleszkóp elé a levelezőlapot. Másszunk vissza a kajútba, s a keményfűtől kérjük el a hegesztőt. A fedélzeten lökjük a vízbe az ácsot, vegyük magunkhoz a kalapácsát, a deszkát és némi szöveget. Menjünk be Hammock kabinjába, vegyük fel a kést, majd vágjuk le Hammock függőágyát - mire ő alszik tovább a földön. Vegyük le a gyufásdobozt a polcra, majd menjünk ki a fedélzetre. Próbáljuk meg a lelancolt lejáró lakatját lehegeszteni, mire

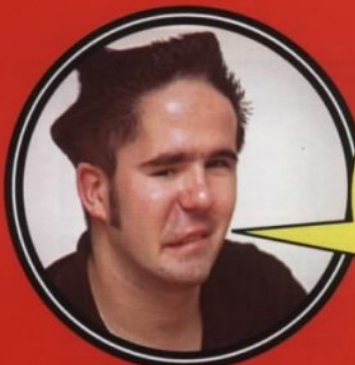
megjelenik a kapitány és figyelmeztet, próbáljuk meg ismét. Miután bement Hammock kabinjába, deszkázzuk rá az ajtót, majd hegesszük le a lakatot, menjünk le a kincseskamrába és vegyük magunkhoz a mucusade-et. Simon ismét ledől pihenni, s arra ébred, hogy támad egy másik kalózhajó. A csata vége az lesz, hogy egy elhagyott szigeten landolunk, természetesen tárgyak nélkül.

AZ ELHAGYATOTT SZIGET FURA LAKÓI

Először is vegyük fel az ásófejet, majd egy kellemetlen köztájbéknak leszünk tanúi: a parti guberáló begyűjti a partra sodródott mucusade-et. Vegyük fel a törülközőt és irány a dzsungel. Egy randa gyerek szeretné megszerezni a kukára kötött lufit - adjuk oda neki, mire ő egy kagylót ad cserébe. Vegyük fel az ásónyelelet és tegyük az ásóba. Irány ismét a part, ahol sort kerítünk első gonoszítottunkra: ássunk egy gödröt a homokba, terítsük rá a törülközőt, majd helyezzük rá a kagylót, s szóljunk a parti guberálóknak, aki főleg kagylókra vadászik. El is megy felvenni... Kis szekeréről vegyük magunkhoz a mucusade-et, majd irány ismét a dzsungel. Vegyük fel a kutyát (ejnye, ez Monkey 2 kópintás!), lépünk be a kávézóba és rendeljünk egy adag anti-kávét. A kiadós alvás után rendeljünk még egyet, majd bolyongjunk a

A helyi anti-kávézó és a randa kutya, akit könnyedén sapkára vágunk.





Megszületett a Mortal Kombat/Jurassic Park képzeletbeli utódja. Rémes párosítás!

PRIMAL

Alig egy éve - még épp hogy lecsillapodott a Spielberg keltette dinó-mánia - amikor belelétem az egyik játéktárcsába, fura ordításokra és üvöltésekre figyeltem fel. A hangok egy csoportosulás közepéről szűrődtek ki, amibe miután beturakodtam, a Primal Rage csillogó-villogó automatáját pillantottam meg. A képernyőn hatalmas méretű, csodálatosan animált őslények ugrándoztak, aprították egymást, a halálhörgéseik pedig szinte az egész termet betöltötték. Igaz azóta - mert mint tudjuk, minden csoda csak három napig tart - már ez a gép is a feledés homályába merült, ám a konzol tulajdonosok csak a napokban vehették kézbe a játék otthoni változatát.

NÉZZÜNK A KULISSZÁK MÖGÉ!

Bar a játék a maga idejében is párját ritkította, mégsem számított unikumnak, hiszen már akkor is létezett pl. a Mortal Kombat. Hogy a játék mégis egyedülálló a maga nemében, azt valójában csak a bennfentesek ismerték fel. A

különlegessége pedig abban áll, hogy a játék karakterei nem a megszokott digitálizált emberi mozgásokkal készültek, de még csak nem is a Killer Instinctben megismert komputeres tervezéssel, hanem egy ún. stop-motion animációs technikával, ami annyit jelent, hogy a mozgásokat valódi bábuk segítségével képkockáról képkockára vették fel. A Hollywoodból kölcsönvett szakemberek egy-egy mozdulathoz csaknem 100 fázist rögzítettek - mindegyik egy apró láb-, kéz-, fej-, farokmozdulattal fél el egymástól - s ezek közül válogatták ki a tökéletesen-sima mozgáshoz szükséges számú képkockát. Minden szereplőhöz kb. 70 ilyen mozdulatsort kellett létrehozni, összesen több mint 400-at: úgy mint készenléti mozgást, üstét, meghalást, győzelmet, s persze a különböző kapott ütésekre is minden szereplőnek másképp kell reagálnia, tehát el lehet képzelni milyen hatalmas munka fekszik egy ilyen játékban. Pedig eddig még csak az animációról ejtettem szót.

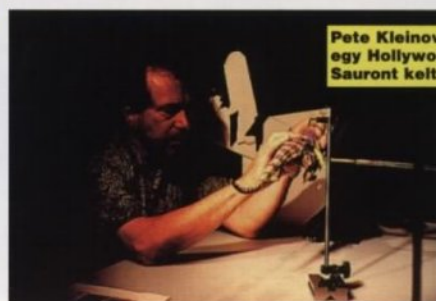
A bábuk szintén kifejezetten a játékhoz kifejlesztett, egyedi alkotások. A hagyományos - bábfilmekhez használt - bábuk gömbcsuklói ugyanis nem voltak elég hajlékonyak a tökéletesen élethű mozgásokhoz, ezért külön ehhez a játékhoz kifejlesztett csuklókkal készítették el a bábuk vázait. Magukat az őslényeket először agyagból mintázták meg, majd ezek alapján gipszmintákat készítettek. A mintákba behelyezték a kész vázakat, majd kiöntötték latival, s az egészet egy speciális kemencében kisütötték. Az eredmény: tökéletesen mozgékonny 3D-s bábuk. Ezek után már csak a szürtek illetve a fogazatok felhelyezése és a festés maradt, amire szintén nagy gondot fordítottak, hogy például Blizzard a hűvös fehér-kék színével Yetis külsőt kapjon, vagy hogy a kisebb T-Rex, Diablo a tüzes megjelenéséhez - s egyben reagálva egyes tudósok legújabb hipotézisére, miszerint a dinoszauruszok színei inkább az élénk színű trópusi madarakéhoz álltak közelebb mint a mai hüllőkéhez - karmazsinpiros színű legyen, lekete csukókkal.



DEAL
BEF
HE DEALS

GAMI

Dennis Harper a Primal Rage producere, és Jason Leong a fő animátor fejében már több mint két éve fogant meg a gondolat, hogy két Tyrannosaurus Rex egymásnak essen a stop-motion technika segítségével. Azonban amint elkészültek a T-Rex animációival, az eredmény magukat a készítőket is annyira lenyűgözte, hogy hamarosan elhatározták, hogy további karaktereket terveznek, mindegyiket egyedi tulajdonságokkal, küzdési stílussal felruházva. A tradicionális, valóságban is létező dinoszauruszok túlnyomó része azonban négy lábán járt, így alkalmatlanok voltak a küzdelemre. A készítők tehát úgy döntöttek, hogy a valós környezetet inkább egy fantasy milióval cserélik fel, persze a bele illő teremtményekkel együtt. Így jött létre tehát például Armadon, a triceratops, az ankylosaurus és a stegosaurus "kereszteléséből".



RAGE

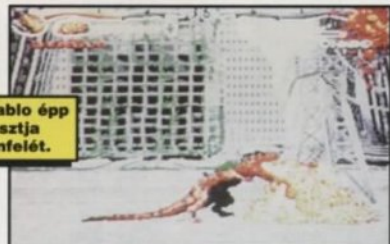
ARCADE: Blizzard felmorkolja az uszonnáját.



SNES: A végző összecsapás pályája.



MD: Diablo épp elporlasztja az ellenfeleit.



GameBoyon sajnos nem szaladgálnak az energiadús emberkék.



WITH HIM
FORE
WITH YOU!

BOY

súlyt az istenek között. Ennek eredménye egy hatalmas robbanás lett, mely következtében a földi élet nagy része elpusztult, az istenek pedig mély alomba zuhantak. Most, évmilliókkal később egy hatalmas meteor csapódott a Földre, melynek hatására a kontinensek eltörlődtek, a városok elpusztultak, s bár néhány emberi túlélő maradt, a civilizáció megsemmisült. A katalizma tombolására az istenek felébredtek, s látva mivel lett a Föld, természetesen dühösek.

AZ ELŐKÉSZÜLETEK

Mielőtt választanánk a hét istenség közül, s nekifognánk a küzdelemnek, a szokásos opciók állnak a rendelkezésünkre: úgy mint 1 játékos ill 2 játékos mód és training. Ezen kívül a 2P Handicap-nél az esélyeket egyenlíthetjük ki egy gyengébb és egy profibb játékos között úgy, hogy 50-150% között állíthatjuk be a játékosok okozta sérülések súlyosságát. Az options menüben az érmék, azaz a folytatások számát, a küzdelmek idejét, a fordulók számát és a nehézséget állíthatjuk be, továbbá a vérséget szabályozhatjuk, a HiScore listát törölhetjük, a hangokat hallgathatjuk meg, végül az utolsó menüponttal pedig az irányításon változtathatunk. A nehézséggel kapcsolatban egy dolgot felhívnam a figyelmet: az alapbeállítás alatti nehézségnél nem fogunk a végző küzdelem helyszínére jutni.

RAGE!

A küzdelem során legfelül a vér ábrázolja harcosunk energiaállapotát. Alatta az idegrendszer szimbolizálja az agyunk működőképességét, ami ha felmondja a szolgálatot, hősrünk kabultan imbolyog. Magunkhoz térni az irányok előre-hátra nyomkodásával tudunk, na meg persze akkor, ha ellenfelünk egy újabb nyaklevessal kedveskedik. A képernyő tetején láthatjuk meg az időt, illetve a nyert fordulókat jelző ikont is.

Természetesen ebből a bunyós anyagból sem hiányoznak a különböző speciális mozdulatok és a kivégzések (lásd: a mellékletünket), s persze jó néhány fajta combo végrehajthatásával is próbálkozhatunk. Ez utóbbit a gép a képernyő oldalán jelzi ki, ha pedig egy extra erőset sikerül bevinnünk, a gép még egy villámlással is gratulál. Ha a mi dinóink kap egy sorozatot vagy egy combót, elfordulhat, hogy hősrünket dühroham fogja el, ebben az állapotunkban sokkal több kárt okozhatunk az ellenfelünkben. A speckók között van egy különösen figyelemre méltó, az emberevés (Eat Humans), ezzel ugyanis a berohanó szurkolókat elfogyasztva plusz energiához juthatunk.

A maximális külső megjelenés a profi audió hangzással tehát biztosítva volt, már csak egy egyszerű - a hagyományos hatgombos technikával szakított - jobban kézhez álló négy gombos irányítás, s persze egy rakás speciális mozdulat és kivégzés kellett ahhoz, hogy a Primal Rage az újonnan (az Atari Games-ből) létrejött Time Warner Interactive legskizesebb automatájává lépjen elő.

HOL IS JÁRUNK?

Sokmillió évvel ezelőtt az istenek a Földön tomboltak. Ezek az istenek testesítették meg az Éhséget és a Túlélést, az Életet és a Halált, az örületet és a Rothadást, és különösképp a Jót és a Gonoszt. Ezek az istenek a magukhoz illő alakban jelentek meg, s számtalan csatát vívtak egymással, ám amíg egyik sem tudott felülkerekedni a másikon, az élet nyugodtan terjeszkedhetett a Földön. Balsafar, egy nagy varázsló egy párhuzamos dimenzióból látva, hogy a Föld fejlődése hamarosan veszélyt jelenthet az egész galaxisra, száműzte az egyik istent a Holdra, s ezzel felborította a kényes egyen-

SNES VS. MD

A megjelent konzolos verziók közül persze ismét a SNES változat viszi el a pálmát. A grafika jóval természetesebb, sokkal több színnel készült, a hanghatások is jobbak mint a MD változaté, ám ennek ellenére a játéktérmi automatát ez sem közelíti meg. A figurák mindegyik állatban kisebbek lettek, kevesebb animációs fázissal, tehát úgy érzem egyik gépből sem hozták ki a maximumot. Megadrive-on a kivégzések közül is kevesebb van, ám ménségére legyen mondva, hogy amik viszont benne vannak, azok szövebben kidolgozottak mint SNES-en. Az irányítást ugyan egy az egyben sikerült átvinni a konzolokra, ez viszont nem biztos hogy túl szerencsés volt, mivel négy gombot egyszerű lenyomni a joypad-on nem is olyan könnyű feladat. A Babeboy illetve a Game Gear verziók a gépek adottságaihoz képest jónak mondhatók, ám például a szurkoló hívók kimaradtak belőlük, s az is elég zavaró, hogy Vertigo-t teljes mértékben hanyagolták.

A játéktérmi változatban az eddig elmondottakon kívül egyébként találhatunk még néhány humoros extra meglepetést is, mint például a röplabdázást. Ezeket egyik konzolos változatnál sem sikerült előcsalnom. Mostanra mellesleg egy újabb játéktérmi verzió is megjelent még több speckóval és kivégzéssel, a PC-s, az Amigás és a sokat sejtető következő generációs változatok pedig novemberre várhatók.

IGA

BATMAN

F O R



A SNES és MD változat király, a GAMEBOY csak királyfi...

A lelkes mozi látogatók számára azt hiszem közismert tény, hogy a minden idők legsikeresebb filmje címet nemrégiben a Batman Forever oroszta el a Jurassic Park tól.

A FILM

Hogy mivel magyarázható a siker? Legfőképp a téma-választással, hiszen a Batman képregényeknek és rajzfilmeknek világszerte sokmillió rajongója van. Ezen kívül a film látványához ultramodern számítástechnikai mozgósított, olyan effektusokat hoztak létre, amik pár évvel ezelőtől még elképzelhetetlenek lettek volna. Végül de nem utolsósorban a közönséget parádés szereposztás vonzotta, hiszen Batmant például végre nem a "cérnapéter" Michael Keaton játszotta, hanem a sokkal rátermettebb Val Kilmer, na meg természetesen ebből a részből sem hiányzott a szokásos bombázó, Dr. Chase Meridian szerepében Nicole Kidman, s a mozifilmben elsőként feltűnt Robin is (Chris O'Donnell). Persze a rossziújk szerepét sem akárhármé osztották, Two-Face-t, azaz Kétarcot a mostanában felkapott Tommy Lee Jones alakítja, Jim Carrey pedig Rébuszként (Riddler) „folytat-

ja" a Maszkkal megkezdett időtlenkedéséit.

Joel Schumacher, a rendező nem titkolt szándéka az volt, hogy a film a már megjelent két részel ellentétben sokkal jobban idomuljon az eredeti képregény környezetéhez és figuráihoz, ezért pl. az összes Bat-kelléket, a Batmobilból kezdve a Batcave-ig újra terveztek és gyártottak. Bár akik mély filozófiai mondanivalót várnak a filmtől, azok azt hiszem csalódní fognak, ám a Batman rajongók és azok, akik csak két óra kellemes kikapcsolódásra vágnak, úgy gondolom elégedetten állnak fel a vásznon elől.

A JÁTÉK

Nos nézzük, hogyan sikerült a filmből játékot gyúrni. Történetesen úgy alakult, hogy először a játék Megadrive változata került a kezembe. Miután választottam Batman és Robin közül, majd összeállítottam a speciális fegyvereimet és megjelent az első képernyő, gyönyörűen animált, színészekről digitalizált sprite-okat pillantottam meg. Ez persze el is várható az Acclaim-tól, hiszen ők bábaszkodtak a Mortal Kombat felett is. A játék tehát már Segán sem volt rossz, pedig az igazi gyönyör



Batman



The Riddler



Two-Face

csak a SNES változattal kezdődött. Ezen a gépen már a kezdőképernyő is sokat sejtető, hiszen egy az egyben a filmből kölcsönözték. A játék grafikájához Super Nintendon persze sokkal több szín állt rendelkezésre, az apró effektusok pedig, mint pl. a játékos szemébe világító villogók nagyot dobnak a hangulaton. Igaz, ennek az lett az ára, hogy a helyszínek között egy kicsit várni kell, hogy a gép kisírta a következő pályarészt. A batcomputer is sokkal "pofásabb" lett a Segás társánál: Batman arca visszatükröződik a monitorról, s az akciók között egy Mode-7 grafikával megoldott térképen nyomon kísérhetjük, hogy Gotham City-nek épp melyik pontján járunk. SNES-en a zenék is nagyon frankóra sikeredtek, a Segás változaton ezzel szemben néhány a filmből digitalizált mondat erejéig megszólal Riddler, vagy Two-Face. Megadrive-on a küzdőfelek energiakijelzője lett látványosabban megoldva, ám sajnos "batmanusunk" energiáját a halványabb pirosan sötétebb piros kijelző miatt elég nehéz nyomon követni. A játék 16 bites változataival ellentétben sajnos a Gameboy verzióról nem tudok semmilyen magasosztó dolgot mondani. Már eleve csak Batmannel mehetünk, s sajnos a pályák számát is ezzel egyes arányban csökkentették.

I'M THE BATMAN!

Hát akkor bújunk Batman bőrébe, illetve Robinéba, ha valakinek ő szimpatikusabb. A játék tulajdonképpen - mint általában minden Batman-játék - egy szokványos bunyós anyag, parallax scrollozó pályákon. Ami azonban a vetélytársai fölé emeli, az a már említett csodálatos grafikája, a rengeteg (125!) harcmozdulat és ütőfajta, és persze a különböző "batszerkentyűk". Ilyen szerkezetekből hőseink hármat már alapvetően birtokolnak, kettőt pedig mi választhatunk ki a küldetés előtt. A szerkentyűket bizonyos kombinációkkal hozhatjuk működésbe, ezeket a kézikönyvben mindenki megtalálhatja. Csupán a SNES-es változathoz említek meg egyet (úgy tűnik el lett írva): a Batarangot ugyanúgy dobhatjuk mint a gömböt, csak a le és az előre között nyomjuk a közé eső irányt is, magyarul egy ne-

A Batcave-ben lehetőségünk van az edzésre. (MD)

SEGA

Robin a pálcájával tud hadakozni, itt éppen erőpajzsot von maga köré. (MD)



MAN E V E R

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Meridian



Robin



Sugar & Spice

A KÜLDETÉSEK

gyedkört csinálunk, majd "B". A színteken elrejtve találhatunk majd bizonyos fénymasolatokat, ha ezekből az adott pályán mind a négyet begyűjtjük, a választható szerkezeteink újabb darabbal bővülnek. A pályákon a cél: az összes rozsfűt összeverni. Amíg ezt egy-egy helyen nem tesszük meg, úgy addig nem nyíl ki a következő ajtó, vagy nem érzékeljük le a következő létra. Ez a játékmotívum egyébként főleg a cirkuszban idegesítő, hiszen ott még az idő is telik, s néhány gazember igen csak eldugott helyen tanyázik. A játék akkor ér véget, ha elfogy az életünk, vagy ha például a cirkuszban elfogy az idő. Continue vagy Retry pedig nuku, úgyhogy lazítani nem nagyon van időnk.

Mielőtt azonban felfigyelnénk a Bat-Hívőjelre, néhány dolog közül kell választanunk. Először is, hogy normál játékot akarunk játszani, vagy még egy kicsit gyakorolnánk; ilyenkor a Batcave-ben találjuk magunkat. Az alatta lévő ponttal választhatunk, hogy egyedül, ketten egy csapatban, vagy ketten egymás ellen akarunk játszani. Ez utóbbi kettő annyiban különbözik egymástól, hogy hőseink egymás ellen igen, együtt viszont nem tudnak sérülést okozni egymásnak. A difficulty menüpontnál azt hiszem mondanom sem kell, hogy a nehézséget állíthatjuk be (Easy-t javaslom), a controls-nál pedig az irányításon változtathatunk. Ha normal módban indulunk, miután kiválasztottuk a speciális eszközeinket, a film eseményeit követhetjük végig.

Először az Arkham Elmegyógyintézetbe kell mennünk, ahonnan Harvey Dent, közismertebben Two-Face megszökött, s kiengedett néhány veszélyes őrutlet is.

GAME BOY

Nekem GameBoyon egy kisse sivárnak tűnt a háttér.



Másodszor Gotham City bankjához hívnak minket, ahol ismét Two-Face ténykedik. Ki kell szabadítanunk a túszoikat, s meg kell akadályoznunk a páncéltérmer elrablását.

Ezután a cirkuszban futunk össze ismét Two-Face-szel, ahol Batman kilétét próbálja felfedni a közönséget tüszul ejtve egy időzített bombával. Feladatunk tehát, hogy feljussunk a cirkusz tetejére, és ott semlegesítsük a bombát.



Csakúgy mint a filmben, a páncéltérmer tetején is bunyóznunk kell. (SNES)



Az időzített bombát a cikusz tetején találjuk. (SNES)



A bohócok természetesen Two-Face emberei. (SNES)

A következő helyszín Two-Face tanyája, a raktár. Hogy a film szlogenjével éljek, itt kezdődik az igazi móka: szinte mindig ketten támadnak ránk, különböző savmedencék felett kell átszökellnünk, kapcsolókat működtetnünk, gerendákon "akrobatamutatóványokat" végrehajtánunk, a pálya végén pedig Two-Face-szel és két csini-babajával, Sugarral és Spiceszal kell megmérkőznünk.

Ezután az agycsapoló Nygmatech Doboz bemutatójára leszünk hivatalosak. Ez persze Ed Nygma azaz Riddler és Two-Face csapdája, itt találkozhatunk tehát először Riddler bandájának a tagjaival.

Egy elhagyott Metroállomáson folytatódik az akció, ahol a peronon, a kocsi tetején, és a sineken kell irtanunk Two-Face embereit, közben arra is ügyelve, hogy el ne üssenek minket. Itt különösen nagy hasznát vehetjük a kampónknak.

