

570 Byte

Számítástechnikai magazin

318,-Ft

DÖMPING!

Az egy játékra eső halálesetek számában az **ALIEN BREED 3D** a nyerő!

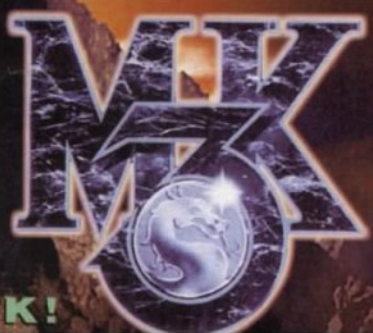
DÉJÀ VU!

Mintha már láttuk volna valahol a **FIFA '96** képsorait...
Megvan: **ÉLŐBEN!**

EXTRÉM!

Autóverseny tízezres fordulaton. A **SCREAMER** szédületes tempót diktál.

**MELLÉKLETÜNKBEN:
FADE TO BLACK TÉRKÉPEK,
MK3 TITKOS KÓDOK,
PC, AMIGA, KONZOL TRÜKKÖK!**



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

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

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD II alapgép + 1 CONTROL PAD 17999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES FIFA SET: SNES alapgép + FIFA SOCCER + 1 db CONTROL PAD 27999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GAMEBOY alapgép játék nélkül 9999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD 8499.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 1 játék HÍVJI

SEGA 32X KÍNÁLAT:

SEGA 32X ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL 42999.-

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD 79999.-	VIRTUA RACING (USA) HÍVJI
SATURN Joystick 5999.-tól	OFF WORLD EXTREME (USA) HÍVJI
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel HÍVJI	NHL ALL STAR HOCKEY (USA) HÍVJI
SATURN NTSC adapter HÍVJI	CORPSE KILLER (USA) HÍVJI
DAYTONA USA 12900.-	FI LIVE FORMATION (JAP) HÍVJI
BUG! 11900.-	KING OF BOXING (JAP) HÍVJI
VIRTUA FIGHTER REMIX 11900.-	HANG ON GP 95 (JAP) HÍVJI
INT. VICTORY GOAL! 9900.-	V OPEN TENNIS (JAP) HÍVJI
SHINOBI X 11900.-	VIRTUA COP (JAP) HÍVJI
PANZER DRAGON 11900.-	TOH SHIN DEN (JAP) HÍVJI
STREET FIGHTER MOVIE 9900.-	VIRTUA FIGHTER 2 (JAP) HÍVJI

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD 79900.-	LEMMINGS 3D 11900.-
RAYMAN 13900.-	DESTRUCTION DERBY 13900.-
NOVASTORM 11900.-	WIPE OUT 13900.-
RAPID RELOAD 9900.-	STREET FIGHTER MOVIE 11900.-
AIR COMBAT 11900.-	TOTAL ECLIPSE TURBO 11900.-
NBA JAM T.E. 11900.-	TEKKEN HÍVJI

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS) 2999-3499 Ft	SNES CONTROL PAD 2999 - 3499 Ft
SEGA PHANTOM ARCADE JOY 4999 Ft	SNES PHANTOM ARCADE JOY 4999 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0 9999 Ft	SNES USA KONVERTER 3200 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER 7999 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0 9999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL 1999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER 6999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL 1999 Ft	SNES SCART KÁBEL 1999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK 7999 Ft	SNES JOYHOSSZABBÍTÓ KÁBEL HÍVJI
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD 1999 Ft	SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER HÍVJI
SEGA MASTER SYSTEM -	SUPER GAME BOY 9999 Ft
GAME GEAR KONVERTER 3999 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER 1299 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER 1299 Ft	NES ACTION REPLAY 5999 Ft

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

PC JOY - EDGE II 2999 Ft	PC EGÉR (2-3 gombos) 2999 Ft
PC JOY - HAWK 2999 Ft	COMMODORE JOYSTICKOK 1999 Ft
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD 2999 Ft	COMMODORE FREE WHEEL (kormány) 3999 Ft
PC JOY - FLIGHT MAX 5999 Ft	COMMODORE FOOT PEDAL (pedál) 2999 Ft
PC JOY - FX 2000 2999 Ft	AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL 999 Ft
PC JOY - COMMAND Control pad + játék 3999 Ft	DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek 2999 Ft
PC JOY - TORNADO 2999 Ft	SCREENBEAT 3 AKTÍV HANGFAL (2 x 10 WATT) 3999 Ft
PC JOY - OPTIX 7999 Ft	

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

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

SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)
 CD ROM GAMES
 PC ATTACK
 PC FORMAT
 MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
 EDGE
 X-GEN
KONZOL:
 3DO MAGAZINE (3DO)
 C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
 EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
 EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
 GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
 TOTAL (NINTENDO)
 ULTIMATE (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)

STREET FIGHTER KULCS-TARTÓK

Továbbra is kapható a nyolc alapfigura, darabonként

mindössze 199 Ft-ért!