Miután Riddler és Two-Face rájön Batman kilétére, Batman otthonában, a Wayne kastélyban kell megpróbálnunk megakadályozni a Batcave lerombolását.

Az utolsó helyszín Ed Nygma szigete, ahol Riddler foglyul ejtette Dr.Chase Meridiant. Batman és Robin itt egy holografikus háthörzongató világba kerül, ahol egy szellemi teszten is át kell mennünk, hogy megmentsek a doktornót. Persze itt kerül sor a végső összecsapásra is Two-Face-szel és Riddlerrel.

TIPS & TRICKS

Végül, néhány hasznos tipp: lehetőleg minden virágot, szobrot rügünk szét, mivel energiák és egyéb hasznos dolgok kerülhetnek elő. A kérdőjeleket felvéve érdemes elolvasni, hogy miket ír ki a gép, mivel ezek gyakran utalások a titkos szobák, és tárgyak hollétére. Szinte mindenhol próbáljunk fellépni a kampónkat, sose lehet tudni, hol vannak rejtett szobák, ahol legtöbbször Two-Face érmeit, azaz extra életet találhatunk. Ha az érmeiket az "írás" oldalukkal vesszük fel, még az energiánk is maximum lesz. Érdemes mindegyik falba beleltni, vagy néha a már megtisztított terepe is visszazéni, mivel néhány-szor így is életet találhatunk. Végül, de nem utolsó sorban: emberünkkel kerüljük a két tűz közé szorulást.

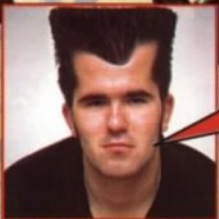


Killer Instinct

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

szeretnék elosztani: noha a KI Ultra64-es játékként van említve, az arcade gép készítésekor az Ultra64 chipset még nem állt rendelkezésre. A gép már használt egy 64 bites CPU-t, az Ultra 64-es file formátumot, de például a 64 bites memória és grafika kezelést még nem oldották meg, s a gép néhány ideiglenes információ tárolásához még hard-disket is használt. Ezzel szemben ez utóbbi problémát az otthoni Ultra 64 egy szuper gyorsan hozzáférhető chipen fogja tárolni, tehát többek között ennek is köszönhetően az otthoni verzió még sebesebb, még gyorsabb lesz, mint a játéktérmi. Sajnos erre azonban még '96 ápriliséig várnunk kell. S hogy addig mit csináljunk?

Ha valaki egy fél évvel ezelőtt azt mondta volna, hogy a KI kijön SNES-re, valószínűleg sandán néztek volna rá. Ha még azt is hozzátette volna, hogy Gameboyra is megjelenik, a hallgatóság már egészen biztosan a kénszerzubbonyt készítette volna elő. S láss csodát, most mindkét állítást valóra vált.



Gyilkos Ösztön. Ennyi magyarra fordítva a Killer Instinct. Ennél találóbbat ki sem lehetne találni.

Sabrewulf egyik leghatásosabb támadása a kaszálás: két másodpercig H, E, és bármelyik ütés.



Noha a Killer Instinct automatája már egy éves múltra tekinthet vissza, s most már szinte minden jelentősebb játéktéremben jelen van, ennek ellenére még változatlanul sűrűn kell üríteni a kaszáját. A siker okát, annak aki már látta a gépet, gondolom nem kell fejtegetnem, ám ha valaki esetleg még nem ismerné: ez volt az első Ultra64-es veredős anyag, ami csodálatos Silicon Graphics gépekkel tervezett rendereit grafikájával és animációival, valamint fenomenális hanghatásaival elsőként képviselte a következő generációs bunyós automatákat, s szinte azóta sem akad párja. Egy félreértést azonban már itt

A 16 BITES VERZIÓ

Akik SNES-en látják először a játékot, minden bizonnyal úgy vélik, hogy ez az eddig készült legjobb program a gépükre - s igazuk van. Azonban akik már játszottak a játéktérmiel, lehet, hogy egy kicsit csalódottak lesznek. A figurák kisebbek lettek, kevésbé sima animációval. A háttérgrafika hihetetlenül szép, de persze nem közelíti meg az U64 képességet, ahol például a boxing csak pár "méterre" a játékosok mögött volt mozgatva a csodálatos 3D-ben. Az ilyen megoldások hiányát néhány extra grafikával próbálták pótolni, mint a Donkey Kong-ból már ismerős himbálózó lámpatényekkel. A hangeffektek - persze

Jagova előkaphatunk egy lézerkardot a következő képp: EL, L, HL, 3.



JELMAGYARÁZAT:

- | | | | |
|----------------|-----------------|------------------|-------------------|
| E - Előre | H - Hátra | L - Le | F - Fel |
| 1 - Gyors ütés | 4 - Gyors rúgás | 2 - Közepes ütés | 5 - Közepes rúgás |
| 3 - Erős ütés | 6 - Erős rúgás | | |



T.J. COMBO

Valaha verhetetlen nehézsúlyú boxbajnok volt öt éven keresztül, azonban brutális viselkedése miatt megfosztották a címetől. Most itt az alkalom, hogy visszaszerezze hírnevét.
Megalázás: L, L, 1.
Nyaktörés: közelről H, E, 2.
Képernyőre kenés: közelről L, EL, E, 6.



FULGORE

Az Ultratech legújabb kibernetikus katonája, melynek képességeiről a jeleslézők meg akarnak bizonyosodni a sorozatgyártás előtt, tehát ezért került a versenybe.
Megalázás: L, EL, E, 5.
Szétlövés: távolról (azaz két karakternyi távolságról) H, HL, L, EL, E, 6.
Szem-lézer: egy karakternyi távolságról L, HL, H, 3.



JAGOV

Jagov egy misztikus harcos, szerzetes a távoli Tibetben. A nagy Tigris Szellem vezette ide, hogy magát a gonoszt győzze le, s így teljesítse be a végzetét.
Megalázás: E, EL, L, HL, H, 5.
Kaszabolás: H, E, E, 1.
Meditáció: H, H, E, E, 2.



B. ORCHID

Orchid titkosügynök, ismeretlen megbízónak a show övezte titokzatos elintézésekről kell jelentést tennie. Valódi szándékait azonban titok homálya fedi.
Megalázás: E, EL, L, HL, H, 3.
Békává változtatás: (pár lépésről) L, E, H, 4, majd 6.
Felzgatás: H, H, E, E, 1.



CHIEF TUNDER

Az amerikai őslakosok titokzatos védelmezője. Ki akarja nyomozni testvérének Eagle-nek a rejtélyes eltűnését, akinek a tavalyi tornán veszett nyoma.
Megalázás: L, L, L, E, 4.
Villám: távolról L, LE, E, 3.
Super horog: közelről L, LH, H, 6.

Instinct



**Orchid kivégzése el-
kül gondolom minden-
ki az "izgatást" fogja
legjobban kedvelni.**

legújabb fegyvereit is elsőként teszteli. A verseny győztesének jutalma: bármi, amit kíván.

AZ ÖSZTÖN MÉG NEM ELÉG

A Killer Instinct a gyönyörű megjelenésén kívül leginkább a játszhatósága miatt vonzza a közönséget. Az ugyanis nem elég, ha eszeveszetlen nyomkodjuk a gombokat, ahhoz, hogy eljussunk a főgonoszhoz, az Ultratech által a Földre visszahozott egyik hadúrhoz, Eyedolhoz, tökéletesen kell ismerni a kiválasztott harcosunkat. Ez az ismeret pedig nem csak a karakter összes speciális mozgásának (melyek egy része benne van a kézikönyvben) a fejből tudására korlátozódik, hanem nem árt ha a combo technikákat is elsajátítjuk.

Talán nem mindenki mozog otthonosan a "kombózáskor" terén, ezért most részletesebben kitérünk rá, mert a KI-nél ez nélkülözhetetlen. Nos, kezdjük az alapoknál: a combok bizonyos mozdulatkombinációkat jelentenek, melyek segítségével többszörös sérülést okozhatunk ellenfelünknek. Ezek voltaképp bizonyos fokig hasonlítanak a speciális mozgásokhoz, csak ezeket sokkal tovább lehet fokozni, kikísérletezhünk akár 10-20 mozdulattal álló combókat is. A felhasználót mozdulatoikat három csoportra oszthatjuk: nyitásokra, lán-

szemekre, és zárásokra. A nyitásokra és a zárásokra taláihatunk néhány példát könyvben, tehát a cél, hogy minél több láncszemre jöjjünk rá, ami persze csak rengeteg gyakorlás után fog sikerülni.

Hogy ez a "kombózós" játékmenet jó-e vagy rossz, arról megoszlanak a vélemények. A legtöbben azért kifogásolják, mert egy profi játékos ellen szinte le is tehetnénk az irányítót, olyan hosszú combókat nyom be nekünk. A Killer Instinctben ez ellen találták fel a combo breakereket, mely mint a neve mutatja, a combo megtörésére szolgálnak.

Ezeket is megtalálhatjuk a kézikönyvben, ám az sem mindegy, hogy ezeket milyen mozdulatokkal használjuk. Itt ugyanis bizonyos párosítás van: a gyors megtöri a közepest, a közepest megtöri az erőset, az erős megtöri a gyorsat. Az egész tehát úgy működik mint az ősrégi játék, a "kő, papír, olló". A játékot természetesen, csakúgy mint az automatajánál játszhatjuk ketten is, sőt még bajnokságot (tournament) is rendezhetünk, ahol akár nyolcan is részt vehetnek. Akárhogy is nézzük tehát, egy biztos: a KI az eddig kiadott, legszebb és legélvezetesebb játék Super Nintendón. Reméljük, beszámolóink alapján mások is egyetértően véleményünkkel.

ismét csak idézőjelben - gyengébbre sikeredtek az arcade verzióknál. Bár egyes karakterek hangja, mint például Sabrewulf vonyítása tökéletesen át lettek hozva, a legtöbb karakter szinte ugyanúgy nyög egy-egy találatkor. A zenére viszont egyáltalán nem lehet panasz, hiszen szinte ugyanúgy szól, mint a játékkal egybecsomagolt 15 tracket tartalmazó CD.

A HELYSZÍN

A sivar jövőben járunk, hatalmas háború söpört végig a földön, ám az Armageddon veszélye - a két szembenálló hadúr hírtelen eltűnésével - végül is elhárult. Évszázadok teltek el azóta, a világ ismét jelentős fejlődésen ment keresztül, ám nem a leghelyesebb irányba. A környezet-szennyezés a tetőfokára hágott, a kormányok sorra megbuktak, kőosz uralkodik mindenütt, mammutvállalatok vívnak egymással halálos harcát a földi javakért. Van azonban egy vállalat, az Ultratech, ami az összes vállalat fölül kerekedett, hasznát húzza belőlük, szállítva nekik a legújabb fegyvereket. Az Ultratech azonban nem csak fegyvereket gyárt, hanem övé a Föld legnagyobb TV-állomása, a legnépszerűbb műsora pedig a Killer Instinct harci játékok, ahol egyben a

Thunderrel beelőzdelhetünk ellenfelünk gyomrába: két másodpercig H, majd E és 6.



S P I N A L



R I P T O R



S A B R E W U L F



G L A C I U S



C I N D E R

Spinal az Ultratech egyik legfeltettebb titka. A gyártókosz osztagának különböző speciális technikákkal sikerült életre keltenie egy ősi harcost. Halvány emlékeivel Spinal csak egy dologhoz ért: harcolni. **Megalázás:** H, HL, L, EL, E, 6.

Felkocolás: egy karakternyire H, H, E, 4. **Pokolba küldés:** egy karakternyire H, H, H, 5.

Az Ultratech DNS Manipuláló Projectjének a terméke. Ötvözve az emberi és a hüllő géneket, egy "harci gépezetet" hoztak létre állati vadsággal és emberi intelligenciával. **Megalázás:** L, L, E, E, 3. **Étkezés:** H, HL, L, EL, E, 2.

Savkőpés: távolról H, H, 5. **Farokcsapás:** távolról E, E, H, 6.

Sabrewulf egy ritka betegségben, Lycanthropiában szenved. Bár eddig remekteknélt élte le az életét, most a gyógyszer reményében a kizárók közé állt. **Megalázás:** E, E, E, 1. **Szétcsapás:** pár lépésről H, H, H, 5.

Képernyőre csapás: egy karakternyire H, H, E, 2.

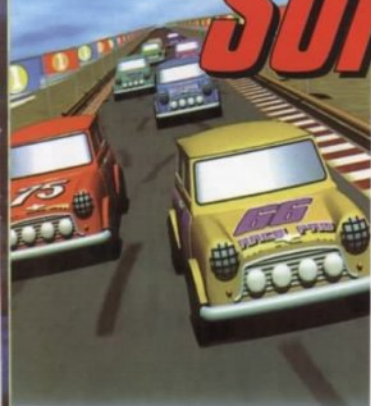
Gladius egy idegen lény egy távoli planetáról. Amikor a hajója kényszerleállításra hajtott végre a Földön, az Ultratech fogásába került. Gladiusnak az életéért kell harcolnia. **Megalázás:** E, E, H, 4.

Jégtüske: egy karakter távolságból H, HL, L, EL, E, 2. **Elnyelés:** H, H, H, 6.

Cinder egy elítélt bűnöző. A büntetése csökkentéséért belemont, hogy az Ultratech vegyi kísérleteket hajtsa végre. A kísérlet kudarcot vallott, Cinder egy élő lánggá változott. Ha most legyőzi Gladius, azonnali szabaddlábra helyezést ígérték neki.

Megalázás: H, H, H, 6. **Láva:** H, H, H, 2. **Inferno:** két karakternyire L, LE, E, 4.

SUPER SKIDMARKS



A Super Skidmarks mindeddig csak az Amiga tulajdonosoknak okozott örömet, hamarosan azonban a megadrive-osok is rajthoz állhatnak. Ezt a változatot is az új-zélandi illetőségű Acid Software fejlesztette, tehát nem fogunk lemaradni semmiről, sőt...

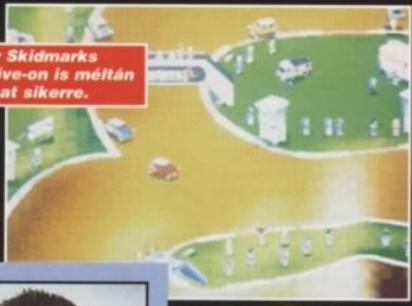
A Skidmarks első része annak köszönhető a sikerét, hogy a hagyományos madártávlatból folyó autóversenyhez sokkal térbelibb, a 3D-t sokkal jobban érzékeltető pályákat dolgoztak ki, s ezeken az apró autók tökéletes animációval ugratgattak, bukdácsoltak. A második rész örökölte az előző pozitívumait, plusz még csatoltak hozzá egy rakás hasznos és érdekes opciót, mint például az osztott képernyőn való versenyzést.

A Sega átirat még az amigás verziónál is kidolgozottabb grafikát mutat fel: a szokásos ka-



A Megadrive változatnál akár négyféle is osztjuk a képernyőt.

A Super Skidmarks Megadrive-on is méltán számíthat sikerre.



Az autóverseny-őrült Megadrive-osok hamarosan hozsannákba foglalhatják a Codemasters nevét, ugyanis a télen két nagy sikerű játékuk folytatása is a boltokba kerül.

nyarokkal teli csúcs pályákat lóbogó zászlók szegélyezik, apró kis animált nézők állják körül, akik mindig arra bámulnak, amerre az élemezőny halad. Sajnos az általunk tesztelt preview verzióból a keréknyomok még kimaradtak, de remélhetőleg a végső játékban azok is megtalálhatók lesznek. A játszhatóság talán minden eddigi változatnál keményebbre sikerült: mivel az ellenfelek szörnyen erőszakosak, az első pozíció eléréséhez brutálisan, a többieket félrelökődésre kell versenyeznünk. Legjobb ha már a verseny elején elhúzzunk, mert a mezőnybe bekarodva pillanatokon belül addig lökdösnek ide-oda minket, amíg sereghajtókká nem válunk. A játékban négyféle környezetben összesen 48 pályán 12 fajta autóval állhatunk rajthoz. Indulhatunk különböző futamokon, vagy bajnokságon, s persze lehetőségünk van egyedül vagy többen is játszani. Ez a "többen" maximum négy játékost jelent, mivel a játék a Codemasters már bevált J-Cartján jön ki, amelyen plusz még két joypad-portot találhatunk. Ráadásul ezzel egyetlenben

feloszthatjuk a képernyőt akár négyféle is, igaz ilyenkor már átkozottul kicsi lesz a belátható terep. A játék megjelenését a Codemasters novemberre datálta.

SEGA

MICRO MACHINES

TURBO TOURNAMENT

96

A Micro Machines első és második része már szinte minden gépre megjelent, most pedig a Codemasters tovább kívánja fokozni a kisautós örületét, aminek az élvezetében természetesen ismét a megadrive-osok részesülhetnek elsőként. Noha a címben '96 szerepel, ez ne tévesszen meg senkit, ugyanis a játék már idén, október végén megérkezik.

A hagyományokhoz híven az apró autókkal, illetve ha akarjuk, repülőekkel vagy helikopterekkel most is akár nyolc versenyző állhat rajthoz, amiből a J-Cart plusz két portja segítségével négyet is emberi irányításra lehetünk. Ha négyen játszunk, a második részhez hasonlóan már csapatokat is alkothatunk.

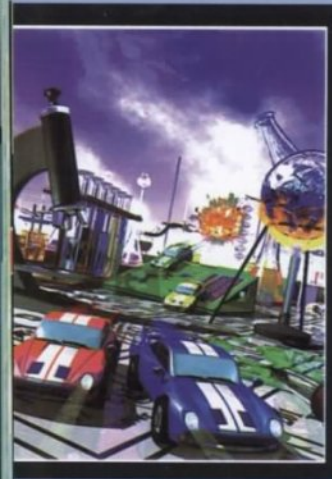
A grafika a megszokott magas színvonalú, a scroll csodálatosan sima, a tereptárgyak szépen kidolgozottak, s szinte minden pályán van valami animált tereptárgy is, amiket persze ajánlatos elkerülni. A 65 pálya ezúttal már nem csak a pályák formájában, és a háttérgrafikáiban tér el egymástól, hanem már számolnunk kell az időjárással is. A szeles pályákon például faleveleket sodor keresztbe a szél, ami persze a járművünket is taszítja, tehát például az ugratóknál ezt különösképp bele kell az irányításba kalkulálnunk.

Az igazi szenzáció azonban a MM2 PC verziójából már ismert Construction Kit, amellyel pályákat szerkeszthetünk, és az autókat rajzolhatjuk újra. Összesen 10 pályát menthetünk el az elemes NVR back-up memóriába, azonban hogy kíméljük a tárhelyet, egy különös dolgot találtak ki a készítő: átkonvertálhatjuk a készített pályát hosszú kódsorokba, amiket később újra beütve visszahívhatjuk a művünket.

A Micro Machines sorozat minden idők legsikeresebb Megadrive játékaik közé tartozik, már a második részéből is 300 000 db-ot adtak el. Hogy a '96-os epizódnak milyen lesz a fogadtatása azt még nem tudni, de a preview alapján így gondoljuk, meg van minden esélye a sikerre.

Autóink még egy pikniken is részt vesznek - csak oda ne süljenek.

A barkácsfelszerelések között csavarok szegélyezik a pályát.



Még csak épp hogy kijátszhattuk magunkat a Judge Dreddel, most újabb Stallone film átirattal gazdagíthatjuk a SNES illetve MD gyűjteményünket. A Demolition Man játék változata meglehetősen sokat várta magára. Pontosabban 3DO-n már megjelent valami, de annak semmi köze a most terültre kerülő anyaghoz. Nos, aki nem látta a filmet, annak mondanom kell, hogy nézze meg, de inkább nem mondok róla egy állati nagy blödség. Néhány mondatban össze is tudom foglalni a tartalmát: A történet 1996-ban

nek mi értelme van? Konzerválni a bűnözőket a jövő számára?) Két hibernált hősünk 2032-ben éled újra, városukat már San Angelesnek hívják, s az akkor már bünt nem ismerő világban ott folytatják a csihl-puhit, ahol abbahagyták.

Magától értetődően a játék is követi ezt a cselekményszálát. Az akció maga két féle pályán játszódik: oldalnézetből mutatott parallax scrollozódó szinteken, illetve félig felülről látható izometrikus grafikaij helyszíneken. A feladat inkább csak a reflexeinket, mint az agysejtjeinket veszi igénybe: mindenhol csak



Phoenix (a jobb sarokban) mindig vidám kedvében van. (SNES)



A Sega változatnál a klassz grafika jó játszhatósággal is párosul.

DEMOLITION MAN

Los Angelesben kezdődik, két fazonról szól: egy nagyon-nagyon rosszfiúról, Simon Phoenixról (Wesley Snipes) és persze az őt üldöző nagyon becsületes zsarúról, John Spartanról (Stallone). Nos, Phoenixnek köszönhetően mindketten hűvöse kerülnek, a szó szoros értelmében, mivel akkoriban már - a fiatalság megkímélése érdekében - jégbörtönök vannak divatban. (Hogy en-

a gazfickókat kell irtani, s a további vezető utat keresni, esetleg néhol tűszokat kiszabadtani. A programot néhány helyen különböző extrém cselekmények is színesítik: mint például egy-két helyen hősünk a bungee jumpingnak hódol, vagy épp drótköteleken csúszkál, tehát az anyag az akciójátékok között mindenképp megállja a helyét.

A SNES változattal ellentétben, bár felvonultatnak néhány extra grafikai effektust is, mint például a pásztázó reflektorfényt, nekem mégis a Sega verzió jobban tetszett. Az irányítás jobb, sokkal inkább kézhez áll, s az egész cselekmény is mintha pergőbb lenne. Akinek tehát tetszett a film, mindenképp figyelmébe ajánlom a játékot, de akinek nem, az is kipróbálhatja.