FANTASZTIKUS AKCIÓ!!!

FADE TO BLACK (PC CD)

+

COMMAND CONTROL PAD



9999,-

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

AMIGA PROGRAMOK	
ALADDIN AGA	5999
AMNIO	1999
ARCADE POOL AGA	1999
ARCHER MACLEAN S POOL	2999
BAAL	899
BANSHEE-A1200	4999
BATMAN RETURNS	2999
BENEFACOR	3999
BILL S TOMATO GAME	1499
BOB S BAD DAY	1999
BRIAN THE LION-A1200	3999
BUDOKAN	2999
BURNING RUBBER	2999
CADAVER 4 PAYOFF	2999
COLONIZER	6999
DENNIS AGA	2999
DEVIOUS DESIGN	1499
DISPOSABLE HERO	3999
DRAGONSTONE	4999
DYNASTY WARS	3999
EX-GAMES COLLECTION	4999
-ARCHER MACLEANS POOL	
-POPULOUS 2	
-SHUTTLE	
-EYE OF BEHOLDER 2	3999
GATEWAY TO THE SAVAGE F.	3999
GORLINS 3	3999
INDY BEAT	1999
ISHAR 3	3999
JIMMY WHITE SNOOKER	2999
LAST BATTLE	2999
LINKS GOLF CHALLENGE	1999
LION KING AGA	4999
LOTUS TRILOGY	4499
MENACE	999
MICROPROSE F1 GP	3999
NIG.MANSELL WORLD CHLSPH	4499
NINJA REMIX	1999
NORTH AND SOUTH	1999
OUTRUN EUROPA	1999
PLAN 9 FRONT OUTER SPACE	1999
POOLS OF DARKNESS	1999
PREM.MANAGER 3 MULTI EDIT	2999
RISE OF ROBOTS AGA	4999
ROBINSON'S REQUIEM	3999
RVF HONDA	1999
SECOND SAMURAI-A1200	3999
SEIK AND DESTROY	3999
SHADOW WORLDS	3999
SKIDMARKS	3999
SUBWAR 2050	4999
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	4999
-BODY BLOWS	
-OVERDRIVE	
-SUPERFROG	
THEME PARK	4999
TREASURES OF SAVAGE F.	3499
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999
TURRICAN	1999
TURRICAN 2	1999
UFO AGA	4999
WORLD CUP YEAR 94	6999
-SENSIBLE SOCCER	
-GOAL	
-STRIKER	
-CHAMP.SHIP MANAGER 93-94	

CD 32 PROGRAMOK	
AKIRA	6999
ALFRED CHICKEN	3999
ALIEN BREED 3D	3999
ALIEN BREED ES QWAK	3999
ALIEN BREED TOWER ASS.	4999
ALL TERRAIN RACING	4999
BANSHEE	3999
BATTLE TOADS	3999
BENEATH A STEEL SKY	4999
BUBBA AND STIX	4999
CANNON FODDER	3999
CHUCK ROCK	4999
CHUCK ROCK II	4999
D GENERATION	3999
DANGEROUS STREETS	1999
DEEP CORE	2999
DISPOSABLE HERO	4999
DRAGON STONE	3999
FIELDS OF GLORY	5999
FIRE AND ICE	3999
FLY HARDER	2999
FURY OF THE FURIES	3999
HUMANS	3999
INTERNATIONAL KARATE +	2999
JOHN BARNES FOOTBALL	2999
JUNGLE STRIKE	4999
KID CHAOS	3999
LAST NINJA III	2999
LITTL DUVIL	4999
LOTUS TRILOGY	5999
MICROCOSM	7999
NIG.MANSELL WORLD CHAMP.	4999
PINBALL FANTASIES	4999
PREMIERE	3999
RISE OF ROBOTS	7999
SHADOW FIGHTER	5999
STRIKER	4999
SUBWAR 2050	4999
SUMMER OLYMPIX	1999
SUPERFROG	3999
SUPER METHANE BROTHERS	2999
SUPER PUTTY	2999

SURF NINJAS	2999
TOP GEAR 2	4999
TREAS	1999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999
UNIVERSE	5999
WORMS	HIVJ
ZOO	3999
ZOO II	4999