HAGANE

Hagane japánul annyit jelent: acél. A játékban pedig Hagane a Fuma klán egyetlen túlélője, az egyetlen, aki megmenekült a mérszárlásból, amit a Koma klán rendezett, hogy elrabolják a Fuma klán féltve őrzött kincsét, az Amanoikazuchit, azaz a varázserőjű Szent Grált. Hagane-nak is csak az agya élte túl a rablást, az összes testrészét a legújabb cyber-technológia felhasználásával pótolták. Hagane tehát egy lélelmetes ninja harcosná vált, szuper emberi gyorsasággal és erővel. Most pedig minden erejével azon kell lennie, hogy a Koma klán összes ágát egytől egyik legyőzze, s végül megakadályozza, hogy a Grál gonosz szolgálatába álljon.

Ez a kép azt hiszem hünen tükrözi a háttérkínos minőségét.



Azt hiszem ebből a kis történetből már mindenki rájöhetett, hogy egy izig vérig japán stílusú verekedős anyagról van szó. A játék csak SNES-re jött ki, és leginkább a Turricon sorozaatra hasonlítható. A grafika ebben a játékban is gyönyörű - bár az igazat megvallva az animáció már nem egy nagy szám - s a játékmenet még egy kicsit tovább is van fejlesztve. Hagane-nak ugyanis nem csak a fegyverei állnak a rendelkezésére, hanem a kör követelményeinek megfelelően speciális mozdulatai is vannak. Ezeket

a speckókat egészen újfajta módon lehet aktivizálni: ha hősünkkel előre kezdünk szaltózni, az első, a második, illetve a harmadik átfordulás alatt különböző mozdulatokat lehet az Y és a B gombokkal lehívni. Az igazsághoz hozzátartozik azonban, hogy küzdelem közben míg ezeket végrehajtjuk, ötször megölnék minket, tehát én inkább maradtam a hagyományos szabványánál és az egyéb fegyvereknél.

Akciódus jelenetekből nincs hiány.



A játék ezen kívül sok újdonságot nem tartogat számunkra, mondhatni, egy teljesen hagyományos ninja játékkal van dolgunk: falakon kell ugrálnunk, shurikent hajgálnunk, ám mindezek ellenére a japán stílus kedvelői egészen biztosan egy gyönyörszemnek fogják tartani.



Obelix épp egy római próbál agyontiporni.



Ha egyszer Asterix ökle meglendül...



Kicsi, mokány, ökle mint a pöröly, vicces sapkát hord, s a francia föld szülőtte. Igen, ez persze csak egyetlen szuperhős lehet: Asterix. Cím szereplésével már számtalan játék készült, talán ennek is köszönhető, hogy az Infogrames legújabb játéka a változatosság kedvéért most "teltkarcsú" barátjáról, Obelixről kapta a nevét. Ennek ellenére azonban Obelix mellett most is választhatjuk Asterixet is a főhősnek, tehát valójában egy újabb tipikus Asterix játékkal van dolgunk, a már jól bevált oldalra scrollozó Maris stílusban.

Ezúttal a megátalkodott Julius Ceasar azzal bosszantotta fel hőseinket, hogy kerítést építtetett a falujuk köré, s így próbálta börtönbe zárni őket. Asterixék elhatározzák, hogy ennek ellenére bejárák az egész Római Birodalmat, s

mindenhonnan szuvenírokat hozva ismét bezonnyítják, hogy ők a legkeményebb fickók.

Az Obelix kétségtelenül az utóbbi idők legszebb GameBoy játéka. Valami elképesztő mennyiségű grafikát zsúfoltak a kártyába: mind a négy pálya minden egyes szintjének teljesen eltérő, változatos háttere van. A játékmenet annak ellenére nem egyhangú, hogy rendkívül egyszerű, hiszen csak ugrani tudunk és ütni. Viszont a különböző ellenfelekhez különböző technikákat kell használni. Ráadásul nem

csak a szint végének az elérése a cél, hanem például az első pályán, Britanniában egy bebörtönzött rugby csapatot kell kiszabadítanunk, majd ha ezt megtettük, még egy rugby meccs is játszhatunk. Természetesen ezen kívül az Obelix pályáiról sem hiányoznak a szokásos bónuszjáték, melyekből pénz, esetleg az energiánkat visszaadó étel lúthető ki. Befejzésül pedig egy hasznos info: extra erősségűt öklöznél az ütős hosszabb nyomvatartásával tudunk, így tudjuk például a börtönajtókat kinyitni.

Obelix

Hogy kerül Obelix és Judge Dredd egy oldalra? Mindkettő bivalyöklű és egyben egy-egy szuper játék főszereplője.

GAME BOY

2139-et írunk. A 2070-es Nagy Atomháború óta az amerikaiak három hatalmas Mega-City-be tömörültek. A városok közti területek radioaktív sivataggá, mutánsok lakhelyévé, az Elátkozott Földekké váltak. A városokban a robotok és az automatizáció hatalmas munkanélküliséget termelt, mely a bűnözés melegágyává vált. Mega City One-ban járunk, a város kerületei közti versengések blokkháborúba csaptak át, a rend fenntartásához gyors törvénykezésre volt szükség. Megjelentek tehát a szinte teljhatalommal rendelkező bírók.

Gondolom a fenti helyzetképből már sokan rájöttek, hogy Judge Dredd városában járunk, hiszen Mega-City One leghíresebb bírójával a képregénytől kezdve a hamarosan bemutatásra kerülő mozifilmig már több számítógépes illetve videójátékban is találkozhattunk már. Most pedig Dredd megérkezett GameBoyra is.

Judge Dredd



A háttér itt még nem túl változatos, ám ez ne tévesszen meg senkit.

A játék - talán a képeinkből nem is látszik annyira - nagyon klassz, kellemes grafikával és animációval, remek játszhatósággal. A lényeg a SNES változat óta semmit sem változott: parallax scrollozó pályákon a film eseményeit követve kell a bűnözőket likvidálnunk, (illetve ha megadják magukat) letartóztatnunk, s persze a küldetéseket végrehajtani. A kártyán összesen hét pályát találhatunk:

Az első szinten csupán a fegyverlúdák felrobbantása és a bűnözők elkapása a cél. A börtönlázadásnál az összes biztonsági kapu

lezárása, és a túsók kiszabadítása a feladat. Az Elátkozott Földön Judge Fargo, majd a Törvény Könyvét kell megkeresnünk, s persze folytatni a letartóztatásokat. A következő pályán fel kell fegyvereznünk hősünket, majd az aztáni szinten pedig jussunk be a tanácssterembe úgy, hogy kerüljük az üldözőinket, esetleg fegyverezzük le őket. Ezután a Bíróság Központi Számítógépéhez kell eljutnunk, itt az épület ajtajaihoz kulcskártyák szükségesek. A következő feladat: kinyitni a Rico rejtékhelyét őrző ABC Robotokat. Végül a laboratóriumban le kell kapcsolnunk a klónokat gyártó komputeret, s már csak a Ricoval való végső összecsapás marad hátra.

Dredd és egy gonosztevő.

WEST LASER GAME CLUB

Biztosan mindig akad valaki, aki még nem hallott a Westről. Hogy miben tér el alapvetően a többi játéktéremtől? A válasz egyszerű: az egyedülálló szórakozást nyújtó MEGAZONE élő lézerharc csakis itt található az országban. A játék lényegéről már olvashattatok egyik tavaszi 576-ban, de azóta bizony sokat változott a rendszer. A 250 m² nagyságú kétszintes arénában hetente változnak az akna helyei (az akna lényege, hogy ha valaki eltalálja, néhány méteres körben letarolja a játékosokat), így állandóan tartogat izgalmas meglepetéseket az aréna. Nagy változások történtek a



vállalkozott, hogy egy igazi, kellemes klubot alakítson ki: a csapatoknak versenyeket szervez, s a játék végén a győztesek értékes jutalmat kapnak; ezen túl decemberben megrendezésre kerül a bajnokok tornája - a West Laser Game Club kupa. Egy szóval érdemes elnézni a Westbe - garantált kikapcsolódást jelent a barátokkal a füstködös

aréna villódzó fényeivel, fantasztikus hangjaival (ha esetleg van egy kedvenc kazettátok, amire lövöldözni szeretnétek, még azt is beteszük). Tehát mellényeket fel, lézerpisztolyokat kézbe, s irány az aréna - garantált adrenalin pumpa!

MEGAZONE

THE ULTIMATE LASER ADVENTURE

Tagsági díja egy évre: 3000,- Ft

Ez a mágneskártya játékként

100,- Ft kedvezményt jelent Neked!

Egy-egy játék ára:

Vasárnap, Hétfő, Kedd, Szerda: 290,-Ft/fő;

250,-Ft/fő 10 fő-től.

Csütörtök, Péntek, Szombat: 390,-Ft/fő;

350,-Ft/fő 10 fő-től.

TISZTA JÁTÉKIDŐ

20 PERC

kedvezmények terén is: aki a MEGAZONE tagja, az kap egy névre szóló kártyát, s korábbi eredményei bármikor lekérhetőek a központi számítógépről (egy Windows alatti program a lelke az egésznek, ez a rendszer tartja nyilván az eredményeket, ezen keresztül lehet megadni a játék paramétereit). Emellett természetesen óriási kedvezményeket kapnak az alapárakból. Vasárnaptól szerdáig pedig egy százszal olcsóbb a belépő - ami még tovább csökken, ha legalább 10 ember összegcsődítetek egy játékra, mely ma már 20 percig tart (tisztá játékidő!). Egyébként a maximális játékoszám 16 fő. Mindezek mellett a West arra is

WANTED!

MEGAZONE

MANAGERT KERES!

Feladat:

- A MEGAZONE lézer-játérendszer üzemeltetése, karbantartása;
- A MEGAZONE klub létrehozása és működtetése;
- Egyéni és csapatversenyek szervezése és lebonyolítása;
- Reklámtevékenység.

Amit kérünk:

- Minimum középszikolai végzettség (felsőfokú végzettség előnyt jelent);
- Középfokú angol nyelvismeret, folyékony társalgás;
- A Windows felhasználói ismerete;
- Kreativitás, szervezőképesség, rugalmasság.

Amit nyújtunk:

- Jó kereseti lehetőség (alapbéren felül teljesítménytől függő prémizálás);
- Rugalmas munkaidő;
- Külföldi tanulmányút és munkalehetőségek.

Amennyiben felkeltette érdeklődésed álláshirdetésünk, további információért hívd a 06-30-310-625-ös telefonszámot, konkrét érdeklődés esetén hozd el írásos önéletrajzodat a 1066 Bp. Teréz krt 55. alá du. 2 után. Az önéletrajzok és személyes beszélgetés alapján választjuk ki új kollégánkat.



3DO

R O V A T

Ha ma Magyarországon valaki konzolról beszél, akkor mindenki a Nintendo, a Sega vagy a Sony gépeire gondol. Holott már régóta létezik egy rendszer, ami kétszerte annyi tüstesz mindhárom cég gépein. Hogy ezt honnan veszem? Csak meg kell állni az 576 shop közepén, s figyelni, hol akad meg először az összes betérő vásárló tekintete. Általában mindig egyazon képernyőn, ami alatt pedig a 3DO töltőket szorgosan. Ezt figyelembe véve döntöttünk tehát úgy, hogy minden tőlünk telhetőt megteszünk a 3DO népszerűsítése érdekében (remélhetőleg hamarosan beleértve a gép minél szolidabb áron való forgalmazását), s e célból indul ez a rovat is.

A gépről már egy régebbi számunkban ugyan említést tettünk, ám azóta sok minden történt. Például már nem csak a Panasonic, hanem a GoldStar is kiadta a 3DO rendszerű gépét. Am ami mostanában még jobban izgalmomban tartja a 3DO-s táborát, az a fantasztikus M2 upgrade megjelenése. A 3DO tehát betartotta az annak idején adott szavát: valóban olyan hardware-t adott a vásárlóknak, amit most az új idők beköszöntével továbbfejlesztett.

HOGY MI IS AZ AZ M2?

Ez a fedőneve a 3DO következő generációs technológiájának, ami szinte forradalmasítja az eddig ismert CD-alapú szórakoztatást. A gép technikai adatai, ha hihetünk a híreknek, még a nemrégiben bemutatott Ultra 64-et is felülmúlják. Az M2 jövője már annyiból is biztató, hogy olyan cégek támogatását sikerült megnyerni hozzá, mint az Apple, az IBM és a Motorola. Ennek köszönhetően a gép lelke egy 66 MHz-es RISC PowerPC 602



A Panasonic illetve a GoldStar all-in-one (alapalkiszerelésben már 64 bites) M2 gépe.



Blair kapitány gondterhelte a háború kimenetelét illetően.



A Kilrathi rombolóknak ezzel befellegzett.

mikroprocesszor, s ezen kívül 10 db(!) co-processzor segíti elő a tökéletes vizuális illetve audio élményt. A gép 6 MByte memóriával és beépített MPEG 1-es modulállal lesz ellátva, amivel mint köztudott, video CD-k lejátszása válik lehetővé. Mindezekkel persze csak a leglényegesebb dolgokat említettem. A 3DO szerint a gépük csaknem tízszer lesz erősebb a PlayStation-nél, és kb. 3-4-szer az Ultra 64-nél. Ezt kitűnően szemlélteti a következő adat: az M2 264 millió lebegőpontos számításra lesz képes másodpercenként, ami mint ismeretes



Egy tökéletes illusztráció az M2 képességeire: szinte bármennyire nagyítjuk ki a dinó egy-egy részletét, a kép csodálatosan éles és pixelmentes marad. S ne feledjük: ez nem egy álló kép, mindez real-time-os texture mapped poligonokból áll.

a 3D-s grafikákhoz szükséges, s például az Ultra 64 ezirányú képessége csupán 15 MFLOPS. Az M2 megjelenése azonban az Ultra 64-höz hasonlóan - az Ultra 64-höz hasonlóan - sajnos csak jövőre várható.

WING COMMANDER III

Azt hiszem ezt a játékot senkinek sem kell bemutatnom, hiszen a Wing Commander sorozat első része szinte már a C64 kivételével minden gépre megjelent.

A sorzat harmadik tagja PC-n immár átütő sikert aratott, ami legfőképp annak tudható be, hogy a szokásos űrhajós részeket Mark Hamill (Star Wars) főszereplésével egy egész "mozifilm" kovácsolta össze egy teljes történetté.

A 3DO verzió, mondhatni, még jobb lett, mint a PC-s, hiszen az köztudott, hogy a 3DO egyik legfőbb erőssége a full motion video. Az átvezető jelenetek tehát sokkal élvezetesebbek mint PC-n, sőt még néhány apróbb jelenettel több is található benne. A PC-s változat az SVGA felbontásról, és a csodálatosan kidolgozott 3D-s részéről volt híres. 8MB RAM híján 3DO-n erre persze nem volt lehetőség, a 3D-s részeket leegyszerűsítették, viszont ezt kárpótolja a poligonok szebben kidolgozott texture mapping borítása, amikhez a PC 256 színével ellentétben 16 bites, azaz 65.536-os palettáról válogathattak. A 3DO ezen kívül az egész grafikát 20 képkocka/másodperces sebességgel futtatja (egy Pentiumon ez az érték 12-15 között mozog), és a küldetések betöltéséhez is csak pár pillanat szükséges. Igaz a különösen heves csaták közben néha egy kis lelassulás tapasztalható, ám ez minimális, s az egész játék ettől eltekintve sokkal gyorsabb, pergebb és jobban kezelhető.

A RÉMÁLOM FOLYTATÓDIK

A játék a Flashback folytatása, az akkor történtek óta 50 év telt el. Hősünk, Conrad Hart azóta hibernálva hánnykódott a végtelen űrben. Egy nap azonban valakik rábukkantak a hajójára, felsugározták a saját űrhajójukra, s megszakították Conrad álmát. Hősünk amint magához tért, ismét a legádázabb ellenségeivel, a Morphokkal találta magát szemben. Emberünket hamarosan a Holdra szállították, New-Alcatrazba.

AZ IRÁNYÍTÁS

A Flashback óta az irányítás teljesen átalakult. Mozogni a kurzorbillentyűkkel tudunk (vagy a joystickkal), harcállásba helyezkedni a jobb Alt-tal, tüzelni a jobb Ctrl-tal (normál állásban így gránátot hajthatunk), újra tárazni pedig az Enterrel lehet. A jobb Shift-tel - csakúgy mint a Doomban - oldalazni, illetve kicsiket lépni tudunk, még apróbbakat lépni a Page Up/Down gombokkal lehet. Ugrani a "J" billentyűt lenyomva tudunk. A terepen lévő tárgyakat, lifteket működtetni, illetve szekrényeket nyitni a Space-szel tudjuk, a kiválasztott tárgyainkat pedig az "U"-val használhatjuk. A fegyverünk és a tárgyaink közül (ha már több dolog van nálunk) az 1-5 billentyűkkel válogathatunk, s hogy épp mit veszünk

NÉHÁNY JÓTANÁCS

Mielőtt belekezdenék a játékba néhány hasznos tippet adnék a túléléshez. Tűzharcban ha fedezékből tüzelünk, mint például egy ajtónyílás mögül félig előbújva, nem fognak minket eltalálni. Előfordulhat azonban, hogy például egy liffel megérkezve nem találunk fedezéket. Ilyenkor (legalábbis ha az ellenfeleink hőkövetés lövedékekkel tüzelnek), ha időben lehajolunk, a lövedék el fog húzni felettünk. Ne maradjunk azonban letérdelve, különben a lövedékek már ebben a helyzetünkben fognak minket befogni.

A pattogó gránátokat kilőni vagy semlegesíteni nem lehet, csak átgorhatunk előttük, esetleg lehajolhatunk előlük. Találkozhatunk majd tuskés aknákkal is, ezekkel szemben tartssunk minél tisztességesebb távolságot, ám ha mégis közelebb kell mennünk, ne tegyünk gyors mozdulatokat, azaz a Shift-tel lépkedjünk.



Az exkavátort egy Risdium nevű ásvánnyal tudjuk működésbe hozni.

sarkon milyen ellenséggel találkozhatunk, vagy hogy az összes szekrény tartalmát részletezzem, tehát mindig csak az adott pálya jellemző akadályainak a megoldását fejtem ki.

A börtönben az első nehézség: a lézerrácsokon átjutni. Először löjük ki az egyik rács mögött ólálkodó robot rakétáit, majd engedjük ki a zöld kapcsolóra lépve. A robot így kinyit-



AZ AKCIÓJÁTÉKOKNAK ÚJ GENERÁCIÓJA SZÜLETIK.

FADE TO BLACK

igénybe, azt a bal alsó sarokban lévő kijelzőn követhetjük nyomon. Tárgyainkat az inventory-ba belépve ("I") is aktivizálhatjuk (Enter), de itt meg is vizsgálhatjuk őket (jobb Shift), s ugyanígy tudjuk az üzeneteinket is elolvadni. (A Tab-bal és a kurzorbillentyűkkel válogathatunk.) Az "L" billentyűvel a load, az "S" billentyűvel pedig a save opcióba kerülünk. Végül a bejárt terepről az "M"-mel hivatunk le térképet.

A HOLDON

Conrad irányítását tehát New-Alcatraz börtönében vehetjük át. Hősünk nem sokáig unatkozik, ugyanis az ellenálló földiek egy kemény kötésű fazant, John O'Connort küldték a kiszabadítására. Fegyverünk tehát már van, indulhat a móka. Sajnos arra most itt nincs hely, hogy leírjam, hogy melyik

ja nekünk a piros rácsot. Mindegyik szinten lesz egy-két titkos ajtó, ezek azonban annyira nem titkosak, mert ha már elhaladtunk mellettük, a térképen mindegyik jól látható. Ezen a szinten két ilyen ajtó van, mindkettőt a hozzájuk legközelebb eső kapcsoló nyitja. Az egyik mögött egy szekrényben robbanó löszert, a másik mögött pedig egy liffet találhatunk. A liffel menjünk fel, s robbantsuk fel a csövek mel-

letti hordókat. A megrognálódott csövekben a Morphok már nem tudnak közlekedni, így az álltunk lévő szinten nem fognak már újratelelni. A legtöbb zárt ajtóhoz egyébként általában kulcsot kell szerezni, ezeket pedig a szekrényekben találhatjuk, ám ezek - mint már említettem - most nem tereik ki, de amúgy sem biztos hogy szükség lenne erre. Nos tehát haladjunk tovább. Találhatunk az egyik szekrényben egy reCharger-t, ezzel az energiánkat tudjuk feltölteni. Hamarosan találkozhatunk a



Bergstein professzort a teleporthoz kell kísérni.



A drágaköveket a megfelelő sorrendben kell a foglalatokba helyezniük.

A Gólemek gyorsaságukkal ugyan nem, de az öklükkel sok fejtájdást tudnak okozni.



tüskés aknákkal, amik egy erőpajzs kapcsolóját őrzik. Nem kell azonban a kapcsolót használnunk, ha beindítjuk a Morph-termelő gépet, s a hordót az erőpajzs előtt löjük szét.

A feladatunk tulajdonképpen először egy elsősegély-ládába rejtett radarzavaró készülék megkeresése, ezt a hibernált manust szobájában találjuk, akit mellesleg lövünk le, mivel tulajdonképpen egy Morph. Ha ezt megszereltük, a hangárajtó nyitóködját kell megkeresnünk, majd a hangárt kinyitnunk. A kódot attól a Morphtól vehetjük el, aki egy asztalnál ül, pontosabban annak a szekrényéből. A szekrény kulcsát az ugyanitt ránk támadó Morph őrzi. A kódot be kell ütni a számítógépteremben a gépbe, s már csak a hangár megkeresése maradt hátra. Nem sokkal a hangár előtt lesz majd egy hely, ahol egy szállítókoszt kell bekapcsolnunk, s csak a kocsival együtt tudunk egytől bejutni.

Ha megtaláltuk a hangárt, beszélve az űrhajóba találke-zünk végre Johannal, és távozzunk a Holdról. A Morphok

A SuperMorph-fal szemben csak egy dolgot tehetünk: felhúzzuk a nyúlcipőt.