C64 KAZETTÁK	
ACROJET	699
AIRBORNE RANGER	699
ALIEN 3	299
ARMALYTE	699
BADLANDS	699
BARBARIAN	699
CALIFORNIA GAMES	699
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699
CRACKDOWN	699
DELTA	699
DRAGONS OF FLAME	699
F15	699
F16	699
F16 COMBAT PILOT	999
FIGHTER BOMBER	999
FINAL FIGHT	999
FLIMBO S QUEST	999
GOLDEN AXE	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999
HOSTAGES	999
HUDSON HAWK	799
INDIANA JONES IV ARCADE	999
JAMES POND	699
JAWS	699
JUDGE DREDD	699
LAST NINJA 3	999
LETHAL WEAPON	799
LICENCE TO KILL	699
LONG LIFE	999
LOTUS EDSPRIT	999
MC DONALD LAND	999
MICROPROSE SOCCER	999
NO LIMIT	999
NORTH & SOUTH	999
OPERATION HORMUZ	499
OPERATION NEPTUN	999
PINK PANTHER	999
RAMBO 3	999
ROAD RUNNER	699
ROBOCOP 2	999
ROBUNING MAN	999
SHADOW DANCER	999
SHADOW WARRIOR	999
SHINOBI	999
SKULL & CROSSBONES	999
STEGAR	699
STREET ROD	699
SUBRAM COMMANO	999
SWORD OF HONOUR	999
TERMINATOR 2	999
TEST DRIVE 2	999
TETRIS ES KIKUGI	999
TIME MACHINE	999
TIME SCANNER	999
TOM & JERRY 2	999
TOTAL RECALL	999
TURBO OUTRUN	999
TURRICAN II	999
TUSKER	999
VENETTA	699
WINTER SUPER SPORTS 92	999

C64 CATRIDGE-OK	
BATTLE COMMAND	999
ROBOCOP 3	999
SHADOW OF THE BEAST	999
TOKI	999

C64 LEMEZEK	
ACTION FIGHTER	699
ALIEN 3	799
BAAL	799
BURRAGO RALLY	999
BLUES BROTHERS	999
SOCER	999
BUDOKAN	799
CAPTAIN FIZZ	799
CHUCK ROCK	999
CREATURES	999
CREATURES 2	999
DALEK ATTACK	799
DARKMAN	799
DIE HARD 2	999
DOUBLE DRAGON 3	999
DYNASTY WARS	999
ELVIRA 2	999
F16 COMBAT PILOT	999
FIGHTER BOMBER	999
FINAL FIGHT	999
FLIMBO S QUEST	999
GOLDEN AXE	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999
HOSTAGES	999
HUDSON HAWK	799
INDIANA JONES IV ARCADE	999
JAMES POND	699

JAWS	699
JUDGE DREDD	699
LAST NINJA 3	999
LETHAL WEAPON	799
LICENCE TO KILL	699
LONG LIFE	999
LOTUS EDSPRIT	999
MC DONALD LAND	999
MICROPROSE SOCCER	999
NO LIMIT	999
NORTH & SOUTH	999
OPERATION HORMUZ	499
OPERATION NEPTUN	999
PINK PANTHER	999
RAMBO 3	999
ROAD RUNNER	699
ROBOCOP 2	999
ROBUNING MAN	999
SHADOW DANCER	999
SHADOW WARRIOR	999
SHINOBI	999
SKULL & CROSSBONES	999
STEGAR	699
STREET ROD	699
SUBRAM COMMANO	999
SWORD OF HONOUR	999
TERMINATOR 2	999
TEST DRIVE 2	999
TETRIS ES KIKUGI	999
TIME MACHINE	999
TIME SCANNER	999
TOM & JERRY 2	999
TOTAL RECALL	999
TURBO OUTRUN	999
TURRICAN II	999
TUSKER	999
VENETTA	699
WINTER SUPER SPORTS 92	999

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK	
ADVENTURES OF DR FRANKEN	8900
BATTLE BLAZE	7900
BLACKTHORNE	9900
CRAZY CHASE	9900
HARLEY	7900
JAMES BOND JR	7900
MEGEMEN SOCCER	7900
OPERATION LOGIC BOMB	7900
PUSH OVER	5500
THE UNTOUCHABLES	9900
X KALIBER 2097	8900