A Morphok hatalmas hajójában még egy kis űrrobogót is "meglovasíthatunk".



ugyan kívül a hajónkat, ám előtte még sikerül etteleportálnunk Shadowra, a Mandragore Ellenállás űrbázisára. Itt találkozzunk Sarahval, az ellenállás vezetőjével. Mint megtudjuk, az eittelt 50 év alatt a Morphok az egész napszisztemet meghódították, csak kevesen maradtak, akik még ellenállnak. Beszélgetés közben Sarah kap egy jelenést, ami a Morphok egy titkos kutatóbázisáról szól, ahol Professzor Bergsteint is fogva tartják. A feladat tehát adott: kiszabadítani a Professzort. John kapja a bázis egyik szektorát, mi a másikat vizsgáljuk át.

A D321-ES ASZTEROIDÁN

A kutatóbázison rögtön nehézségek adódnak: a védelmi

rendszer miatt John nem tudja a bázis telepörtjának a célkoordinátáit átprogramozni. Először tehát meg kell keresnünk a bázis generátorát, s le kell kapcsolnunk. Ha ez megvan, meg kell találnunk a Professzort. Amikor a Professzort kiszabadítjuk, elmondja, hogy a Morphok kifejlesztettek egy szuper fegyvert, amivel kontrollálni tudják az emberek akaratát. Ad nekünk egy komputervírust, tehát miután a profot elkísértük a teleporthoz, nekünk még van egy feladatunk: a vírussal megfertőzni a bázis rendszerét, a generátortól pár lépésre lévő nyílásba helyezve a vírust. (A tárgyak használatánál az "U"-t kell lenyomni!) Ha ez megvan, mi is gyorsan siessünk a teleporthoz, ugyanis a bázis hamarosan a levegőbe repül.

A MARSON

Conradot egyből a Marsra telepörtálták, ugyanis kiderült, hogy a Morphok szuper fegyvere valahol egy orbitális állomáson kering. Az állomás energiáját egy Risdium nevű ásvány adja, ezt pedig a mi napszisztemünkben csak a Mars bányásszák. A szállítmányokat automatizálva küldik az űr-

restünk. A koordináták alapján az ellenállók hamarosan kiszámítják az állomás helyét: jelenleg a Vénusz körül állt orbitális pályára. Rögtön oda is telepörtálnak minket, innen-től fogva rádiócsendet kell tartanunk.

A liffel megérkezve egy heves tűzharc kellős közepébe cseppentem.



lomásra, tehát a küldetésünk, hogy megszeressük a bányából az állomás koordinátáit tartalmazó dokumentumokat. Amint átvesszük az irányítást,

keressük meg a bánya szállítókoszjait, s indítsuk el őket. A már az első pályánál ismertett módszerrel így bejuthatunk a raktárakba, ahol a szekrényekből többek között egy anti-radioaktív védőpajzs kerül elő, a különös, rácsos szekrényekből pedig Risdiumot vehetünk magunkhoz. Az új pajzsot használva (ez kis mértékben fogyasztja az energiánkat) immár átmehetünk a sugárvesszőlyes bányaszakaszba. A laboratóriumba egyelőre még ne menjünk be, hanem a folyosó másik végén lévő szobában a Risdiumunkkal indítsuk be az exkavátort (az oldalán lévő nyílásba helyezzük). Ha legalább 2 darab Risdiumot begyűjtöttünk, a géppel egészen a laborig eljuthatunk, ahol a fűrefej szétrombolja az ott őrlőköd őrlés fűrefejét. A laborban végre megtaláljuk, amit ke-

AZ IDEGEN ÁLLOMÁSON

A Morphok állomásán először is meg kell keresnünk a mágneses mezőket kimutató szerkezetet. Ezzel kapcsolatban felhívnam a figyelmet arra, hogy itt a lefojyt, bunkókban végződő nyúlványok tekintendők szekrényeknek. Ha megvan a gép, segítségével immár láthatjuk az állomás másik felébe vezető hidon, hogy hol pástáznak a mágneses mezők. Még így is elég nehéz lesz átugrani őket. Ha azonban sikerül, egy különös fejet találhatunk bezárva. Amint kiszabadítjuk, azaz beletelünk néhányat a fejet fogvatartó gépezetbe, kiderül, hogy ez egy élőlény, a neve pedig Ageer, s népe, a Plütó nagy ősei csatlakozni akarnak az ellenálláshoz. Ezek után elvezet minket a hajójához, nekünk csak kísérenünk kell, s persze eltakarítani az útból a robotokat és a Morphokat. Az űrhajóval egyenesen a Plütóra repülünk, ahol Ageer tanácsa szerint meg kell keresnünk a Mindentudó Bölcsét, aki megmutatja a Piramiszhoz vezető utat.

A PLÚTÓN

Ezen a pályán energiátöltőket nem fogunk találni, ám a kék sugarakkal feltölthetjük a pajzsunkat. Itt a szekrényeknek a nagy szoborkezek felelnek meg. Hamarosan találkozhatunk



Ez az álcázott harcos tisztára mintha a Doomból tévedt volna ide.

jós, s egy felajánlást kér: engedjük el a madarunkat. Ténykedésünk eredménye egy a drágaköveinkből álló újabb ködsor.

Liftezzünk vissza, menjünk ki a nagy terembe, s ha minden igaz már csak itt van egy lezárt ajtó. Az ajtó mellől azonban el-tűntek az elektromos panelek, tehát immár a falon beállíthatjuk a kéztől kapott kódot. Az ajtón keresztül hamarosan újabb Gólemekhez, majd a drágakövek foglalataihoz érkezünk. Egy, a kék már a helyén van, így berakhatjuk a többi ötöt a megadott sorrend alapján. Munkáikodásunk hatására

előemelkedik a már említett Piramis, s elmondja nekünk a Plútó Őseinek a történetét: Ageer és népe barátsággal fogadták a Morphokat, ám azok "hálából" meghódították a Plútót. Ageer és népe elhagyta a testi mivoltukat, hogy egyesítsék az ismereteket és a tudásokat, s egy minden-nél magasabb szellemi lényt hozzanak létre: a Piramist. A Morphok elfogták a Piramist, ám az emberek (ezek mi volnánk a Flashbackben) a Mester Aggy megsemmisítésével kiszabadították.

Hamarosan Morphok jelennek meg a Piramis-terem ajtajánál, tehát menekülünk. Megjelenik egy irtózatos SuperMorph is. A következő folyosón vele találjuk magunkat szemben, amint rohan felénk, ám egy pillanatra se álljunk meg, így pont kiérünk a folyosóról, s kikerülve őt el tudunk menekülni a következő liftra. Igenám, csakhogy eközben a Morphok sem télenkednek: ismét elrabolják a Piramist. Újra találkozunk Ageerrel, aki egy teleporterhoz irányít minket, tehát ismét irány az idegen hajó.

ÚJRA A MORPHOK HAJÓJÁN

Egy garázsba teleportálódtunk. Csőrünk el egy árröbögő. A repülőgép rész igen egyszerű, nem hiszem, hogy problémát fog bárkinek is okozni. Mikor végre ismét yagyal folytatjuk utunkat, a szokásos módon folyik tovább a játék, csak egy különös dologot tapasztaltam: az egyik folyosón egy erőpajzsot egy láthatatlan panel kapcsolta ki ugyanannak a folyosónak a végében. Továbbhaladva egyszer csak egy hatalmas üvegablak elé érve, lenézve különös beszélgetést halgatunk ki: John jelenti a Mester Agynak, hogy egy detanót helyezett el a Shadow bázison. John észrevesz minket s egy újabb meglepetés következik: O'Connor nem más, mint a SuperMorph. Most se bocsátkozunk harcba vele, ismét a következő lifthez menekülünk előle. A lift a Morph űrhajóba teleportálja hűsünket, így Conrad felsugárzza a Piramist, s kerekelt old.

A SHADOW BÁZISON

Conradot azonban követik a Morph vadászgépek, az ellen-állók bázison így heves ostrom kezdődik. A feladatunk először is eljutni a még mindig működő főhadiszállásra. Ott Hank elmondja, hogy Sarahot fogva tartják a hálóteremnél, s csak neki van kulcsa a generátor-teremhez. A továbbiak-

ban tehát a hálótermekhez teleportálva ki kell szabadítanunk Sarahot, majd leszerelni a generátorra helyezett bombát. A generátorteremnél egy-két helyen találkozhatunk nyílás panelekkel, ezekről Hűsünk letolódik az adott irányba. A generátornál először rá kell lépniük a három piros kapcsolóra a földön, majd ha mindhárom aktív, nyissuk ki a velük szembeni szekrényt.

Conrad semlegesíti a bombát, s az ellenállás ellentámasztásba lendül. Új szövetségünkkel Ageerrel már tudjuk a Mesteri Agyak titkát, hogyan állnak egymással telepaticus kapcsolatban egy felsőbbrendű lényt képezve. Az ellenállás a mi naprendszerrel iránytatót közvetlenül az agyhoz a Piramist. Kettejük mentális erejének összesapása még nem tudni milyen eredménnyel fog járni.

A HÚSVÉT SZIGETEKEN

Az agyhoz vezető út persze rengeteg csapdával van kikövezve. A már látott eszközökön kívül csak egy érdekes terep lesz: az üvegzsoba, ami egy labirintus, ám alig látni a falait. Az agyhoz teleportálva sikerül a terv, már csak ki kell juttatnunk valahogy. Az egyik teremben megjelenik Sarah, sőt kettő is lesz belőle. A történet végül kétféleképp fejeződhet be. Ha sürgősen nem lövünk bele az ál-Sarahba (amelyik elsőnek jelent meg), az felveszi a valódi képét, azaz a SuperMorph formáját, elintézi pillanatok alatt a valódi Sarahot, s egyedül menekülhetünk, sőt még az űrhajó irányítása is ránk marad. Tehát egyszerűbb, ha gyorsan magunkra uszítjuk a SuperMorphot, s mindketten megmenekülve teljes lesz a Happy End.

Gólemekkel is, ezekre felesleges löni, inkább csak menekülünk, úgyis nagyon lassúak. Mielőtt felkeresnénk a Bölcset, először a madaras termet kell meglátogatnunk. Itt be kell fogni a madarakat, méghozzá úgy, hogy a földön lévő kapcsolókkal kábitó lövedékeket lőhetünk ki a falakból, s ezekkel kell eltalálnunk a madarakat. Ha elkábultak, vegyük fel őket, s mielőtt távoznánk, vegyük szemügyre a madarak mögötti festményt a Morphok evolúciójáról. Hamarosan egy Morphokkal teli terembe érünk, ám először álljunk meg az ajtóban, mivel a bent lévő Gólem helyettünk is osztogatja számukra a halált. Ha mindögyik kimúlt, a terem végében állítsuk be az evolúcióról szóló képet úgy, ahogy az imént láttuk (persze a Gólemmel vigyázzunk közben). Az ajtó mögött egy ékkövet fogunk találni, a pályán ezzel együtt őt követ szedhetünk össze. Még két trükkös kaput találhatunk: azon a folyosón, amiben a medence van, a másik végén két kapu áll egymással szemben mellettük egy-egy szobor egy-egy bemélyedésben. Ezeket az ajtókat a szobrok eltolásával lehet kinyitni, ám mielőtt ezt megtennék kapcsoljuk be a medencénél a gombbal a padló-paneleket. Ezután a baloldali kapu mögül eresszük ki a Gólemet, majd áll-



Menekülés a SuperMorph elől.

junk rá az egyik bekapcsolt panelre, s várjuk meg, amíg a Gólem az így bekapcsolt sugárba belesétál. Szegényből nem marad más, mint az egy száí szeme, ezt pedig adjuk oda a medencéből kiáradó kéznek. A szegolyóért cserébe egy kódot kapunk. Ideje hogy felkeressük a Bölcset. A Bölcshöz vezető lift előtt egy ábrásort pillantathatunk meg, ezt jegyezzük meg. Fent, a Bölcis teremnek padlóján ugyanezeket pillantathatjuk meg. A feladat: csak abban a sorrendben lépniük rájuk, ahogy lent láttuk. (Az nem baj, ha a sort újra kezdjük.) Ha jól csináltuk, a szakadékhöz érve megjelenik a

576 KYTE ÉRTÉKELŐ

FADE TO BLACK KADJA EOA

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

ÖSSZHATÁS

96%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: 8MB HD: 16MB VIDEO: VGA CPU: 486DX	CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLB



Ez már a negyedik rész, de még mindig nem látni a játék végét. Tényleg monumentális az alkotás!

A TELEPEN MEG VAN EGY KIS DOLGUNK.

...nevezetesen le kell adnunk Raven fejdíszét a Parancsnoknak, aki ezt némi kredittel honorálja (jó memóriájú olvasók valószínűleg emlékeznek arra, hogy Raven úrhölgyet körözték volt), de ha ezzel megvagyunk, akkor már semmi sem ment meg bennünket attól, hogy ismét egy új helyszínre evezzünk, persze csak képletesen. Ez a helyszín pedig nem más, mint a Kapu, amelyet azonban előbb be kell tájékoztatnunk. Jó memóriájú olvasóink talán emlékeznek arra, hogy valamikor régen szakmányoltunk egy papírtérképet DARREN PERRY néhai gyilkosaitól. Nos ezt a térképet vegyük most használatba, és rövid keresgélés után a délnyugati sarokban rá is akadunk a Kapura (K helyszín). Most már semmi akadályja, hogy megközelítsük, de mielőtt megközelítenénk, vegyünk magunkhoz némi lőszer (rakétához is érdemes!) és TNT-t. A Kapu öre egy meglehetősen intelligens, de legalább annyira bekapzelt számítógép, akivel lehet beszélgetni, de nem érdemes, mert esetleg megsértődik, és akkor számuokra -szó szerint- vége a világnak. Inkább a csavarhúzó segítségével szereljük le a gép "agyát" védő panelt, majd RUSS a COMPUTER skatudas segítségével bolondítsa meg egy kicsit a rendszert, és máris beszélhetünk. Az ajtó persze becsukódik mögöttünk, nekünk pedig most egy kicsit Bizzy-jellegű tevékenységet kell folytatnunk, egészen pontosan össze kell szednünk néhány alkatrészt, amelyek segítségével a bejárat ajtó újra ki tudjuk nyitni. Ezért most egy egy enyhén szőbarágós rész következik (csak az ajtónyitásokat, meg a nézés/keresés parancsokat hagytam ki): D * D * K * É * K (itt egy csata következik, melynek végén a győztes fél jutalma egy ösztöke) * D * D * NY * NY * D * D * D (itt egy ajtó kell felrobbantanunk TNT segítségével) * D * K * É (ebben a szobában egy relé található) * D * NY * É * É * É * K * K * É * É * NY * É * K * K * D * D * K * D * NY * D * NY * NY (egy felkutató állja az utunkat, amelyet le kell csapnunk; mögöttes RPG rakétákat találunk) * K * K * É * K * É * É * É



Hatan talán csak elbírtok ezekkel a robotbiggyókkal.

K * K * D * NY * D (újabb csata, a fét egy hegesztőpisztoly) * K * K * É * É * K * K * D * D (ismét egy csata, ezúttal egy lézerpisztolyba való energiátérít) * NY * D * (ebben a helyiségben egy tranzisztort (tranyó), valamint egy hegyes lüskékkel keresztülidőft holttestet találunk. A fickót, amíg őlt, BASIL FROSTER-nek hívták (Ismerős név, nem?); arról egy B.F. monogramm is tanúskodik, amely fegyverének agyába van vésvé) * NY * É * K * É * É * NY * NY * D * D * NY * NY * D * K * K * D * K * K (itt forduljunk délinek és vegyük használatba a kötelet, mert egy verem előtt állunk) * NY * D * K * D * NY * NY * É (következő áldozatunk egy rozsdás robot, győzelem esetén jutalmunk pedig egy kondenzátor (kondi), amelyet a kapcsolószekrényből kell kivennünk) * D *

NEW

K * K * É * NY * É * NY * NY * É * NY * NY * D * D * NY * É * É * NY (itt mindenki vegye fel az antirad ruhát, mert egy erősen radioaktív rész következik) * R * D * D * NY * D * K * K * K * K * É (az antirad ruhákat cseréljük vissza rohpáncélra) * É (itt egy védelemzőnek csúfolt szerzet állja az utunkat, amit csak rakétavetővel, illetve lézerpisztollyal tudunk megsebezni. Pardon, ösztökével is, csak annak öleg kicsi a hatótávolsága) * K (forduljunk déli irányba és robbantsuk fel az ajtót) * D * D * K * K (ezt az ajtót ELEKTRONIKA skatudással (RUSS) lehet kinyitni) * K. Nos, eljutottunk abba a szobába, ahol az elromlott ajtónyitó panel van. Csoportosítsuk át NEH-ke (mint fő műszerészhez), a relét, a tranzisztort és a kondenzátort, majd a panel felé fordulva vegyük valamelyiket használatba. A panel "megjavit", kapcsoljuk is rögtön át, és bár látszólag nem történik semmi, indulunk vissza a bejárat felé. A visszafelé vezető utat nem írom le, mert meglehetősen egyértelmű, csak a radioaktív részre (antirad ruha) és a veremre (kötél) kell ügyelni. Ja, és még valami. Azon a helyen, ahol a hegesztőpisztoly egykori tulajdonosával csatáztunk, most egy furcsa, szubszónikus hangokat hallható felkutató állja az utunkat. Ezt ismét RUSS tudja az ELEKTRONIKA skatudas segítségével kivonni a forgalomból (Közelmenni hozzá nem lehet, mert áramütést kapunk). Ha ezt az utolsó akadályt is sikerült elhárítanunk, akkor jöhet a happy end, azaz a kinyitott bejárat ajtón keresztül ismét kimehetünk a szabad levegőre. Hurrá! Persze, aki azt hiszi, hogy ezzel vége is van a játéknak, az nagyon téved, mert a java még csak most következik...

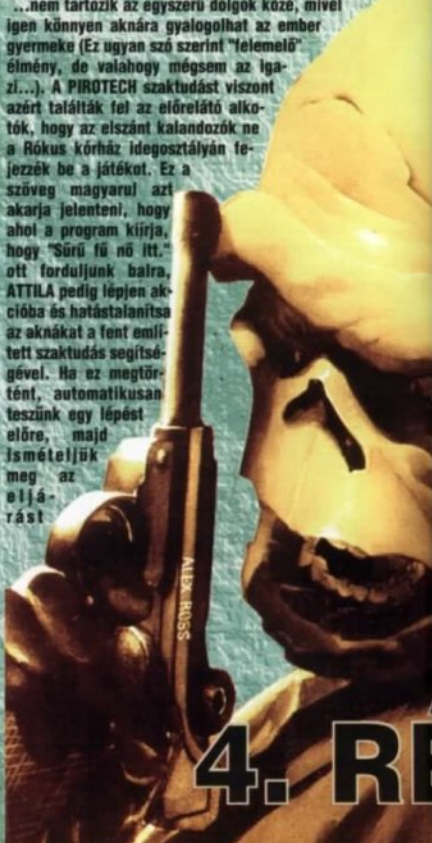
A SZIGET KÜLTERÜLETÉN...

...ezzel mindenesetre végetértünk kalandozásaink, és most már csak egyetlen feladat vár ránk (ígaz, az jó hosszú lesz), nevezetesen be kell hatolnunk az Erre-des kúriájába és meg kell interjúolnunk őt a Szigeten észlelt különös állapotokat illetően (előtte még esetleg kiírhatjuk MCRONALD-ot a mikroöngyújtó segítségével (mivel ő egy android), ha már ügyös a Városban vagyunk). Azonban, mint ahogy már a leírás elején utaltam rá, a Kúriából nincs visszatérés, ezért alaposan fel kell szerelkeznünk, mielőtt rohamra indulunk. Javaslom a leírás elején közölt táblázat alapos áttanulmányozását a fegyverkezelti skatudasokat illetően (sürgősen behozni a Iomardásokat!), valamint elegendő mennyiségű lőszer és robbanóanyag beszerzését (A LEZER és az ELEKTRONIKA skatudasokat majd az őrülomáson (később) lehet fejleszteni, emiatt tehát egyelőre nem kell ag-

gódni). Ja, és mindenképpen mentsünk állást a Kúria előtt, hogy ha esetleg valamit elb * nánk (elbaltáznánk), akkor újra meg tudjuk próbálni. De most már lássuk a medvét, vagy úgy is mondhatnám, hogy csapjunk a lovak közé!

A KÚRIÁBA VALÓ BEHATOLÁS...

...nem tartozik az egyszerű dolgok közé, mivel igen könnyen aknára gyalogolhat az ember gyermeke (Ez ugyan szó szerint "felemelő" élmény, de valahogy mégsem az iga-zi...). A PIROTECH skatudást viszont azért találták fel az előrelátó alkotók, hogy az elszánt kalandozók ne a Rókus kórház idegosztályán fejezzék be a játékokat. Ez a szöveg magyarul azt akarja jelenteni, hogy ahol a program kiírja, hogy "Sűrű fű nő itt," ott forduljunk balra, ATTILA pedig lépjen akcióba és hatástalanítsa az aknákat a fent említett skatudas segítségével. Ha ez megtörtént, automatikusan teszünk egy lépést előre, majd ismételjük meg az eljárást



4. RÉ

(újabb akná kerülnék át múlt időbe), ezután pedig forduljunk balra és másszunk át a falon. Egy barát-ságos kis szobába huppanunk, amely már a Kúria részét képezi, de itt még nem találunk senkit, ezért nézzük be a szomszéd helyiségbe. No, igen. Elismerem, hogy a NEWCOMER egy olyan játék, amely több évi kalandozás után is valószínűleg tartogat még meglepetéseket, de őszintén be kell ismer-nem, hogy ezen a ponton majdnem lefordultam a székrel. A szoba lakója ugyanis nem más, mint maga PAUL VAN KRYG, ismertebb nevén az EZREDES. De ez még semmi, mert a Várost állítólag sakkban tartó, kegyetlen, zsarnok, gyilkos stb. figura nem más, mint egy minimum 80 éves aggyastán, akinek ráadásul több hiányzik mindkét lába. Felesleges tehát gyilkos szándékkal viseltetnünk iránta, meg egyébként sem hagyja, hogy szökhöz jussunk. Csak ő beszél. Elmondja, hogy valamikor valóban ezre-

NÁT ELŐSZÖR IS EGY GRATULÁCIÓ...