SNES PAL CARTRIDGE-OK	
ASTERIX	9900
BATMAN FOREVER	13900
BLACKHAWK	7900
BRUTAL	9900
CLAYMATES	8900
COOL SPOT	6900
DEMOLITION MAN	12900
DONKEY KONG COUN. JY	9900
DOOM	14900
F1 WORLD CHAMPIONSHIP	11900
FIFA '96	HIVJ
GHOUL PATROL	7900
HAGANE	9900
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	5900
INCREDIBLE HULK	19900
JUDGE DREDD	11900
JUNGLE BOOK	6900
JUSTICE LEAGUE	12900
KILLER INSTINCT	11900
KIRBY S DREAM COURSE	11900
LEMMINGS 2	9900
LORD OF THE RINGS	6900
MEGAMAN X	9900
MICRO MACHINES	8900
MORTAL KOMBAT 2	11900
MORTAL KOMBAT 3	12900
NHL '96 HOCKEY	HIVJ
OUT TO LUNCH	9900
PARODUS	6900
PINBALL FANTASIES	9900
POWER DRIVE	7900
PRIMAL RAGE	14900
R TYPE III	6900
RISE OF ROBOTS	9900
ROBOCOP VS TERMINATOR	9900
SIDEPOCKET	9900
SMASH TENNIS	8900
SOCER KID	9900
SPECTRE V	9900
SPIDERMAN MAX.CARNAGE	9900
SPIDERMAN TV	9900
STARGATE	11900
STUNT RACE FX	12900
SUPER BATTLE TANK 2	6900
SUPER BATTLE TANK	7900
SUPER BOMBERMAN 2	9900
SUPER MARIOWORLD	7900
S.MARIOWORLD 2-YOSHILSL	11900
SUPER METROID + ZELDA	13900
SUPER TURRICAN 2	12900
TETRIS AND DR MARIO	7900
TURB LIES	9900
TURB AND BURN	9900
YOUNG MERLIN	7900
VORTEX	9900
WOLVERINE	9900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900
ALADDIN	5900

GAME BOY CARTRIDGE-OK	
ALIEN 3	4900
ASTERIX	6900
BATMAN FOREVER	6900
BC KID 2	5900
CONTRA ALIEN WARS	5900
DAFTY DUCK	5900
DONKEY KONG	6900
DONKEY KONG LAND	5900
JUDGE DREDD	5900
JUNGLE STRIKE	5900
LION KING	HIVJ
OBELIX	6900
PINBALL FANTASIES	5900
PRIMAL RAGE	4900
SMURFS/HUPIKÉK TÖRPIKÉK	4900
SPACE INVADERS	4900
STARGATE	5900
STREET FIGHTER 2	5900
SUPER MARIO LAND	4900
SUPER MARIO LAND2	5900
TARZAN	5900
TETRIS 2	5900
WARIO LAND - MARIO 3	5900

32X CARTRIDGE-OK	
AFTERBURNER	11900
COSSMIC CARNAGE	13900
DOOM	12900
MOTOCROSS CHAMPION	13900
NBA JAM TOURNAMENT ED.	12900
SPACE HARRIER	11900
VIRTUA RACE DELUXE	12900

GENESIS CARTRIDGE-OK	
BELLE S QUEST	7900
BUBBLE AND SQUEAK	7900
CASTLEVANIA BLOODLINES	7900
CHESTER CHEETAH	7900
DINOSAURS FOR HIRE	7900
DR. ROBOTNIK S MEAN MACHINE	7900
NFL FOOTBALL 94	8900
OUTRUNNERS	9900
RANGER X	7900
SUBTERRANIA	8900
SUPERMAN	6900
WIMBLEDON	7900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK	
2ND SAMURAI	5900
ANIMANIACS	9900
BARNEY THE DINO	7900
BATMAN FOREVER	12900
BONANZA BROS	5900
CHESTER CHEETAH II	8900
CRASH DUMMIES	7900
DEMOLITION MAN	11900
DYNAMITE HEADY	9900
DR. ROBOTNIK S MEAN MACH.	6900
DRAGON S REVENGE	5900
FIFA '96	HIVJ
GLOBAL GLADIATORS	6900
INCREDIBLE HULK	6900
JAMES BOND 007	4900
JUDGE DREDD	11900
JUNGLE BOOK	8900
LANDSTALKER	8900
MAN OVERBOARD	6900
MEGA BOMBERMAN	7900
MICKEY A DONALD W.O.I.L.L.S	7900
MORTAL KOMBAT 3	12900
MIR NUTZ	7900
NHL JAM TOURNAMENT ED.	11900
NHL '96 HOCKEY	11900
ONSLAUGHT	6900
OUTRUN 2019	5900
PITFALL	9900
PRIMAL RAGE	13900
PRINCE OF PERSIA	8900
PUGSY	5900
RED ZONE	6900
REN AND STIMPY	5900
ROAD RUNNER	11900
ROCK AND ROLL RACING	5900
ROLLING THUNDER 2	5900
ROLO	7900
RUGBY WORLD CUP 1995	7900
SAMURAI SHOOTDOWN	12900
SHINOBI REVENGE	5900
SMURFS/HUPIKÉK TÖRPIKÉK	9900
SOCKET	7900
SONIC & KNUCKLES	11900
SONIC SPINBALL	7900
SPARKSTER	9900
SUFROU	7900
TAZ MANIA	7900
TAZ MANIA 2	9900
TECMO SUPER BOWL	8900
TOYS	6900
TRUE LIES	9900
XENON 2	5900
VIEW POINT	9900
VIRTUA RACING	11900
WARLOCK	9900