...jön a program alkotótól, akik ezenkívül még azzal is bátorítanak bennünket, hogy a játék nagyobb részén már túl vagyunk. Ez biztató, az viszont már kevésbé, hogy közvetlenül a bázison történő landolásunk után az algút beomlik mögöttünk, elvágva ezzel a visszavonulás útját. Mind-egy, ha már itt ragadtunk, induljunk tovább. Ha-

"A gépek kíváncsian villogtatják meg ledjeiket, aztán hatalmas energiányalábok futnak végig a krómozott karokon és tartóelemeken, melyek megremegnek az ide-oda csapkodó kékes fénysugaraktól."

marosan el is érkezőnk egy szeméttelakó helyiséghez, amelyben egy lézerpisztolyhoz való energiát vár ránk (odabent a szeméttárolót ki kell nyitni ahhoz, hogy megtaláljuk). Miután felvettük,

Az első három helyen SHEILA, RUSS és GEORGI áll-jon, az erejüktől függő sorrendben (elől a legerősebb). A negyedik helyen NEIL álljon egy M200-assal, míg mögötte ATTILA és SARAH helyezkedjen el egy-egy RPG rakétavetővel. Az első négy ember egyelőre csak védekezzen, amíg a két raké-tavetős elintézi az elől álló MELAK HARCOS-okat, akiket más fegyver nem fog (Bocsánat, az őstő-kéről megint elfelejtkeztem, de annak továbbra is

nagyon kicsi a hatótávja, valamint ATTILA használ-hatná a lézerpisztolyt is, de pillanatnyilag a RAKÉ-TAVETŐ szaktudása magasabb.). Ha ez megtörtén-t, SARAH és ATTILA cseréljenek egy-egy M200-asra,

COMMER

des volt, de ahhoz, ami most történik a Szigeten, semmi köze. És elárulná azt is, hogy ki a felölés a jelenlegi állapotért, de már nem jut rá ideje, mert egy hatalmas robbanás megakadályozza ebben. Ne-künk szerencsére semmi bajunk nem történik, de az öregember feje szétrobban. R.I.P. Ezután a szamorú esemény után nézzünk körül egy kicsit a szobában. Találunk egy ál kódkulcsot, valamint egy üze-netet, miszerint a Kúria alatt valószínűleg egy bázis van, amelynek bejárata a löszerraktárból nyílik. Az ál kódkulcs természetesen ezt a bejáratot nyitja, de ott még sajnos nem tartunk. Először ugyanis hol-mi testőrökkel kell megverekednünk, akik le akarnek bennünket tartóz-tatni a kúriába való illegális behatolás alapos gyanúja miatt. Persze mindenkit érhet meglepetés, így a testőröket is, nekünk ugyanis természetesen eszünk ágában sincs ma-gunkat megadni, mint aho-gyan azt ők szeretnék. Tehát csata következik. Amennyiben mi győzünk (más eredmény szerintem elképzelhetetlen), már nincs más dolgunk há-tára, mint megkeresni a löszerraktárát, alaposan feltan-kolni magunkat fegyverekkel, majd használniat-ba venni az ál kódkulcsot és jöj-jön, aminek jönnie kell...

mentsünk egy állást ugyanis most egy nagyon ke-mény csata következik, amelyben könnyen ott-hagyhatjuk a fogunkat. Egy balkanyar után ugyan-is egy igen jól felfegyverzett csapat állja el az utunkat. Vezetőjük egy nagydarab ember, rövid szöveget intéz hozzánk, amelyet szó szerint le is írok, mivel jó néhány figyelemreméltó dolgot tar-talmaz (jónagam legalábbis itt estem le a másod-szor a székrel):

"Nos, Mr. Quoit, látom, a kitartás jó eredményt produkál... Nem tudom megismer-e engem, vagy sem. Számos nevem van... Mint például PHIL MURDOCK, vagy WILDER, de az igazi JOHNSON. Ez utóbbi tényleg igaz. Egyébként nehogy azt higgye, hogy ölve távozhatsz innen. Túl sok problémát okozott nekünk, s ez irritál engem. Talán megérti, mi-ért volt itt, talán nem, de elismerem, a tapasztalat, amit az ön révén szer-zünk, igen hasz-nos a tudósaink szá-mára. Most tovább be-szélési szükségletlen. Tegyük pontot az ügy végé-re. Monseur FABIER elégedett lesz..."

Ezután Mr. MURDOCK-WILDER-JOHNSON egy szármányegője kíséretében elrohan, mi pedig nem érünk rá azon filozofálni, hogy milyen tudósokról szövegelt nekünk, továbbá, hogy ki is az a Monseur FABIER, mert a csapat közben már nekünk is támad. Mint már említettem, ez egy igen nehéz csata lesz, ráadásul a dolgunkat ezáltal a fegy-vercserelegítés is nehezíteni fogja, ezért néhány szóban ismét kitérnék az általam nyerőnek ítélt stratégiára:

majd várjuk meg, amíg az ellenfél másik része el-éri a 14 méteres lőtávot és akkor kezdjük őket au-to módban módszeresen megszo-rni. Talán a leg-okosabb, ha az első két-három körben NEIL még mindig csak védekezik, mert ilyenkor még elég könnyen meglöhetik a negyedik embert is, és ha nem védekezik, akkor baj van. Aztán már lehet ő is nyugodtan.

AMENNYIBEN GYŐZTESEN KERÜLÜNK KI...

...ebből a csatából, nyugodtan meg is szabadul-hatunk a fegyvereinktől, a rakétavető, a lézer-pisztoly és az őstőke kivételével, mivel tovább



Vannak örök vesztesek. Ez a csonti is közéjük tartozik

ellenfeleinket ezeken kívül mással nem tudjuk megsebezni (tudniillik inentől kezdve kizárólag robotokkal kell küzdenünk.). Most pedig induljunk tovább észak felé, ahol néhány igen érdekes dolgot találunk. Mindenekelőtt a löszerraktárt (előtte egy ajtó átkulccsal kell kinyitnunk), ahol rohampáncéljainkat úrpáncélokra cserélhetjük, valamint prima lézerpisztolyokat és hozzájuk való energiátárolakat is találunk. Van itt még úgynevezett energia löszér is, amiről egyelőre még nem tudjuk, hogy milyen fegyverbe való, de természetesen majd még kelleni fog, ezért vegyük fel,

ESZ

A közelben pedig, egy katona szobájában további két energia lőszere tehetünk szert. Ha ezzel megvagyunk induljunk el délnyugat felé, és egy okvetellenkő pincérnőből kiirtása után - hamarosan egy igen figyelemreméltó szobához érünk, amelyben egy számítógép teljesen ingyen és bérmentve hajlandó a LEZER és a SZÖVEGFÉJTÉS szaktudásunkat trónelni. Minket csak a lézer érint, de az meglehetősen, ne hagyjuk ki tehát ezt a ziccert (később, egy-egy experience-pontokat eredményező győztes csata után érdemes visszatérni és folytatni a kiképzést minél magasabb szintig (haad hívjam fel ismét a figyelmet az első rész elején közötti táblázatra)). A délkeleti sarokban egy műhelyt találunk, amelynek ajtaja szintén az álkuics segítségével nyitható ki. Odabent egy munkaasztal és egy csomó jó kis szerszám vár ránk, ragadjuk meg tehát az alkalmat, hogy valami maradandót alkossunk. Csoportosítsuk át RUSS-hoz a NYÁK-ot az epromot és a CPU-t, majd a fiú vegye használatba valamelyiküket és máris egy cartridge fekszik előttünk az asztalon (el ne felejtjük felvonn!). Na, ezek után itt az ideje, hogy megtekintsük a bázis többi részét. A börtön ajtaját egyelőre nem tudjuk kinyitni (de ami késik, nem múlik); holmi karbantartó és sikáló robotokat viszont még érdemes elintézni további experience-pontok reményében. A legfontosabb azonban Mr. JOHNSON magánszobája, amely a bázis keleti felén helyezkedik el. Ebben a szobában egy számítógépet találunk, amelybe a HÓFAJD jelszóval léphetünk be (ez volt az a szó, amit a MARCOS-tól kaptott füzethen GWENDOLINE felismert). A számítógépben a MISSZIO című szöveg alatt szereplő szövegekben fény derül a TWM nevű vállalat miben-, valamint Monsieur CLAUDE FABIER és Dr. IAN

JOHNSON irak kiletére, JOHNSON úr naplójából pedig számos korábbi kérdésinkre feleletet kapunk, így például arra, hogy ki illetve mi volt az az állkapocs nélküli szörny a Telet múzeumában, milyen célt szolgált a Kapu, valamint, hogy miért kellett kitérni MARCOS nyelvért egy jelentéktelennek tűnő fizet miatt. Néhány mondat értéket feltűnnek régi ismerőseink, VAN KRYG ezredes, a KIRÁLYNÉ, BASIL FROSTER, CARLOS PEREIRA, az óvoda vezetője, LENNART KARLSON mester, a rockerek göréje, a barlanglakók (az atomreaktor hűtővezetékét javítottuk meg, mint kiderül...), az egyszerű android, az idegenek és a vuduk is, valamint egy Mr. THORN névre hallgató, és számunkra egyelőre ismeretlen úriember, és egy ismeret-

metében talált üzenetre, utóbbi pedig kezd sejtetni, hogy miért képzeli magát mindenki legelőbb tizenhatszerez gyilkosnak a Szigeten...

ISMÉT EGY KIS CIRKÁLÁS KÖVETKEZIK...

...a bázis különböző részét és szintjét közelebbről. Első lépésként RUSS javítsa meg (ELEKTRONIKA szaktudás) a délnyugati sarokban lévő felvonót és szálljunk le az alsó szintre. Odalent induljunk kelet felé és hamarosan egy észak felé nyíló ajtó ölik a szemünkbe. Menjünk be és csapjuk le a karbantartót (jutalmunk egy ösztöke), majd a balra nyíló számítógép-szobában keressük meg az ID gyűrűt. A jobb oldali szobában egy röntgengép



10 rongy elég komoly summa. A csaj tuti uránium csempész.

van, amellyel megállapíthatjuk, hogy a csapat valamennyi tagjának egy apró tárgy van beültetve az agyába (segíték; ez az EMIA). Ezt kéne valahogy eltávolítani. Egyelőre térjünk vissza a felső szintre, ahol a biokertészet (délkelet) ajtaját nyissuk ki az ID gyűrűvel (előtte még néhány telkutatással is el kell beszélgetnünk) és menjünk be. Bent a délnyugati sarokban lévő szobában keresgéljünk egy kicsit, és néhány feljegyzés mellett egy számot (7345) is találunk. Ez természetesen egy kódszám, mégpedig a labor ajtajának kódja. A laborviszont sajnos ismét az alsó szinten van, tehát irány megint a felvonó. Odalent kelet felé induljunk el, és némi csatározások után sikeresen landolhatunk a labor ajtaja előtt. Üssük be a kódszámot, és már benn is vagyunk. A bejárattól balra eső szoba korábban valamelyik biotechnikustalajdonát képezte, azaz most GEORGI-nak van jelenése. Az itt található asztal felé fordulva alkalmazza a BIOTECH szaktudást, amelynek segítségével sikerül szétválasztania a fontos dolgokat egymástól, így módon néhány baktériumtenyésztéshoz juttatva minket. Ezeket vegyük fel, majd pedig célozzuk meg a labor délnyugati sarkában elhelyezkedő szobát, ahol egy poros, régóta üzemben kívüli lévő számítógépbe botlunk. Itt pedig természetesen RUSS-nak kell al-

van, amellyel megállapíthatjuk, hogy a csapat valamennyi tagjának egy apró tárgy van beültetve az agyába (segíték; ez az EMIA). Ezt kéne valahogy eltávolítani. Egyelőre térjünk vissza a felső szintre, ahol a biokertészet (délkelet) ajtaját nyissuk ki az ID gyűrűvel (előtte még néhány telkutatással is el kell beszélgetnünk) és menjünk be. Bent a délnyugati sarokban lévő szobában keresgéljünk egy kicsit, és néhány feljegyzés mellett egy számot (7345) is találunk.

Ez természetesen egy kódszám, mégpedig a labor ajtajának kódja. A laborviszont sajnos ismét az alsó szinten van, tehát irány megint a felvonó. Odalent kelet felé induljunk el, és némi csatározások után sikeresen landolhatunk a labor ajtaja előtt. Üssük be a kódszámot, és már benn is vagyunk. A bejárattól balra eső szoba korábban valamelyik biotechnikustalajdonát képezte, azaz most GEORGI-nak van jelenése. Az itt található asztal felé fordulva alkalmazza a BIOTECH szaktudást, amelynek segítségével sikerül szétválasztania a fontos dolgokat egymástól, így módon néhány baktériumtenyésztéshoz juttatva minket. Ezeket vegyük fel, majd pedig célozzuk meg a labor délnyugati sarkában elhelyezkedő szobát, ahol egy poros, régóta üzemben kívüli lévő számítógépbe botlunk. Itt pedig természetesen RUSS-nak kell al-



Női agyvelő - ezért látszik egy töl





Kinek kellett egy szöny-állkapocs?

kalmaznia a COMPUTER szaktudást, és ha így tesz, akkor a változatosság kedvéért egy újabb kódszám (1994) kerül birtokunkba. Ezzel a labor-beli szereplésünket be is fejeztük, de továbbra is az alsó szinten maradunk. Egészen pontosan a műtő a következő helyszín, amely a laborból északkeletre helyezkedik el. Itt egy EMIA beülte-

"Cipőjének sarka tompán puffant a pallón, míg a hajó könnyedén ringatózott a halszögű esti szélben. A hatalmas ablakok mögött dixieland hangja szűrődött ki, és rengeteg embert látott az átteremben, akik láthatólag jól érezték magukat."

tő gépet találunk, amelynek segítségével IAN JOHNSON úr és értelmes kollégái az agyunkat manipulálták annakidején. Ezúttal viszont mi fogunk manipulálni, azaz személy szerint RUSS, aki - ismételtén a COMPUTER szaktudással - meg tudja a szkevenciát fordítani, és a masina így EMIA kioperálóként működik tovább. Most már csak annyi a feladatunk, hogy GEORGI egyenként helyezze a baktériumtenyészeteket a gépbe, amely így a csapat minden tagjának agyából eltávolítja az EMIA-t. "Az emlékezet tisztulni kezd...", azaz most végre kiderül, hogy valójában ki miért került ide a szigetre, helyesebben mondva az őrállomásra. Érdekes kis történetek ezek, de a lényeg az, hogy senki nem gyilkos, így NEIL QUOIT sem, akinek a szerepét mi alakítjuk (már nem sokáig, nyugi!).

TEHÁT NYUGODT LEKISMERETTEL...

...mehetünk tovább, ezúttal a nukleáris eromű felé, ami szintén az alsó szinten van, és az ajtaja az északnyugati sarokban nyílik. Itt a több évtizeddel ezelőtt talált ID kártyát kell használnunk ahhoz, hogy bemehessünk, odabent pedig néhány karbantartót kell lecsapnunk ahhoz, hogy a kontrollszobákhoz vezető út szabadabb váljon előtünk. Két kontrollszoba van, ezek közül a déli csak C-4 plasztikkal tudjuk kinyitni, mert az álkulcs és az elektronika szaktudás nem viszi, a TNT viszont az egész reaktort a levegőbe repíti (velünk együtt). A szobában viszont találunk egy lézerdíszket, továbbá a számítógépben a nukleáris eromű naplóját is elolvashatjuk (sok érdekes dolgot nem tartalmaz). Amennyiben az itteni tévelykedést befejeztük, menjünk be az északi kont-

tén beallom, hogy nem sikerült rájöttünk arra, hogy mit működtet. Ezután pedig vissza kell térnünk a felső szintre, ahol végül kezelésbe a vasútállomással szemben lévő ajtót. Kódszót kér, de nálunk szerencsére még van egy raktáron (1994), ezt tehát ússzuk is be, és máris az úgynevezett parancsnoki hídon találjuk magunkat. Már csak ez

híányzott. De ha már itt vagyunk, akkor menjünk beljebb, és hamarosan három ajtóba ütközünk. Dolgozni csak pontosan, szépen... kezdjük balról. Ebben a helyiségben egy számítógép uralja a terepet, de ezt sajnos nem lehet csak így a COMPUTER szaktudás segítségével megbolondítani, mert egy cartridge is kéne. Persze egy előrelátó kalandozó hátizsákjából nem hiányozhat a cartridge sem (én például mindig az először, amikor biciklitúra megyek), így RUSS nyugodtan el is kezdhet a rendszerben garázdálkodni. Hamarosan el is éri a börtön biztonsági zárját (ha elérte, nyissa is ki, természetesen!), és onnét többre nekünk per pillanat nincs is szükségünk. Menjünk egy helyiséggel arrébb. Ez a fő kontrollszoba, ahonnan nagyon szép a kilátás, sőt egy dokumentumot is találunk a bázis gyors evakuációjáról. Az evakuáció magyarul kilüritést jelent, az oka pedig a szigetlakók szabotázsa volt. A vezetőjük NEIL QUOIT (szem. kód: 2228).

NOCSAK, HÍRESEK LETTÜNK...

...persze ebből még nem élünk meg, ezért felegyűk át a székhelyünket a harmadik, egyben utolsó szobába, ahol a a meghajtottval ellátott számítógép le tudja olvasni a nálunk lévő lézerdíszket tartalmát. Ez ALFRED THORN-nak, a TWM biztonsági szolgálat vezetőjének a feljegyzését tartalmazza PAUL VAN KRYG, LENNART KARLSON és BASIL FROSTER irak-ról, valamint ELISABETH FINLEY úrhölgyről, akit

rollszobába is, amelynek az ajtaját már nyitja R U S S ELEKTRONIKA szaktudása, igaz viszont, hogy bent csak egy baljósító kapcsolót találunk, amit a biztonság kedvéért kapcsoljunk át, bár őszin- tén beallom, hogy nem sikerült rájöttünk arra, hogy mit működtet. Ezután pedig vissza kell térnünk a felső szintre, ahol végül kezelésbe a vasútállomással szemben lévő ajtót. Kódszót kér, de nálunk szerencsére még van egy raktáron (1994), ezt tehát ússzuk is be, és máris az úgynevezett parancsnoki hídon találjuk magunkat. Már csak ez eddig csak per KIRÁLYNŐ emlegettünk. Ha elővas- tuk, akkor megint a vasút következnek, azaz a bázis azon részére kell visszatérnünk, ahová egykoron a Kúriából leszálltunk. Mégpedig azért kell visszatérnünk, mert itt található a börtön, ahova most már be tudunk menni. Bent négy cella van egymás mellett. Az elsőt két plazmavető névre hallgató fegyvert találunk, amelyekre még szükségünk lesz (segítek: azaz fel kell venni őket), a másodikban nincs semmi, a harmadikban nem lehet bemenni, mert agyonvág az áram, a negyediknek az ajtaja viszont kinyitható az álkulcs segítségével. Ennek a cellának lakója is van, egy RITA nevű magyar lány, bocsánat, hülyg személyében, aki természetesen nem jószántából tölti itt a drága idejét (segítek: hanem azért, mert bezárták). Őt tehát ki kell szabadítanunk, erre a műveletre pedig ismételtén RUSS-t kell felkérnünk, aki ezúttal az ELEKTRONIKA szaktudásában való jártasságával villoghat. Villog is, mert mire én ezt a mondatot leírtam, RITA-t már a csapatba is bevettük, mégpedig ket- tős megfontolásból. Egyrészt azért, mert be akart állni, de mivel ez önmagában még nem túl nyomos érv, gyorsan hozzáteszem, hogy nélküle alighanem itt öszülne meg a sziget, azaz az őrállomáson, mivel jelenlegi csapatunkban senki nem ért az ŐRHAJÓ PILÓTA című szaktudáshoz. RITA viszont igen, és ezért kell bevinnünk (ehhez persze megint el kell vatalakít kúdeni [ez SARAH és RUSS kivételé- vel bárki lehet, mivel a többiek már megtették amit megkövetelt a haza (meg a Newcomer)], csak a felszerelési tárgyai maradjanak). Ha ezen is túl vagyunk, akkor már tényleg nincs sok hátra. Még vissza kell mennünk a vasút túlfeloldára, ahol az északi részen három meglehetősen kemény ütkö- zetet kell megvívniuk, amelyek közül a harmadik a legnehezebb, mivel itt úgynevezett Dragonovok az ellenfeleink, akiket a plazmavetőn kívül (ezek- nek a kezeléséhez egyébként LÉZER szaktudás szükségeltetik) más fegyver nem fog (még az ös- ztöke sem...). De ha "őket" is sikerül legyőznünk,



A parancsnoki hídról pazar a kilátás az ürbe.

akkor szemügyre vehetjük azt a szobát, amit ilyen komolyan őriztek. Hát ez bizony egy közönséges szo- ba, az egyetlen érdekesség egy újabb kapcsoló, amit természetesen át kell kapcsolnunk. Látszólag nagy szikrázással tönkre megy, valójában azonban egy felvonót indít, ami a kikötőkhöz vezet (az észak- keleti sarokban van). A kikötők szintjén még helmi védelmezőkön és kromidokoron kell túljutnunk, de ez már nem olyan nehéz, és jöhet a megnyerés. Erről a következő számban olvashattok, valamint tervezük néhány "kerülő utas" megoldás bemutatását és egy részletes értékelést a játékról, amelyet sokan a va- laha készített legjobb magyar játéknak, mások a legjobb kalandjátéknak, jómagam pedig minden idők legjobb C-64-es játéknak tartok.

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK!



The Jungle Book

A Virgin Interactive és a Walt Disney Co. nászának immáron harmadik szülötte a Jungle Book. Először az Aladdin aratta babérait, majd a The Lion King fásztotta közönségét, most pedig Maugli van soron, hogy bizonyítson.