GAME GEAR CARTRIDGE-OK	
BATMAN FOREVER	8900
CHOPFLYTER 3	5900
DESERT STRIKE	4900
DONALD DUCK 2 DEEP DUCK	3900

Pirossal jelöltük akciós árainkat, melyek a raktáron levő készletek erejéig érvényesek.
Listánk folytatása a hátsó belső borítón található

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-
90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-
91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-
92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-
93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-	94/1 168,-	94/2 168,-
94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-
95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-

Három a magyar igazság...

Egy: idén is lesz Computer Karácsony. Ez jó. Természetesen mi is kivonulunk. Ez nagyon jó. Ha már ott leszünk, bemutatjuk (amennyiben Bill Gates, azaz e századvegi istenség is úgy akarja) az új generációs játékgépek királyát, az ULTRA 64-et. Ez pedig szuperjő. A Japánban december 1-én debütáló csoda reményeink szerint időben megérkezik, s itt lesz először látható - csak keressétek az 576 standot! **Két:** Tobzódnak a morphok az újságban. Mint azt észrevettétek, ezentúl nem aláírások, hanem rusnya fejek jelzik majd, hogy ki követte el az alatta lévő firkálmányt. Az ötlet illetően felhasználása persze csak idehaza számít újdonságnak, Michael Jacko már néhány éve megcsillantotta ugyanezt videón is - de a visszajelzések alapján úgy látjuk, hogy vették a lapot és tetszést aratott az idea. A jövőben megpróbáljuk a cikkekhez passzintani a hozzájuk tartozó fejet, s nem csak öncélú pofanyújtogatás-ként alkalmazzuk, hanem a cikkben szereplő karakterekhez való hasonlóság kifejezésére, vagy érzelmi állapot bemutatására használjuk fel.

Hár: Külön felhívnam a figyelmet a 48. oldalon található hirdetésre. Hazai viszonylatban egyedülálló az a kezdeményezés, amit cégünk általánosságán kíván tenni. Tudjuk, hogy sokaknak még gondot jelentenek az idegen nyelvek, gyakorta csak szájhagyomány útján vagy kinkeserves tapasztalatokból tudnak rájönni egy adott játék kezelésére, annak ellenére, hogy a gyári gépkönyv a birtokukban van - ám az nem magyarul íródott. Ezen a problémán kívánunk enyhíteni azzal, hogy a legfrissebb játékokat az eredeti gépkönyvvel 100%-osan megegyező, magas színvonalú és minden apró kérdésre választ adó magyar nyelvű kézikönyvvel kínáljuk - ugyanolyan áron! Ezzel egy pillanat alatt megduplázódik bármely eredeti szoftver értéke, mivel félre nem érthető, korrekt és színvonalas segítséget is kap hozzá a vásárló.

Zolee

**Következő számunk
december 8-án
jelenik meg.**

576 KByte

TARTALOM

Közeleg a karácsony - s ez jelentősen meglátszik a cégek játékkiadási lázán. Nagy hajrába kezdett mindenki, hogy az ő portékája legyen az első a maga nemében - novemberi számunk tehát a csemegézés jegyében telik...

FIFA '96

5 éves fennállásunk óta első ízben kapta meg játék a 100%-os értékelést. Az EOA sportjátéka minden eddigi áthághatatlannak tűnő akadályt legyűrte, s valamennyi tekintetben elviszi a pálmát.



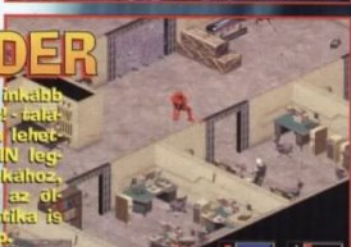
ALIEN BREED 3D

A Team 17 nem kapkodta el a saját Doom átváltának kiadását, de úgy látszik, mégsem kesett el vele. A próbálkozások közül ez az első, amely verbeli hangulatot áraszt és játszhatóságban veri az összes eddigit.