CSAK NÉZÜNK, MINT A MOZIBAN

Aki látta a rajzfilmet, az örömmel fogja konstatálni, hogy szinte minden olyan elem megtalálható a játékban, ami az animációs filmben szerepelt. Ez vonatkozik a szereplőkre és a helyszínekre is, hiszen Balu, Bagira, Trombi, Kan és Lajcsi valamennyien aktív résztvevői a dzsungel mélyén, a fakunyhók között, az antik romoknál, illetve a folyó mentén játszódó történetnek. Az animációk egy az



Megkésve & Megtörtve

Szuper dolog az életfátváglás, de ne feledkezzünk el az összegyűjtendő gyémántokról sem.

egyben a rajzfilmből lettek kiollózva, Maugli, a majmok, nemeg a kígyók mozgása fenomenális. Az emberköltyök ugyanazokkal a mozdulatokkal ugrik, mászik, egyensúlyoz, zsonglőrököl, lengedez fárról fárra, mint amilyenek azt már láthattuk a moziban.

MIRE ÜGYELJÜNK?

A játék alapvető kritériuma a pontosság. Rengeteg helyen csak a legprecízebb ugrásokkal tudunk átjutni, az indák lengési sebességére és a platformok egymáshoz viszonyított helyzetére és távolságára feltét-



A kép remekül példázta, hogy milyen sok animáció fázisból épül fel az egyes szereplők mozgása.

lenül ügyeljünk. Főleg igaz ez a folyón történő átkeléskor, ahol a farönkök, teknősök és krokodilok mozgása abszolút kiszámíthatatlan, ezért nem árt egy Kis összpontosítás. Ha nagy magasságból leesünk, nad-



Még két lépés és orra bukunk Bagirában. Pont 6t kerestük, úgyhogy éppen kapóra jön.



A dobálózó baglyok előtt egy M. Jackson-féle emberköltyök próbál kitérni. Széduletes a hasonlóság.

rágunk ejtőernyőként felfogja a zuhanás sebességét, így van időnk korigálni. A szintek kezdetekor megtudjuk, hogy hány smaragdot kell begyűjtenünk az adott pálya feljéréséhez - mivel ez a továbbjutás alapvető feltétele, ezért minél előbb keressük meg a megfelelő számú drágakövet. Ezután már törődhetünk a pálya végi barátunk vagy ellenfelünk megkeresésével is: a jobb alsó sarokban lévő irányító jelzi, hogy merre tanyázik. Minden pályán jópár helyen felűnik Trombi, a kiselefant, aki az újrakezdési pontot hivatott jelezni. Erjünk hozzá, mire vidáman integet - ha balesetet szenvedünk, innen folytathatjuk a szintet. Szorgalmasan gyűjtögessük a gyümölcsöket, melyek közül a banán, a banánfűrt és a kókuszdió feyverként használható, ugyanúgy, mint a bumeráng és a harci maszk is - bár ez utóbbi inkább védelmi célokra szolgál. Néhol plusz életem (Maugli-fej) és energiatöltőt (szivecske) is találhatunk.

A KÉTARCÚ MAUGLI

A játék egyszerre szuper és uncsi. Egy darabig nagyon élveztem a bungee-jumpingot, az ellenfelek fejére való ugrást, a banánhajigálást, aztán a harmadik-negyedik szinten hirtelen azon vettem

észre magam, hogy ugyanazok az elemek ismétlődnek a hátterekben és a szereplőkben egyaránt. Kivételt ez alól talán a templombéli romos szint jelentette, az ottani ügyességi rész nagyon egyedül és valóban hónaljzasztó. A nehézséggel sem voltam maximálisan elégedett, a nehézségi fokozat állításával csak az összegyűjtendő tárgyak száma nő, az ellenfelek nem "szemetednek meg", pedig úgy elnéztem volna, amint egy kígyó Maugli nyaka köré tekeredik, három majom meg felképeli,



Mindenki jól érzi magát: a majom hülyül, a tapir hangját szöplál, Maugli meg csak áll...

ha nem siet. Egy mondatban talán úgy tudnám összegezni a véleményem, hogy a Jungle Book az Aladdin és a The Lion King között helyezkedik el - az Aladdin változatossága és bája illetve a The Lion King suta grafikai megvalósításai és unalmas játékmenete közé pont szimmetrikusan.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

JUNGLE BOOK KIDAJA: VIRGIN

grafika:

hang/zene:

kezelhetőség:

kihívás: PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHTÁS 78%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 3MB VIDEO: VGA CPU: 486DX CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

TELHETELENSEGESKEDESEITEKÉRT

Szevas Zolees bratyesz! Ugye nem is kell mondanom, mert tudod, mi van: itt ülök az új 486DX2-66-om előtt, most már igazi aposztróf és /-, sőt \jel birtokában és tördelve nyomatom neked a marhaságokat, amint azt láthatod görög "megszólítás"omból. By the way, tudod hogy hívják a görög Omar Shariffet? ...Mateosztasz. Huhu... Egesz multilingualis lettem, azt tudod-e? Angol (GB, US), magyar, sőt még franciául is tudok neked írni: Mészijó ló kapadon, Madam si kít, de tür. Tudod mi volt a legjobb poén? Most csináltam egy helyesírasellenőrzést: a "kapadon"-ra aszítte (ezt is szeretni fogja), hogy kapadon. Okos, de nagyon. Külön evangéliumom számomra (=örömhír, ha esetleg bunko lennél, de nem hiszem), hogy ezúttal nincsenek cápak, pláne pontyok, és még nincs szeptember 15., úgyhogy hovárag az a pár sor. Ezt most az. 13adikán írom...

...Ezt pedig már szeptember derekán. Neked csak egy ugrás, viszont a két sor között több, mint egy hónap eltelt. Na vágjunk bele: kezdjük a rosszal. Azt hiszem felesleges litániát írnom. Válassz egy választ! (A történet egy kis magyarázatra szorul, röviden: levelet kaptam két hónapja, volt benne egy Sir River költemény, gondoltam megosztom veletek is, de olyan hosszú volt, hogy nem vállalkoztam a begepesere. Telefonáltam a szerzőnek, DangBirdnek, hogy küldje el lemezen, és cserébe beleteszem a Csevegőbe. Mint a mellékelt ábra mutatja, mégis kimaradt, s ennek okát kéri rajtam számon Vész-Madar komám. Az okok szerinte a következők lehettek:)

Nem, nem fogom megjelentetni, mert túl hosszú/mert marhaság/mert megtöltötték/mert rohadatl haragszom, amiért kiadtad magad Geszti Petinek/csak későbbre tervezem/Ancy összekeverte a tizoraijával a lemezedet és megette.

En nem magamat akartam látni a Csevegőben, hanem azt a Sir Rivert. Legalább idejében szólhattal volna, akkor nem csináltam volna neki reklámot. Sssszoval értesíts par egymilión belül arról, hogy MIERT? Igazán nem kellett volna foglalnod a helyet azzal a Rapallókkal. Inkább leadhatad volna helyette az első részt, és majd jövő hónapban a másodikat. (...) Majdnem elfelejtettem az e havi poént: A trafik ikes ige. Mi a mult ideje? ...Dohánybolt. Huhu.

Jajajajajjj! Levélzártakor jut eszembe, hogy az egyik, már tök régi Tmát kihagytam. Szóval, nem vagy te egy kicsit túlZolee? Irtad, hogy "az is papíros, méghozzá havonta négy és fél tonna, amiből az újság készül"... Khm-khm! Mivel a példányszám nagyon érdekelt, lemerem egy 576-ot: 13 deka. $4500 \cdot 0.13 = 34.615,38!!!$ (ebből legrosszabb esetben kb. 500 példány selejt.) Héhaha! Csak nem akarod velem elhítni, hogy 34110 példányban jelenik meg az 576?! HOGY IS VAN EZ? Aláíras: "elkerülhetetlen" DangBird.

Kedves VészMadár! Kezdem a levelet faratól. Nem tudom milyen gyártmányu a patikamérlegeitek, de hogy nem mérnek



rajta aranyat, az tuti. Mivel havonta több ezer előfizetőnek adjuk fel az újságot, jól tudom, hogy az újság pontosan 17,5 dekás + kezükönyv (de ezt ne számoljuk, mert akkor még asszem nem volt melléklet, amikor ez az ominózus irás készült). A selejt nagysága közelítőleg jó sacc volt: 8-900 darab. Viszont kifelejtetted a hulladékanyagot (szakszóval nyusedéket), ami a papírból lenyíródik, hogy ne salátát, hanem újságot olvass. Ez az összcsúsz 6-7 %-a.

Számoljunk: $4500 \cdot (0,175 + (0,175 \cdot 0,07)) \cdot 800 = 23.200$ darab. Kedves JoMadár! Feladat következik: a fenti példa alapján számold ki az összcsúsz, ha a példányszám 20.000 darab és a melléklet 21 gramm súlyú. Egyéni munkát várok, ne less!

A Sir Rivert végtelenül egyszerű oknál fogva kellett kihagynom: baromi hosszú, 11.000 karakter. Adalekul: a Csevegő még fénykorában sem érte el az oldalankénti 7000-es karakterszámot. És az olvasók többsége nem kifejezetten prózai alkat, az "egy-Csevegő-egy-vers" felelősséget látva kivonulnának az utcára, vagy akár az Országház elé is "Csevegő a mi reménységünk!" avagy "Csevegni vagy Verselni, ez itt a kérdés" transzparensekkel. Egyébként meg nyazsgem: a kisujjamat nyújtom és az egész felsőtestem kell. Egy egyébként ötletes írásoddal végül is bekerültél a Csevegőbe, ami havonta tíz-tizenöt leveliro al-

ma, erre meg itt fikázol nekem. Persze nincs hírig, s azért, hogy a haverjaid előtt se bójg le, egy stilstanulmánnyal is felerő strofát idézek muból:

"Sir River az öt és háromnegyed mázsa meg egyezer gramm byte-hoz

Cimzett újságot aznap a postával szállítottá hához.

Nem harcolt már újságosokkal többé, hanem levelet írt

A hős Zoleehoz, ki néha Csevegőjével mindenkit kiírt."

575 MILLIÓ MEG VALAMI APRÓ

Csá Zotyesz! (...) A Hónap Dumája/Bukasa rovat teljesen eltűnt: Mintha soha nem is lett volna, egyszerűen elpárolgott, elégett, felszívódott, ellopták, elvitte a Tépapó... En nem értek ehhez, de nem hiszem, hogy akkora gondot jelentene az az egy oldal a 48-ból. (...) Szeretnék a kérdésesemre a Csevegőben választ kapni, mert a kérdés szerintem többeket foglalkoztat, bár tudom, a levél bekerülésének esélye annyi, mint mostanság eltalálni az 5-öst a lotton, en mégis megpályázom, és ha esetleg 5-ösöm lesz, utalok át pár milcsit a számlátokra. Na most már befejezem, mert meg a végén irógöröcsöt kapok. Aláíras Rotyi vagy Ratty (nem jól olvasható).

Ave Trotty! Így legyen ötösöd: bekerültél az ehavi kiválasztottak közé, jöhetsz is a 10-20 mila. A Duma/Bukasa pedig nem tűnt el, csak egy időre átalakult. Kámforra. Leteszem a nagysűt, hogy mostantól nem kell nélkülöznie senkinek, állandó rovat lesz az olvasói vélemények alapján összeállított Toplistával együtt. Tudjátok, mi szem előtt tartjuk olvasóink keréseit. Most is figyelünk beneteket...

INDIGÓ

Azért írom nektek ezt a levelet, hogy tudassam veletek, hogy én is elek. Lassan írok, mert nem tudom, hogy tudtok-e gyorsan olvasni. Képljétek: mikor legutoljára hazajöttem, nem ismertem rá a házunkra - ugyanis elköltöztünk. Apamnak is új munkahelye van, most 576 ember van alatta. Most a temetőben nyírja a fűvet... Na most már mennem kell, mert apam megint megverte az orvost, aki földrengés ellen akarta betolteni. Komlósi Balázs, Bük.

Ciszta Balu! A dumád nagyon laza, csak nem irsz a Kreténbe is? Vagy a Kisalföldben publikálsz? Egyébként nagyon ügyes a masolat, nem is bukalt volna le, de az "ujjj"-nál és a "munkahej"-nél kilógott a loláb. Ilyen hibát csak masolás közben ejt az ember, magától nem jut eszébe ekkora baki. Vagy neked ez is a kisUJJadban van?

Zolee

EXKLUZÍV

Hosszas előkészítő, tervező és szervező munkálata után a napokban került az 576 boltok polcra a Bburago Rally, az év C64-es futamként aposztrofált autóverseny. Összeállításunkban a külfiszek mögé tekintünk: hogyan lesz a tervekből kézzelfogható, disztribozható csomagolt valóság.

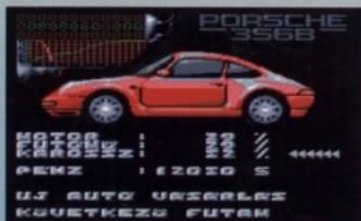
AZ ISTENI SZIKRA

Esetekben a szikra kipattanása volt a leg-egyszerűbb. Adott egy világhírű makettfajta, a Bburago, amely az egyik legjobb minőségű és kiszerezhető típus. A technika minden területét felöleli a kínálatuk, de leglátványosabbak mégis a sportautó és hobbiautó makettjei. Mi lenne, ha ezek a csúcserőgépek mint mini autók egy nagyszabású versenyen mérhetnék össze tudásukat? Kész is volt az alapkonceptió: legyen a C64-es játék neve Bburago Rally, amelyen a cég leglátványosabb típusai vesznek részt. Az autók kiválasztásánál az egyes masinák összehasonlóása volt a döntő, tehát nem kellett hogy feltétlenül "rallygép" legyen az illető autó; minél dögösebb a külseje, annál nagyobb eséllyel

a végleges játékból, mert egy-egy sokkal jobban sikerült változat kiszorította. Az intro és a játék megnyerése, sőt az elvesztése is egy-egy aprólékosan kidolgozott jelenetsorral lett illusztrálva - a hangulat és az összhatás fokozása céljából.

...ÉS A TARTALOMHOZ A FORMA

A doboz és a kézikönyv tervezése tette fel az I-re a pontot. Nagyon hosszú kutató munka után sikerült megfelelő képanyagot találni hozzájuk - gondolok itt a címdalon szereplő gyönyörű sportfotóra. Itt jegyezném



A depó, azaz ahol vásárolni tudunk. Vagy javításra, vagy új autó vásárlására költethetjük pénzünket.

indult a "játékba kerülésért". Így fordulhat elő, hogy egy Ferrari egy BMW-vel versenyezhet, míg ugye köztudott, hogy a Ferrari sportautó ugyan, de rallykon nem vesz részt.

A FEJLESZTÉS SAROKKÖVEI

Érdekes módon, a játék fejlesztése nagyon gyorsan, zökkenőmentesen folyt. A kód négy hónap alatt készen volt, pedig külön pályakészítő editort, sűrítőt és a Long Life-ből kissé átprofizott gyorsító rutint is kellett hozzá kreálni. A játék folyamatosan játszható, a töltési idő másodpercekre korlátozódott, sőt lemezoldalt is csak egyetlen egyszer kell cserélni. Ezek nem elhanyagolható szempontok (az amigások tudnának mesélni), mert a percekig tartó töltögetés és lemezcsere/letetés teljesen felrúgná a játék amúgy pergő ritmusát. A grafika is napról napra fejlődött, számos modell ki is maradt



A egy fekete-fehér fotót mintáz. Mint a sűrűlévelző is mutatja, túl sokszor ütköztünk, számunkra vége a menetnek.



A megnyerés képernyője. Elég nehéz eddig eljutni, de nem lehetetlen. És ezután még egy meglopatás is vár.

meg egyébként, hogy azért kap minden 576 kiadásban nagy szerepet a doboz és kézikönyv, mert ez is a produkció része. Aki megvásárolja a játékot, az szeretne minősé-



A játék minden grafikai eleme egy képhe sűrítve: turbó, elsősegélycsomag, lassító, jégfolt és a két játékos.

get kapni nemcsak a játékelmény, hanem a kiszerezés, adjusztálás oldaláról is. Ezt a dobozt ki lehet tenni a polcra, a kézikönyv pedig hasznos információkat tárol áttekinthető és egyben látványos formában. És végül, de nem utolsó sorban szeretnénk elnézést kérni minden érdeklődőtől, akik már szeptember közepétől keresték a játékot, és csak most tudják megvásárolni: a dobozolás apróbb technikai problémái miatt voltunk



A kanyarokban könnyen megcsúszik az autó: ezt jelzi a féknyom is.

kénytelenek bő két héttel eltolni a megjelenést. De biztosak vagyunk benne, hogy megérte a várakozás!

Figyelem! A játékot először végigjártató és a megnyerési képsorok alján található kódot elsőként visszküldő 50 játékos valódi modelleket nyerhet, melyeket a Stadlbauer Kft ajánlott fel.

ERKEZESI OLDAL

LOADSTAR

PC Ebben a hónapban szinte az egész Érkezesi Oldalt a Rocket Science Games játékaiknak szenteltük. A még fiatal cég neve mindaddig csak esetleg néhány MegaCD tulajdonosnak mondhatott valamit, ám biztosak vagyunk benne, hogy a kis úrhajós embléma hamarosan be fog vésődni a PC CD-ROM-mal rendelkezők tudatába is. Hogy ez minek köszönhető? A játékaik csodálatos grafikájának, amin többek között Silicon Graphics gépek is dolgoznak, az akciókat összekötő full motion videojeleneteknek, amikben valódi hollywoodi színészeket vonultatnak fel, az egyszerű, de élvezetes játékmenetnek, s legfőképp, hogy szinte sosem kell játék közben töltogetésre várnunk. Az akció folyamatosan pereg, ilyen mendeddig csak a konzolokon tapasztalhatunk. Elsőként természetesen a már létező két játékukat írták át PC-re, a Loadstart, és a Cadillacs & Dinosaurost.



A Loadstarban egy legendás úrkamionsofőr, Tully Bodine (Barry Primus alakítja) szerepébe élhetjük bele magunkat, tehát a játékmenet olyan, mint a Nova Stormban, csak itt nem a levegőben, hanem síneken repesztünk. Ebből kifolyólag Loadstar (ez a kamion neve) irányítása nem túl bonyolult, csak a váltóknál lehet jobbra-balra kanyarodni, így nekünk leginkább csak a fegyverünkkel való célzásra kell ügyelnünk. Ellenségben ugyanis nincs hiány: mindenféle úrhajók cikáznak el felettünk, amik persze zúdítják ránk a lövedékeiket. Kemény futamnak nézünk tehát elébe.

CADILLACS & DINOSAURS

PC A Cadillacs & Dinosaurs egy képregénysorozat alapján készült, ezzel a grafika stílusáról azt hiszem már képet is alkottam. A játékban a jövőben járunk, az úgynevezett Xenozoic korszakban. Körülbelül fél évszázada az emberiség teljesen kipusztította önmagát, a mélyből felmerészkedő néhány túlélőnek most pedig azt kell tapasztalnia, hogy a Földön új ökoszisztéma alakult ki, beköszöntött a "rehistoric" korszak. A tájat ismét Triceratopsok, Brontosaurusok, Pterodactylusok népesítet-



ték be. Az új földi idillt azonban vannak, akik nem nézik jó szemmel, azok, akik mindeddig busás összegekhez jutottak a földalatti városok jövedelméből. A Föld sorsa immár csak Jacken és Hannahn múlik, akik gyorsan egy Cadillacbe vágják magukat, hogy megkeressék és hatástalanítsák az időzített nukleáris bombát.

A játékmenet hasonló a Loadstarhoz, tehát egyrészt Hannahval kell lövöldözni, másrészt Jackkel kell az úton tartani a kocsi, s persze szlalomozni a hatalmas dinók lábai között. A Loadstarral ellentétben azonban itt nem teljesen rögzített a pálya, igaz nem is egészen 3 dimenziós, hanem ahogy a cég nevezi: "2,5D" stílusban autókázhatunk. A játék grafikája egyébként állati szuper, a különböző meghalásokkal és átvezető jelenetekkel olyan érzésünk lehet, mintha egy rajzfilmet néznénk.

WING NUTS

PC A Wing Nuts már teljes mértékben a full motion videón alapul. A játékban egy pilótát alakítunk az I. Világháború idején. A poroszok váratlan támadásba kezdtek Belleville-nél,



Franciaországban. A feladatunk: mind az 50 ellenséges repülőgépet leszedése. Az eligazításokat és egyéb jeleneteket természetesen full motion video képsorokon követhetjük nyomon, de maga a játék is film. Ez persze kevesebb interaktivitást, ám annál nagyobb élethűséget eredményez, hiszen valóságos tájak felett valódi duplaszárnyú repülőgépek húznak el, vagy például csak a játék kedvéért a készítő többek között egy igazi istállót is a levegőbe röpitettek. A dolgunk tehát tulajdonképp csak a célzásra korlátozódik, valamint ha mögénk kerül az ellenség, a kitérés irányát adhatjuk meg. Azonban szerencsére nem csak lövöldözhetünk, néhány pályán ugyanis bombázó hajlamainkat is kiélhetjük. A játékban egyébként nem csak repülőgépek tűnnek fel, hanem például néhol ki kell lyukasztanunk egy léggömböt, máshol pedig egy Zepelinnek pörköltetünk oda, tehát azt hiszem, unatkozni nem fog senki.