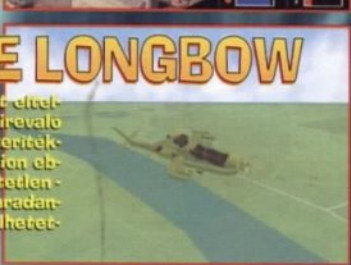
CRUSADER

Ha a pacifista vagy, inkább hagyd ki ezt a játékot! - talán jobb szlogent ki sem lehetne ötleni az ORIGIN legfrissebb akciójátékához, amelyben nem csak az ötökles, hanem a taktika is jelentős szerepet kap.



APACHE LONGBOW

Hosszú időnek kellett eltelnie, hogy egy valamirevaló szimulátor kerüljön tőlük ki. A Digital Integration ebben a stílusban verhetetlen - jelen esetben is maradandót és megismételhetőket alkottak.



HÍREK	4-5
FIFA '96 SOCCER	6-7
ALIEN BREED 3D	8-9
SCREAMER	10-11
NYEREMÉNYJÁTÉK	12
A HÓNAP DUMÁJA ÉS BUKÁSA	15
PHANTASMAGORIA 2. RÉSZ	16-17
NEWCOMER BEFEJEZŐ RÉSZ	18-21
MORTAL KOMBAT 3 (SNES, MD)	22
MORTAL KOMBAT THE MOVIE	23
PS-X ÚJDONSÁGOK	24-25
SMW 2 - YOSHI'S ISLAND (SNES)	26
ULTRA 64 TECHNIKAI BEMUTATÓ	27
TINTIN IN TIBET (SNES)	28
STREET FIGHTER 2 (GB)	29
3DO ROVAT	30
ÉRKEZÉSI OLDAL	31
CRUSADER - NO REMORSE	32-33
BREACH 3	34-35
APACHE LONGBOW	36-39
CSEVEGŐ	41
HEROES OF MIGHT & MAGIC	42-43
CAESAR 2	44-46
ARCADE ARENA	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 (95.2543/11-66-22) 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, Filler utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjesztő a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

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



CORE DESIGN

A **CORE DESIGN** mostanában igencsak felkavarta a szelét maga körül. Nemcsak az Actua Soccer és a Fatal Racing sorakozik kiadási listájuk tetején, hanem egy régi ismerős második része is: a **FIRESTORM - THUNDERHAWK 2**. Mega CD-n óriási siker volt a játék '93-ban, idén PC CD-re és az új generációs konzolokra dobják piacra a követő epizódot. Mivel idehaza a Mega CD-s tábor tagjait egy kezemen is meg tudom számolni, ezért bővebben el-



mondom, hogy miről is van szó. Egy harci helikopter pilótájaként kell gyilkos nehézségű küldetéseket teljesítenünk (szám szerint 37-et!) a világ számos pontján: Dél-Amerika (természetesen a drogpontok ellen), Közép-Amerika (egy panamai diktátor ellen), Kelet-Európa (szerb lázadók ellen), avagy Észak-Oroszország (lázadások leverése céljából). Az "inkább akciójáték, mint szimulátor" kategória illik leginkább a játékra, ugyanis nem kell a fedélzeti műszerekkel törődnünk, az akció folyását néhány gombbal kezünkben tarthatjuk. A játék érdekessége a 180 fokos kilátást lehetővé tevő "virtual cockpit", azaz fejünk (látászögünk) ugyanúgy mozgathatók, mintha egy valódi gép pilótájaként nyomulnánk. Ezen felül számtalan külső és belső kameraállás áll rendelkezésünkre. Mondanom sem kell, hogy a játék a manapság oly divatos polygonos és texture mapped grafikai megjelenítést használja - az előbbi a tereptárgyak és járművek megjelenítésére, utóbbit pedig a terep leképezésére. Hanghatásai (rádióforgalmak, csatazaj) az életszerűséget maximálisan fokozzák - összességében tehát nagy sikerre számíthat. **Megjelenés november végén PC CD-re.**

MIRAGE

A **MIRAGE** a Rise of the Robots csúfos bukása ellenére belevágott a játék második részének, a **RISE 2 - RESURRECTION** fejlesztésébe és a minap kapott hírek szerint már a fejlesztés finisben járnak. (Zárójelben

teszem hozzá, hogy a cég bevalloitan ettől a projekttől várja a saját felemelkedését, a megkopott nevének kicsiszolását.) A játék érdekességei közé tartozik, hogy 28 (!) karakter közül lehet majd választani, valamennyien speciális, szuper speciális és titkos mozgásokkal lesznek ellátva, bázikus fegyvertár áll a rendelkezésükre, s a háterek is bevonhatók az akcióba. Vegyük sorjában: 18 alapból választható és 10 rejtett karakter szerepel a repertoárban, melyek közül 6 már az előző



epizódból is ismert volt. Minden robotnak 30 alapmozdulata van, 4 speciális mozgása, plusz repülő támadása, szuper speciális támadása, rejtett mozgásai és egy ún. "termination" mozdulatsor, amely alatt átváltozásokat kell érteni. 21 féle háttér előtt bunyózhatunk majd, melyek közül 12 interaktív - valójában arról van szó, hogy például rejtett kapcsolók segítségével gödrök vagy savval telt tartályok aktivizálhatók, amiket ellenfelünk ellen fordíthatunk. A harcoló felek intelligenciáját, tanulási képességeit újra programozták, sokkal hatékonyabb és látványosabb lesz, mint az első részben hirdett "fejleszhető mesterséges intelligencia". Még egy érdekesség: a játék zenéjét a Queen oszlopos tagja, Brian May szerezte. Egy valamiről nem tudok felelősséggel nyilatkozni: a játszhatóságról még nincs tapasztalatom. A képek és az írott anyag sokat sejtet, további részletekkel majd játszható előzetes alapján írok inkább. **A játék PC CD-re várható megjelenését 1996 februárra datálják.**

INFOGRAMES

Az **INFOGRAMES** neve sokak számára egyet jelent a Alone in the Dark sorozattal - pont ezt a fegyvertényt aknázza ki a cég, hogy legújabb sorozatuk, a **TIME GATE** első epizódját, a **KNIGHT'S CHASE** című akció/kalandjátékot beharangozza. Az utóbbi évek legnagyobb vállalkozásának tartott projektben ugyanazon fejlesztők dolgoznak, mint akik az AITD fölött is bábáskodtak. A valósidejű 3D-s animációk, a sajátos karaktermozgatás, az ellenfelek intelligens reakciói, nomen a

hangulat, sőt a témaválasztás is misztikusan hasonlít az elődre. Jelen esetben egy fiatal amerikai joghallgató Párizsban kerül időcsapdába, mikor a menyasszonyát egy közép-



kori lovagtól kell megvédelmeznie - 1995-ben! A Sötétség Erőinek küldötte azzal a szándékkal jött el érte, hogy leszámoljon vele az ősei cselekedetei miatt. A fiatal William Tibbs tehát 1329-ben találja magát, s tanonként egy szál csuhában az árnyékvilág szülőitivel kell szembeállnia. Vajon sikerül-e neki menyasszonya és a saját életét megmentenie és ismét a mai Párizsba visszatérnie? Minden bizonnyal igen, hiszen a sorozatot 3 részre tervezik és még két fejezet hátra van... **A játék megjelenését év végére ígéri PC CD-re.**

EMPIRE

Nem hiszem, hogy ne lenne ipari kémkedés a játéfejlesztőknel! Ilyen véletlen egybeesés nem lehetséges, hogy a Virgin, a Sierra, illetve a most bemutatásra kerülő **EMPIRE** fejlesztőinek egymástól függetlenül pattant ki az agyából, hogy valóban fotorealisztikus flippert készítsenek.



Na mindegy, ez az ő dolguk, nekünk majd csak választani kell tudni a három közül... Szóval Empire és **PRO PINBALL - THE WEB**. Mint a bemutatott képen is látszik, nem aprózták el a fiúk a dolgot: ilyen aprólékos és minden részletre kiterjedő megvalósítást régen nem pipáltunk, az uti. A tábla generálásához természetesen Silicon Graphics munkaállomást



használtak: az asztal 1024x768-as felbontásban, 32.000 színű palettával is játszható. A kiadó állítása szerint 60 képkocka/másodperces sebességgel száguld ezen a felületen a golyóbis (azt persze elfelejtette közölni, hogy milyen konfiguráción). Mindenesetre ami biztosnak látszik: a golyó mozgása közben árnyékot vet, tükröződik rajta a tábla aktuális része, van 6 (!) golyós multiball opció, a tábla tele van rejtett üregekkel, mágnespontokkal, rámpákkal és minden földi jóval. Az akciót többféle rálátásból élvezhetjük majd, de ellenében az eddig jól bevált gyakorlatat, a tábla meg sem moccan (szép is lenne ilyen felbontás mellett...), hanem úgy készültek el a kameraállások, hogy a legapróbb rögzítő csavar is bárholnan látszódjon. **A több részre tervezett sorozat első darabja, a Web még ideén, karácsony előtt megjelenik PC CD-re.**