BLOODWINGS

PC A Bloodwings ugyan a Rocket Science játékaikhoz hasonlóan az amerikai kontinensről érkezett, ám róla már kevesebb lehet felsőfokú jelzőkkel beszélni. A játék dobozán ugyanis is egy rakás, állítólag nagy TV-sztár portréját láthatjuk, amiben még valószínűleg van is valami, hiszen a magyar közönség is felismerheti közöttük például Rayt, a Dallasból. Ám ha betöltjük a játékot, kiderül, hogy az egész egy átverés. A színeszek



ugyanis csak a játék alapjál szolgáló "Pumpkinhead II" című filmben tűnnek fel, amiből a játékban csupán részleteket láthatunk. S kicsoda idélen ötlet: a filmrészletekről vehetjük fel a tárgyainkat. Tehát ha például látunk a filmen egy poroltót, s ráclickelünk, nekünk is lesz egy poroltónk. Maga a játék egyébként egy Dungeon Master klón, s csak annyiban kapcsolódik a filmhez, hogy ugyanabban a bányában mozoghatunk, ahol Pumpkinheadet - még amikor "normális" ember volt - megölték. A Bloodwings egy tipikus példája az amerikai mentalitásnak: hogyan próbálnak egy sikeres film mögé bújtatva egy közepszerű játékot eladni.

A jó öreg Roger ismét színen. Immár SVGA-ban, fimbetétekkel követhetjük végig a "hős kalandjait". Már amennyiben Roger-t lehet még hősnék nevezni...

Ismét újabb epizód született Roger Wilcoval, a híres-hírhedt űrkalandorral. Egészen új pofázmányt kapott a játék; 640x480-as felbontás 256 színnel, rajzfilmszerű hátterek és animációk. Persze nem olyan jók mint a Q&V volt, de elmennek. A szereplők természetesen mind egy szálig beszélnek, de elég iskolás módon, nem sok beleéléssel - talán csak a narrátor hangja igazi. Új vezérlést kapott a játék, de nem elegendő az újítás. A humora viszont a régi - néha igen száraz, nehezen emészthető, de van stílusa. Ezennel vájunk is bele a teljes leírásba, hisz igen helyszükében vagyok, s kár minden felesleges szóért...



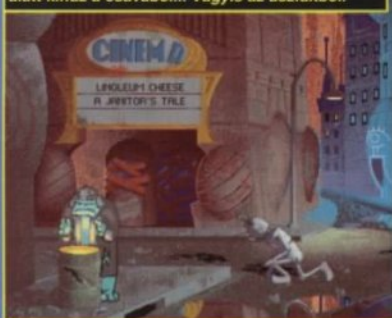
Lent mutassuk be ID kártyánkat a pincérnek, s rendeljünk egy speciális italt. Kihaszálva, hogy nem néz ide, próbáljuk végig a pult mögötti csapokat, s amiből nem jön semmi, annak törjük ki az aljából a csövet.

A hűtőből vegyük ki a jégkockatartót, majd a cső egyik felét kössük a baloldali kis nyílásba, a másikat pedig dugjuk a kihajlított csőbe. Futás fel, engedjük meg a nitrés palackot, majd menjünk le, s rúgjuk be jobbra a pincaajtót. Lent egy droid van - immár fagyottan, mert ide jött le a nitró a csöveken keresztül. Vegyük fel a fémcövet a lépcső melől, s csapjunk a droidra, mire az jégkockákra esik szét. Szedjük össze a személtapattal, s töltsük a jégkockatartóba. Keressük meg megbízónkat, aki a fagyott droidért kifizeti az 50 pénzt. Menjünk a játéktérembe, s játsszunk egy barátságos Stooze Fighter 3 mérkőzést a szürke figurával, majd keressük meg az utcán a részegét, aki régen játékgégyárban dolgozott, s véletlenül éppen van egy kódja a Stooze Fighter 3-hoz - amit egy íveg italért megkaphatunk. Irány a

És ez itt a bár belülről. Ez itt az érdekes emberek gyülekezete. Az univerzum minden tájáról.



Ha sikerül elkapni a robot grabancát, pillanatok alatt kihúzza a csövét... Vagyis az asztalból.



A BOLYGÓN: ROGER!

Néhány szót az előzményekről: az előző részekben tanúsított helytelen magatartás miatt visszafokoznak másodosztályú takarítótá a StarCon 86-on - így ismét az a feladat, mint az első SQ-ben. Az első kalandok a bolygón kezdődnek, ahová leteleportálnak minket. Némi hiba csúszott a dologba, hisz félig a betonba ágyazva kötöttünk ki. Kapjuk el az erre sétáló robot grabancát, s húzassuk ki magunkat, majd vegyük fel a bicikliről az ID kártyát. Keressük meg a önjáró fotólabort, és utolsó pénzünkön csináltassunk egy sorozatképet, s ragasszuk az ID kártyára. Ezek után keressük meg a ballonkabátos fickót, s beszélgessünk el vele, mi-



SPACE QUEST 6



re megbiz, hogy fogjunk el egy droidot 50 pénz fejében. Ezek után irány a bár, liftezzünk fel az emeletre, mutassuk be az ID kártyát a sarokban kábitozóknak. Egyből elhúzzák a csikot, s mi vegyük fel a csöveket és húzzuk a nitrés palackot a cső végéhez. A csöveket bogozzuk ki a kézikon segítségével az inventoryban, majd húzzunk le.

Ennyi pénzből már tudunk egy motelszobát bérelni. Mielőtt beérnénk a szobába két rettetten elkap, kirabol, s a szobájukban tartanak megkötözve. Verjük le a falról az ID kártyát a lábunkkal, majd az alatta lévő szöveget húzzuk ki szintén a lábunkkal. A szöggel nyissuk ki bilincseinket, majd vegyük le a falról a sznyeget, tegyük a földre, s

bolt, vegyünk egy brandyt neki. A család lényege, hogy választáskor be kell ütni a papíron feltüntetett kombinációt - így könnyedén elnyerhetünk 300 pénzt az iménti figurától.

kezdjük táncolni rajta, mire feltöltődünk feszültséggel. Most érintsük meg örünk (aki a számítógépével van elfoglalva) nyakán a cyberjack bemenetet, mire a kisüléstől padlót fog. Vegyük el az ajtónyitó kártyát tőle, s vegyük fel az asztalról a moodle chipet és a hordozható adatbankot, nyissuk ki, s állítsuk be így:

a	rf	9	spn
b	tt	7	den
c	ps	1	fer
d	fc	5	rep
e	se	3	dim

Nyissuk ki a kártyával az ajtót, vegyük ki a másik szörny melletti dobozból a chipet, s ragasszuk rá a moodle chip címkéjét, és adjuk oda neki. Az illető nagyon megőrül, ledobja magáról a derékszíját, s átmegy a másik szobába. Az övben találunk egy borotvát és egy készüléket, vegyük ma-



Hmmm, gusztosos a helyi hentes kínálata. A tulaj épp túléböl csemegez. Jó étvágyat.



A helyi "Orin's Belt" bár előtt. Csábító kocsmazaj és négy szemű lilacsápos lábatlan lányok.



gunkhoz őket, s a készülékkel kapcsoljuk ki a teraszt védő pajzst. Menjünk ki a teraszra, s kapcsoljuk be az adatbankot, mire az vezérléseket küld a StarCon 86-nak, s így szerencsésen megmenekülünk.

ROGER A HAJÓN

Tegyük a borotvát a DNA analízáló táblára, mire a kutató megdörgöl, hogy engedély nélkül ezt nem csinálhatjuk.

Végül Roger rábeszélő képességének köszönhetően elmondja, hogyan kell használni, s ki is próbálhatjuk a borotvával. Az analízis után egy kártyát nyomtassunk a géppel, melyet a fali (bal oldalt) komputeren leolvastathatunk, s megtudhatjuk, ki volt az egyik támadónk. Beszélgessünk el Stellarral, aki a cyberjackokról mesél, majd liftezzünk

el a szobánkba, ahol rádióüzenet fogad: lenne egy kis munka. Irány a teleporterterem, ahonnan egy bázisra küldenek, ahol egy öregasszonnyal kell kitakarítani. Takarítsunk fel, húzzuk le a WC-t, keressük meg a fürdőszoba-szekrényben

dali szekrényből a morphszert, töltsük bele a nátlunk maradt sültbe. Keressük fel a 8-rear helyszínen robot barátunkat, s kunyeráljuk el tőle egyik kezét és szemét. Most irány a légkikötő, tegyük a mérgezett sültöt a tálcára (ez végez a nagydarabbal), a kisemberen pedig használjuk az iménti fogást, majd vegyük el tőle a kulcsot. A pótkar segítségével nyissuk ki a kaput, használjuk a riasztót az űrhajón és szálljunk be. Üljünk le a pilótaszékbe, kapcsoljuk be a rendszert (power), majd az ICD gomb megnyomásán után állítsuk be az üzemanyag-keveréket: Lanthanum, Sulfur, Silver, Neon. Nyomjuk le az initiation gombot, s a retina szkennelnek mutassuk be a kölcsönkért szemet.

SÉTA AZ ŰRBEN

Az űrben kapcsoljunk át kézi irányításra (Manual Override), s hívjunk egy barátot segíteni. A kesztyűtartóból vegyük magunkhoz a cuccokat, s a szekrényből vegyük ki a szkaferandert. Használjuk a ragasztót a kristályon, majd nyissuk ki a hordozható adatbankot, kapjuk ki belőle a kristályt, használjuk ezen is a ragasztót és rögzítsük a másikkra. Nézzük meg a szék hátuljára tűzött papírt, melyből megtudjuk, milyen állás szükséges az hyper-gráshoz. Üljünk le, s nyissuk ki a motorházat és a csomagartatót (hood és trunk gombok). Kapjuk magunkra a szkaferandert, lépünk ki az űrbe, lebegünk a hajó hátuljához és vegyük magunkhoz a táblát és a kábeleket. Tegyük a táblát a hajó végébe és várjunk. Tegyük a kábeleket a jobboldali helyre, s indítsuk be manuálisan a motort - ha rossz helyre

KALANDOZÁS EGY EMBERI TESTEBEN

Keressük meg a hajón a motornál Capillariest és a Alveolit a hajó elején. Vegyük mindent magunkhoz, majd másszunk be az emberi testbe és vegyük fel a staple-t, a kötelet és a cukrot, majd kössük a kötelet a staple-ra, s a ragasztóval (a kesztyűtartóban volt). Tekerjük be a csövet a kapillárisoknál. Másszunk ki, keressük meg a tollat és a tablettát, s használjuk a bőrön.

Bocsássatok meg a különösen szűkszavú és szaraz leírásért, de így is le kell állítanom magam



Néhány képkocka a játék alatt futó SVGA animációkból.



Egész szépek, s ha DOS alatt játszuk, még a sebesség is kielégítő.

a gyógyszerrel, ahogy kéri, s amikor mérges gáz kezd el szivárogni a szellőzőből vegyük ki az ágyyszerkezetből a cilindert, s próbáljuk meg kifeszíteni vele az ajtót. Ebben a pillanatban teleportálódik ide Stellar, de már nem fér ki az ajtón utánunk. Megtörténik a szertartás, mindenki halottnak hiszi, de amikor a szobánkba érünk, üzenet fogad: Stellar üzeni, hogy él, és segítségre van szüksége. Informáljuk a parancsnoki hidat, de a kapitány nem hisz nekünk. Magánakcióba kell kezdenünk: irány a hallodeck, üssük be az 5551212-es számot, mire egy kis harcminvészeti előadást látunk. Menjünk a űrhajó-parkolóba, használjuk az imént tanult harci fogást a kisemberen. Az eredmény: börtön. Amikor behozzák a kaját, vegyük magunkhoz, rakjunk össze belőle egy emberi alakot és illessük az ágyra. Amikor legközelebb behozzák a kajaszállító kocsi, bújjunk el benne, s az ő nem fogja észrevenni, hogy egy zűldiség-ember ül az ágyon. Első utunk a laborba vezetesen (sickbay), s vegyük ki a jobb ol-

dugjuk, kellemetlen "élményben" lesz részünk... Indulást után vegyük ki a halat a motor szellőzőjéből, és menjünk be a hajóba. Ha minden klappol, arra a bolygóra érkezünk, ahol Stellar van. A laborban beszélgetünk a dokival, majd miután távozott, nézzünk a polcon lévő dobozba, s vegyük magunkhoz a moodie chipet. Irány vissza a hajó, s vegyük magunkhoz a képet. Vegyük el a negatívot és tegyük a fotót a szürke képernyőre, majd vegyük el a másik képet, s tegyük a negatívot a szürke képernyőre. Ha minden jól megy, ezek után választhatunk a célpontok közül. Indítsuk el a hajót, majd nézzük meg a szék hátuljára tűzött útmutatót a cyberről, majd lépünk be a komputeren keresztül a cyberspace-be.

Keressük meg az irodában a csavarhúzó, vegyük fel a számot s adjuk oda a hölgynek, majd próbáljunk belemenni az iratokba, mire nem engedi. A csavarhúzóval állítsuk a számlátolt saját számunkra, s adjuk oda még egyszer a számunkat. Bent keressük meg a Beaux; sharp; santiago; and Project Immortality adatokat, s nyomtassuk ki őket a másik szobában. Keressük meg a laborban a dokit, s adjuk át az iratokat, aminek köszönhetően beenged a másik laborba is.

helyszűke miatt. Így az emberi test további felderítését rá- tok hagyom - lesznek még kalandokban részeket, nem mondom, de nem lesz nehéz. Aprópó, mintha "Fantasztikus utazás" című filmben már lett volna hasonló...



o k t o b e r 1995



576 KByte ÉRTÉKELŐ KADIA
SPACE QUEST 6 SIERRA

grafika: [Progress bar]

hang/zene: [Progress bar]

kezelhetőség: [Progress bar]

kihívás: PITE [Progress bar] KORREKT [Progress bar] KEMÉNY [Progress bar]

ÖSSZEHATÁS 77%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 2MB VIDEO: VGA CPU: 486/25 CD: 1 ZENE: SB SBPRO ROM: ROLAND ADLIB

PILLANTÁS

A minap végre rászántam magam, hogy elmérek a Nipawomsett mellett kúriába, melyet a Carnowash család utolsó élő tagjaként birtoklok. A helyi ingatlanügynököt már regen megbíztam, hogy adja el, hisz munkám és életvitem Európához köt, s így csupán másodszorra járok az ősi családi fészekben. Néhány hete megvette egy Gordon nevű fényképész és író felesége, Adrienne, de nem laktak benne sokáig.

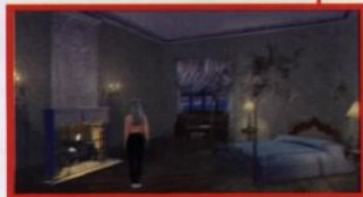


Jaj!

Most találkoztam az ügynökkel, aki közölte velem, hogy az aszszony visszaadta a kulcsokat, s lemondott a ház tulajdonjogáról, így ismét rám maradt a kúria. A kulcsok mellé egy borítékot is csatolt néhány oldalnyi naplőfeljegyzéssel és egy kazettával. Gyorsan elintéztem a formáságokat az ügynökkel, majd autóba vágtam magam, de mielőtt elindulnék megnézni az ősi hajlékot, egy pillantást vetek a papírlapokra...

Október 16. vasárnap

Tegnap este érkezünk meg Gordonnal a Carnowash-kúriába. Gyönyörű helyen terül el, a falu tíz percre van autótól. Nincs messze a háztól a tenger, s egész közel egy kis sziget van. Kicsit félelmetes a kúria hatalmas vízkúpával, visszhangzó termeivel, nehéz tölgyfa bútorairaival s a rengeteg festménnyel. Ejje!



dérces álmom volt... Biztos a szokatlan környezet hatására álmodtam ilyen rémeset, de még mindig nyomaszt egy kissé. Mindenféle kizsákosítókkal és illuzionista kellékekkel körülveve egy székbe voltam bilincselve, miközben egy bárd ingázott a fejem felett. Ekkor felébredtem - hála Istennek a hálószobában voltam és Don aludt mellettem. Soha nem volt ilyen szörnyű álmom. Reggel megkávéztunk, és Don elindult átalakítani az egyik fűdőszobát fotólaborrá, én pedig igyekeztem felírni a házat. A konyhakredencben találtam egy doboz gyufát, majd beléptem a kamrába. Felgyújtottam a lámpát, s a fényben kis dudor szűrt szemet a szőnyeg alatt. Felhajítottam a szőnyeget és alatta megtaláltam a pincelejárót. Az ajtaja kicsit beszorult, de az étkezőben találtam egy piszkavasat a tűz mellett, s avval felfeszítettem. Gyufát gyűjtöttem, s mentem - a szivbaj jött rám, amikor lent a huzat eloltotta a lángot, de szerencsére volt még egy szál gyufám, amivel meggyújtottam a petróleumlámpát. Lent rengeteg horró fogadott, s az egyikben némi finom bort találtam. A földön heverő kalapácsot elraktam, majd folytattam felfedező utamat. A nagyteremben találtam egy jósló gépet, s pont maradt egy érme a dobójában. Behelyeztem, majd a jósnő néhány mozdulat és kísérelő zene után elhallgatott, s egy papírszeletet adott ki a gép a következő szöveggel:

"A gonosz még egyszer előjő". Fura. Nem tudom miért, de úgy látszik, az ügynök nem adta át az összes kulcsot a kúriához - három zárt ajtóval is találkoztam feledtető utamon - igaz az egyikben belül volt a kulcs. Bont az emeleti fűdőszobában találtam, épp a lefolyót szereltem. Szegény megvágta az ujját. Nem tudta kitisztítani a lefolyót, tisztítószere lenne szüksége. Holnap majd veszek a faluban. A hálószoba szekrényből kivettem egy ötdolláros, majd körbenéztem a többi szobában. A galérián egy furcsa üvegbúrás szerkezetre lettem - fogalmam sincs mi lehet. Úgy látszik a Carno családban lehetnek művészlélek is, mert rajzablát és festőkeket találtam a teremben.

Volt egy rossz élményem is: a helyiségben találtam egy kis kertészruhákat, az alja foltos volt. Megnéztem közelről: rászáradt vérfojtok voltak... Az egyik háló-



ban találtam egy pakli tarokk kártyát, s az egyik fiókban egy érdekes hangvételi levelet... Zoltan Carno felesége írta egy bizonyos "anyagnak", és a segítségét kéri, hogy mentse meg valahogy férjétől, aki egy rettenetes zsarnok, és nem lehet mellette élni. A vörös posztós hálószobában találtam egy cigarettatárcát a szekrényben - szagra hasis lehetett. A vörös szín mindig fura érzéssel töltött el: most is, amikor lefeküdtem pihenni egy kicsit az ágyra, pillanatok alatt elszenderedtem, s furcsa álom kezdett gyötörni... Mintha az ágyból kezek nőnének ki, s húznának lefelé... Anyira megijedtem, hogy Don is beszaladt a sikoltásomra. Úgy viselkedtem, mint egy gyerek. Kaptam magam, s elugrottam a faluba autótól, felkerestem az ügynököt (hihetetlenül bunkó alak), s további kulcsok után érdeklődtem. Némi noszogató után megengedte, hogy belenézzek a ház



dossziéjába, s ha találok még kulcsokat, azt elvihetem - persze, hogy találtam egyet! Visszamentem a házba, s a nagyteremből nyíló kisajtót sikerült kinyitnom. Egy dolgozószobába jutottam, az asztalon Carno illuzionista előadásáról olvastam egy szórólappot. Az íróasztalon egy érdekes macskaszoborba rejtett kést találtam, a fiókban pedig egy levelet, melyben Zoltan Carno a feketemágia erejét fejtegette. A szoba egyébként tele volt ilyen témájú könyvekkel. Amikor a kandallót vettem közelebről szemügyre, egy téglát sikerült belöknom. Régen kápolna volt a fal mögött, de befalazzák - ki tudja miért. A kés segítségével kibontottam a falat, s beléptem a kápolnába. Dohos szag fogadott, s mindent por lepett. Az oltár tetején találtam egy dobozt, s rajta egy könyvet, benne a Carnok családjával. Zoltannak öt felesége volt! Ezt nagyon furcsának találtam, hisz a múlt században nem volt még divat a ház... Mialatt a könyvet böngészem, halk koppanás törte meg a csendet - a dobozról leesett a fogópánt! Odaléptem és kinyitottam. Hirtelen kicsapott belőle valami zöldes árny, néhány másodpercig nem láttam semmit, csak Don kiáltására lettem figyelmes, s máris futottam hozzá. A földön hevert, s nem tudta mi történt vele. Hirtelen ütést érzett a fején, aztán elájult szegény. Most vacsora után már sokkal jobban van. Nem is látszik az ütés nyoma.



MAGBÓRIA

Október 17. hétfő

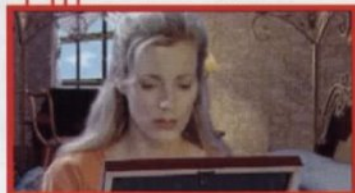
Don nagyon furcsa volt ma reggel. Sosem láttam ilyen agresszívnek, eddig soha nem kiabált velem ilyen hangon. Nem tudom mi történt vele, de a lefolyótisztító miatt kezdett el ordítani - hogy még nem



szerzem be. A nagyterembe lépve zeneszó ütötte meg a fületem: fentről hallatszott az egyik szobából. Egy gramofon játszott. A szobában egy bizarr szerkezet állt, biztosan Carno trükkjeihez kellett a kánpad. A jószágban ismét találtam egy érmét, s a mai üzenet az volt, hogy "Az idegenek tartózkodóknak töled". Érdekes. A búrpaltnban találtam egy üveg Abszintot - ma már betiltották ezt a rendkívül erős italt, amelyek könnyen a rabjává válik, aki fogyasztja. Úgy látszik régről maradt itt. A tűz mellett találtam egy újságot, majd autóba ültem, s elhúztam a faluba. A boltban kaptam lefolyótisztítót, s elhoztam egy ingyen csontot a cicának. Az autótól elindultam balra, s egy tisztes kis házat találtam. A postládában volt egy levél - egy bizonyos Malcolmnak címzték. A csontot végül nem tartot-

tam meg a macskámnak, oda kellett adnom a kutyusnak, aki nem volt hajlandó enélkül beengedni. Bekopogtam, egy szájszavú öregasszony nyitott ajtót - nem engedte, hogy Malcolmmal beszéljek, azonnal kitéte a szűrőmet.

A városban benéztem a régiségkereskedőhöz, akinek kiderült imádja a novelláimat. Kért is egy autogramot tőlem. Érdekes dolgokat tudtam meg Loutól. Elmondta, hogy Malcolm 110 éves, s gyermekkorában a Carno kúriában élt, ma tolókcsohoz



van kötvé, s Ethel, az ápolónő vigyáz rá. Mesélt Carnoról is, aki világhírű mágus volt, s állandóan utazott. Elmondta, hogy öt felesége közül négyvel furcsa dolgok történtek: kettő meghalt, egy elveszett, egy pedig állítólag lelépett. Az ötödik is megmagyarázhatatlan körülmények között halt meg Carnoval együtt - de erről senki nem tud semmi biztosat. Visszamentem a kúriához, s a csűr ajtaját nyitva találtam... Bent nem volt senki, csak a cicá, ráadásul jól rámijesztett. Úgy látszik néha koldusok



lakhadják a csűr, mert néhány edény sorakozott a kályha mellett. Amikor az edényeket nézegettem, bejött Don és hatalmas patáliát csapott a "vendégek" miatt. Nem értem, miért lett ilyen agresszív. Odaadtam neki a tisztítót, amitől kicsit meggyugodott s elviharzott dolgozni. Utána futottam, meg-



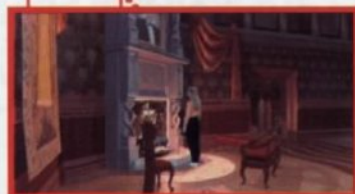
nézni mi az a nagy átalakítási munka, de nem engedte be a készülő laborba. Olyan volt mint egy morgós medve, alig lehetett kiszédni belőle, hogy mit akar vacsorára.

Október 18. Kedd

Ma reggel a kertben piknikeztünk. Don ma is nagyon furcsán viselkedett. Nem volt kedve beszélgetni, csak pár falatot evett, s gyorsan lelépett a készülő laboratóriumába, ahová tegnap óta nem enged be. Miután elment, egy alakot pillantottam meg az egyik fa mögött: Cyrus volt, aki a nagyanyjával együtt csövezik a csűrben - az ő edényeiket rúgta tegnap Don. Cyrus egy kicsit kelekötya, de jószívű gyerek. Követ-



tem a csűrbe, ahol a nagyanyját kisebb baleset érte: beszakadt alatta a ől tetjeje és se le, se fel. Felmásztam én is, a vasvillával magamhoz húztam a csigás kötelet, mellyel a szalmát szokták feljuttatni, beleakasztottam a mamiba és Cyrussal kihúztuk. Szegényeknek nincs hol lakniuk, így felajánlották, hogy segítenek a ház körül, csak maradjassanak. Így hát felvettem őket. Ahol beszakadt a deszka, találtam egy szöveget és a kalapács segítségével kihúztam, majd felkerestem vele az emeleti zárt ajtót. Egy



klasszikus trükköt használtam, hogy megszerzem a belülről lévő kulcsot: az ajtó alá becsúsztattam az újságot, és a szöveget kipiszkáltam a kulcsot. Az ajtó mögött egy feljáró van, mely a pad-



lásszobába vezet. A kis szobában egy könyvet találtam, benne egy ajánlást: Malcolmnak Zoltantól. Lent megnéztem a jószág mondókáját: a mai napra ismét egy izgalmas tanács jutott: "A gonosz téged néz. Szerezz barátokat!". Elugrottam a városba, s megmutattam Malcolm

ápolójának a könyvet. Végre beengedett az öreghez, aki egy hatalmas karosszékben fogadott. Csak az tudtam meg tőle, hogy itt élt egy darabig a toronyszobában. Megkérdezte, hogy minden rendben van-e itthon, mire igennel válaszoltam, majd elküldött. Arra hívatkozott, hogy fáradt. Pedig öt percet se beszélünk... Don itthon idegesen fogadott. A szememre vetette, hogy a faluba mentem, s emberekkel találkozom. Pont ő mer szólni, aki egész nap abban a nyomorult laborban vacakol... Nem értem Dont.

...nagyon távoli szálak kötnek össze Zoltannal, s a kúriában sohasem laktam. Mégis, ahogy ezeket a sorokat olvasom kezdek hinni a falusi mendemondákban. Lehet hogy valami mégsem stimmel a házzal?

Gaspar Carnowash

...folytatása következik...



MEGJELENT!

Burago rally



MEGVÁSÁROLHATÓ
és postal utánvéttel
MEGRENDELHETŐ!

Az év C64-es futama megjelent
lemezen,
díszdobozban,
kezelési útmutatóval!

Megvásárolható valamennyi
576 shopban
és megrendelhető a
COMGAME GM
1389 Budapest,
Postafiók 132. címen.

ÁRA CSAK 999,-Ft



ONSLAUGHT	6900
OUTRUN 2019	5900
PETE SAMPRAS TENNIS	8900
PITFALL	9900
PRIMAL RAGE	13900
PRINCE OF PERSIA	8900
PUGSY	5900
RED ZONE	6900
REN AND STIMPY	5900
ROAD RUNNER	11900
ROBOCOP VS TERMINATOR	7900
ROCK AND ROLL RACING	5900
ROLLING THUNDER 2	5900
ROLO	7900 5900
RUGBY WORLD CUP 1995	7900
SAMURAI SHOWDOWN	12900
SHINOBI REVENGÉ	5900
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPEK)	9900 7900
SOCKET	7900
SONIC 3	11900
SONIC & KNUCKLES	11900
SONIC SPINBALL	7900
SPARKSTER	9900
SPEEDY GONZALES	11900
SPIROU	9900 7900
TAZ MANIA	7900
TAZ MANIA 2	9900
TECMO SUPER BOWL	8900
TOYS	6900
TURBLE LIES	9900
XENON 2	5900
VIEW POINT	9900
VIRTUA RACING	11900 5900
WARLOCK	9900 6900
WINTER OLYMPICS	5900

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

BATMAN FOREVER	8900
CHOPFLIPPER 3	5900
DESEK STRIKE	4900
DONALD DUCK 2 DEEP DUCK	3900
DRAGON	5900
DYNAMITE H	5900
ECCO THE DOLPHIN 2	6900
EXCELLENT DIZZY COLL.	5900
F1 CHAMPIONSHIP EDITION	8900
GEARWORKS	4900
GLOBAL GLADIATORS	4900
INCREDIBLE HULK	5900
INDIANA JONES 3	4900
JAMES BOND 07	5900
MICKY MOUSE 3	7500
NHL HOCKEY	6900
PETE SAMPRAS TENNIS	3900
PRIMAL RAGE	7900
PRINCE OF PERSIA	3900
RISTAR	5900
ROAD RUNNER	3900
SHINOBI 2	4900
SMURFS (HUPIKÉK TÖRPEK)	3900
SONIC 2	3900
SONIC CHAOS	3900
SONIC DRAFT RACE	7500
SONIC SPINBALL	4900
SONIC TRIPLE TROUBLE	6900
SPEEDY GONZALES	7500
STARGATE	5900 3900
SUPER MONSTER GP 2	3900
USHER MONSTER TRUCKS	5900
WINTER OLYMPICS	3900
WIZARD PINBALL	8900

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

BATMAN RETURNS	3900
CALIFORNIA GAMES 2	3900
CHUCK ROCK 2	4900
CML SPOT	4900
CYBER SHINOBI	2900
DAFFY DUCK	3900
DONALD DUCK 2	3900
DONALD DUCK BOX SET	5900
DONALD DUCK LUCKY DIME	4900
DRAGON	5900
ECCO	5900
FLASH	3900
GOLDEN AXE WARRIOR	3900 2900
IMPOSSIBLE MISSION	3900
INCREDIBLE HULK	4900
INDIANA JONES	3900
JUNGLE BOOK	4900
MICKY MOUSE 2	3900
MICRO MACHINES	5900
MORTAL KOMBAT	5900
NEW ZEALAND STORY	3900
OUTRUN EUROPA	5900
RC GRAND PRIX	3900
SEGA CHESS	3900
SMURFS (HUPIKÉK TÖRPEK)	5900
SONIC 2	4900
SONIC SPINBALL	3900
STREETS OF RAGE	4900
STREETS OF RAGE 2	4900
TERMINATOR 2	3900
WONDER BOY	2900
WORLD GP	3900

MEGA CD PROGRAMOK

BRUTAL	9900 5900
HEART OF ALIEN	9900 5900
PRINCE OF PERSIA	6900 5900
RACING ACES	7900 5900
ROAD AVENGER	7900 5900
ROBO ALESTE	7900 5900
SONIC	7900 5900
SPIDERMAN	7900 5900
THUNDER STRIKE	7900 5900

TIME GAL 6900 5900
IBM PC 3.5 PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	6999
1942 PACIFIC AIR WAR	6999
ALADDIN	5999 2999
ALLEN BREED TOWER ASS.	4999
AMERICAN GLADIATORS	1999
ANCIENT ART OF WAR -N SKIES	4999
ARCADE POOL	2999
ARTHUR MACLEAN S POOL	2999
ARMOUR GEDDON	1499
ARNIE 2	3999
BATTLE ISLE DATA	3999
BIG RED ADVENTURE	3999
BLACK HAWK	6999 4499
BREKTHRU	3999
BUDOKAN	2999
CADAVER + PAYOFF	2999
CANNON FODDER	2999
CANNON FODDER 2	5999
CAR AND DRIVER	1999
CHESS MASTER 3000	2999
CHUCK YEAGER FLIGHT TR.	2999
COLONIZATION	6999
COMANCHE	7999
CRUISE FOR A CORPSE	2499
CYBER RACE	3999
DAEMONGATE	3999
DAWN PATROL	6999 3999
DEFENDER OF EMPIRE	3999
DELTA V	6999 2999
DESCENT	6999 3999
DESERT STRIKE	4999
DESCWOLF	7999 5499
DREAMWEB	6999 2999
DUNE	2999
DUNGEON MASTER II	8999
EARTH SIEGE	6999
ECSTATICA	6999
EL FISH	6999
ELITE II	5999
EPIC	2999
EUROPEAN CHAMPIONS	2999
EYE OF THE BEHOLDER	3999
EYE OF THE BEHOLDER 2	3999
EYE OF THE BEHOLDER 3	6999
F14 FLEET DEFENDER	3999
F14 FLEET DEFENDER SCEN.	3999
F29 RETALIATOR	2999
FLASHBACK	4999
FLIGHT SIM TOOLKIT	2499
FREED DC	4999
GRAND PRIX UNLIMITED	5999
GUILTY	5999
HAND OF FATE -KYRANDIA 2	5999 3999
HEROES OF THE 357TH	4999
HEXX	2999
HOKUM KASO	5999 3999
HOKUM	3900
INDIANAPOLIS 500	2999
INFERNO	7999 3999
INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999
ISHAR 3	3999
JAGGED ALLIANCE	8999
JUNGLE STRIKE	5999
JURASSIC PARK	2999
LEGEND OF KYRANDIA	2999
LHX ATTACK CHOPPER	2999
LION KING	5999 3999
LOMBARD RAC RALLY	1999
LOST IN L.A.	1999 999
LOW BOW	2999
MAGIC WORLDS	2999
MARIO ANDRETTI RACING CH.	2999
MASTERS OF MAGIC	5999
METAL MARINES	7999
MCDONALD LAND	2999
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	1999
MIDWINTER	2999
MIDWINTER II	2499
MIG 29	2999
MIG 29 SUPER FULCRUM	2999
MORTAL KOMBAT 2	6999 3999
NASCAR TRACK PACK	4999 1999
NHL HOCKEY	6999 4999
NOMAD	3999 1999
OBITUS	1999
OPERATION STEALTH	1999
OVERLORD	6999
PACIFIC STRIKE	6999 3999
PANZER GENERAL	5999
PATRIOT	4999
PEPPER S ADVENTURE	5999 2999
PINBALL DREAMS L-2DATA	3999
PINBALL FANTASIES	5999
PIZZA TYCOON	7999 4999
PLAYER MANGER 2	5999
POPULOUS + PROMISSIED L.	2999
POPULOUS 2	2999
POWERMONGER	2999
PRINCE OF PERSIA	2999
PRO ZENNIS TOUR	3999
PROJECT X	2999
PUSH OVER	2999
PYROTECHNICA	5999 3499
QUARANTINE	6999
RAMPART	2999
REACH FOR THE SKIES	2999
REALMS	2999
RETRIBUTION	5999 3999
RETURN OF THE PHANTOM	5999
REX NEBULAR	3999 1999
RINGWORLD	3999
RISKY WOODS	2999
ROBOCOP 3	3999
ROBOCOP 3	3999
SEAL TEAM	2999
SECRET WEAPONS OF LW.	3999

SHADOW CASTER	2999
SHADOW LANDS	2999
SIMPSONS	1999
SLEEPWALKER	1999
SLIPSTREAM 5000	7999 4999
SPACE 1089	2499
SPACE FEDERATION	5999 2999
SPACE QUEST III	2499
SPECTRE VR	8999
STAR CONTROLL II	4999
STARLOD	5999 3999
STEEL THUNDER	2999
STRIKE FLEET	2999
SUMMER CHALLENGE	2999
SUPER FROG	3999
SUPERKARTS	3999
SUPERSKI PRO	5999
SUPER SPACE INVADERS	1999
SUP. STREET FIGHTER 2 TURBO	7999
SYNDICATE	2999
SYSTEM SHOCK	2999
TERMINATOR 2	1999
TEST DRIVE 2	2999
TEST DRIVE 3	2999
THE CYCLES	2999
THE GAMES	2999
THE FIGHTER	7999
TIPO TROT TYC.WORLD EDIT	3999
UFO 2 X-COM TERROR FROM D.	7999 5999
ULTIMA VI	2999
ULTIMA VII	2999
ULTIMA UNDERWORLD	2999
ULTIMATE BODY BLOWS	2999
UNIVERSE	3999
WARCRAFT	7999
WARRIORS	7999
WING COMMANDER	2999
WING COMMANDER 2	2999
WING COMMANDER ACADEMY	2999
WING COMMANDER SEC. MISS.	2999
W.CLASS L.BOARD.GOLF	1999
WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE	1999
ZEPELIN	6999 3999

JÁTÉK GYŰJTEMÉNYEK

DELPHINE COLLECTION	4999
-ANOTHER WORLD	
-CRUISE FOR CORPSE	
-FUTURE WARS	
-OPERATION STEALTH	
LUCAS ART COLLECTION	4999
-INDIANA JONES 3 ADV.	
-LOOM	
-MANIAC MANSION	
-MONKEY ISLAND	
-ZAK MCKRACKEN	
THE GREATEST	4999
-DUNE	
-LURE OF THE TEMPTRESS	
-SHUTTLE	

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	7999 4999
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	7999 4999
3D ATLAS	14999
ACROSS THE RHINE	9999
ALLEN BREED TOWER ASS.	5999
ALONE IN THE DARK 3	7999
ARMORED FIST	7999
ATTACK STACK COLLECTION	7999
BREATHE A STEEL SKY	6999
BIG RED ADVENTURE	6999 4499
BLOODNET	5999
BLOODWING	5999
BRICKS,BLOCKS & CLOCKS	5999
BUREAU 13	6999
BUZZ ALDRIN RACE	3999
CAMPAIN	9999 3999
CHAOS CONTROL	7999 3999
CHESSMASTER 3000	3999
CIVIL WAR	5999
COLONIZATION	7999
COMBAT CLASSICS 3	7999 4999
COMMAND & CONQUER	6999
COMMANDER BLOOD	6999
CREATURE SHOCK	6999 6999
CRUISE FOR A CORPSE	2999
CRUSADER NO REMORSE	HIVJ
CYBERIA	9999
CYCLEMANIA	7999 4999
D GENERATION	1999
DAEDALLUS ENCOUNTER	9999
DARK FORCES	9999
DARK LEGIONS	6999
DAY OF THE TENTACLE	7999
DAWN PATROL	7999 4999
DESCENT	7999 3999
DESERT STRIKE	4999
DID S VIRTUAL WORLDS	4999
DIGITAL LOVE	3999 1999
DISCOVERIES OF THE DEEP	6999 7999
DISCWORLD	9999 7999
DOOM 2	9999 7999
DRAGON LORE	8999 4999
DRAGONSPHERE	6999 3999
DREAMWEB	6999 3999
DUNGEON MASTER II	9999 3999
EARTH SIEGE	8999
ECSTATICA	8999 8999
ELDER SCROLLS ARENA	9999
ELITE II	6999 3499
F14 FLEET DEFENDER GOLD	6999
F15 STRIKE EAGLE + 50 GAMES	3999
+ 50 GAMES	2999
F17 A	2999
FADE TO BLACK	9999

FLASHBACK	8999
FLIGHT UNLIMITED	10999
FREDDY PHARKAS	4999
FULL THROTTLE	9999
FX FIGHTER	9999
GRAT NAVAL BATTLES 2	6999
GRIEMLIN COMPILATION	6999
GUILTY	7999 3999
GUNSHIP + 50 GAMES	3999
GUNSHIP 2000+SCENARIO	4999
HARPOON	1999
HI OCTAVER	11999 6999
HIDDEN WORLDS - MACARPET DATA	4999
INCA	4999
INDY CAR RACING	2999
INFERNO	6999 4999
INHERIT OF THE EARTH	7999 4999
INTERACTIVE COLLECTION	9999
IRON ASSAULT	7999 4999
ISHAR	2999
ISKAK 2	5999
JAGGED ALLIANCE	8999
JORDAN IN FLIGHT	2999
JUNGLE BOOK	8999
JUNGLE STRIKE	6999
JURASSIC PARK	6999
KASPAROV / BRIDGE II	2999
KINGS TABLE	6999 2999
KINGS QUEST 6	4999
KINGS QUEST 7	8999 4999
KNIGHTS OF SKY + 50 GAMES	6999
LABYRINTH OF TIME	6999
LANDS OF LORE	6999
LAST DINASTY	9999
LAURA BOW 2	4999 2999
LEMMINGS 3	9999
LODERUNNER	6999
LOST EDEN	7999
LOST IN TIME	4999 3999
MI TANK FLAT.+ 50 GAMES	3999
MACHIAVELLI THE PRINCE	9999
MAGIC CARPET	9999
MAGIC CARPET 2	9999
MANIAC SPORTS	6999 3999
MARINE FIGHTERS	5999
MEGA RACE	4999
MICROSOSS	8999
MICROPROSE GOLF ÉS F-I	4999
MYST	8999
NASCAR TRACK PACK	4999
NEED FOR SPEED	9999
NETWORKS AIV	9999
NHL HOCKEY 95	7999
NIGEL MANSELL WORLD CH.	4999
NOCTROPOLIS	8999 2999
NOMAD	6999 2999
NOVASTORM	4999
ONE IN A MILLION SEX OVERLORD	2999
PANZER GENERAL	9999
PEPPER SADV IN TIME	5999 3999
PHANTASAGORIA	9999
PIZZA TYCOON	7999 4999
PLAYER MANGER 2	7999
POWER DRIVE	9999
PRISONER OF ICE	6999
PRIVATEER	2999
PYROTECHNICA	6999 4999
RAILROAD TYC.+ 50 GAMES	3999
RETRIBUTION	5999 3999
RISE OF ROBOTS	7999 4999
SEAL TEAM	2999
SHADOW CASTER	7999
SHADOW CASTER	2999
SIM CITY	7999
SIM CITY 2000	2999
SLIPSTREAM 5000	7999 4999
SPACE HULK	6999
SPACE QUEST COMP. 1-5	4999 3499
SPACE QUEST 6	9999
SPECIAL FORCES + 50 GAMES	3999
SPECTRE VR	6999 4999
SPELLCASTING PARTY PAK	6999
STAR CRUSADER	7999 3999
STARLOD	6999 3999
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	2999
STAR TREK THE NEXT GEN.	9999
STARWAR 2050 AND SCENARIO	7999 4999
SUMMER GAMES SEX	4999
SUPER KARTS	9999 5999
SUP. STREET FIGHTER 3 TURBO	9999
SUPER TETRI+ 50 GAMES	3999
SUPERSKI PRO	6999
SVGA HARRIER	3999 1999
TASK FORCE 1942	3999
TEMPATION COLLECTION	8999
-7TH GUEST	
-HAND OF FATE	
-INDY CAR RACING	
-LANDS OF LORE	
TFX	4999
THE HORDE	6999
TORNADO + FALCON 3.0	5999
TRANSPORT TYCOON	6999
UFO	6999
UFO + MASTERS OF ORION	6999
UFO 2 X-COM TERROR FROM D.	6999
ULTIMA I-IV	9999
ULTIMA VIII-SAPS	9999
UNIVERSE	4999
UNIVERSAL POOL	9999
VOYEUR	6999 3999
WARCRAFT	8999
WARRIORS	8999
WARPLANES VOL.1	7999
WINGS OF GLORY	6999 3999
WOLFPACK	6999 3999
WORLD ATLAS V4	8999
WRATH OF GODS	6999
XANTH	6999
X-WING COLLECTORS CD	9999 7900
ZEPELIN	6999 3999
ZORRO	6999 3999

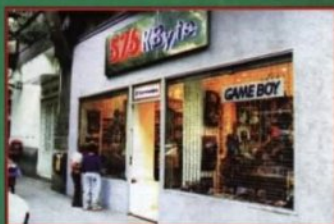
AZ ÚJDONSÁGOKÉRT (LÁSD: „HÍVJ” KATEGÓRIA) TÁRCSÁZ A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!

MIVEL LISTÁNK OKTÓBER 10-ÉN KESZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL.

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

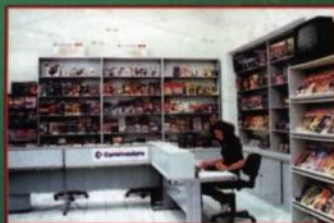
1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415



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



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



TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

DEBRECEN
Hatvan u. 70.

SZEGED,
Vadász u. 5.

**A KÖZELJÖVŐBEN ÚJ ÜZLETÜNK NYÍLIK
A PASARÉTI TÉRNÉL
(II., Kelemen László u. 14/a)!**