VEGYESEN - RÖVIDEN

A **US GOLD** és a **BETHESDA** "lefőzhetetlen páros" nagy fába vágja a fejlesztését: a **Web Commander 3** adrenalin pumpáló akcióját szerelnék saját fejlesztésű játékukba, a **10TH PLANET**-be átpiántálni - felhasznál-



nálva az űrmotívumot, de mellőzve a felesleges sallangokat, videobejétszásokat. Magyarul: egy olyan vilámgyors 3D-s űrakiót készítenek, amelyben a grafikai kidolgozottság maximális, de nem megy a játékélmény rovására. A mozgatórutint látam élőben még Londonban és majdnem lehídtam, olyan sebességet produkált. Mint a bemutatott képen is látszik, semmi fölösleges dologra nem kell figyelniük, kizárólag az akciót kell követniük - azt viszont nagyon is, mert könnyen kifűstölhetnek az ellenséges erők. **Jövő év elejére ígéri PC CD-re.**

A **VIRGIN** sem akar kimaradni a még mindig lángoló Doom-örületből, így - kicsit megkésve ugyan - saját fejlesztésű változatukkal állnak elő hamarosan **MORTAL COIL** címmel. Azért csavartak egy kicsit az alapötleten és a tiszta akció mellé felvették a stratégiát és a kalandele-



mekeket is. A játékban egy háromtagú csoportot irányítunk, kiegészülve egy robottal és egy mozgó videokamera rendszerrel - e különítmény irányítása lesz a feladatunk. Ide-oda ugrálhatunk a szereplők között, bár az általunk éppen nem irányított tagok is intelligensen és maguktól végzik rájuk rótt feladatukat, felderítő és pusztító munkájukat az idegen lényekkel teli terepen. A Doomhoz viszonyítva tehát annyit változott, hogy a szereplők között taktikusan váltogatva, nekik utasításokat adva és együttes erővel előrenyomulva csapatjátékkal kell megoldanunk a feladatokat. **Mejelenése a napokban várható PC-re.**

Ezidőtájt úgy harminc különböző cég fejleszt texture-mapped autóversenyt, úgyhogy nem volt nehéz dolog, amikor ebből a stíusból is akartam Nektek ízelítőt adni. Az **ELITE DIRT RACER**-ét választot-



tam, ami nem biztos, hogy a legnagyobb durranás, de olyan jópofának néz ki. Valójában egy felpécizett homokfutók, buggy-k és kiszuperált bogárhátúak részére rendezett versenyről van szó, 20 különféle pályából áll (köztük sivatagi, köves és téli szakaszokkal), 6 féle tuninggép közül lehet majd választani, amiket tetszés szerinti spekkokkal szerelhetünk fel. **Mejelenése csak jövőre várható PC CD-re.**

Ha már ennél a kategóriánál vagyunk, álljon itt még egy példa



ugyaneből a stíusból: a **DOMARK** hamarosan piacra dobja saját variációját a témára, a **BIG RED RACING**-et. A játék két érdekességet rejtget magában: egyrészt a résztvevők típusai nagyon furák (légpárnás vízjárók, dömperek vagy dzsippek), másrészt a helyszínek megválasztása is elég egyedi (kietlen holdfelszín, hegyi folyó, homokbánya). Az állandóan mozgó kamerák hol óriásiban, hol "micromachines" nézőpontból mutatják az ugráló, bukdácsoló autókat. Nem lehet a játékot komolyan venni - talán ezért számíthat sikerre, annak ellenére, hogy mára a stílus kezd eltömnödni. **Ideje megjelenést ígér a kiadó PC CD-re.**

PSYGNOSIS

A multinacionális cég időt és pénzt nem kímélve dolgozik újabbnál újabb technikai bravúrok megvalósításán, szokatlan, eddig nem látott módszerek tökélyre fejlesztésén. Ilyen technikai gondolkodásmód váltásnak érzem az **EXTREME SPORTS** névre ke-



resztelt sorozatukat, amelynek első epizódja már most kétségbe ejtheti a konkurens fejlesztőket: vajon hogy csinálják? A játékban választhatunk, hogy gödeszkával, görkorcsolyával vagy BMX-szel tépünk végig az akadályokkal, ugratókkal, ellenfelekkel teli utcákon, utakon vagy egyéb terepeken. A CD-n előre letárolt életszerű hátterek folyamatosan scrollozódnak felénk, nekünk csak az a feladatunk, hogy figuránkkal kerüljünk a hordókat, olajfoltokat, meg a hasonló útakadályokat, kikerüljük a szemből vagy hátunk mögül előszáguldó autókat, lepofozzuk deszkájukról vagy két kerekükről a többi srácot és elsőnek szakítsunk célszalagot. Nagyon kemény meló, a váratlan helyzetek ezerszám előfordulnak a menet során - nincs két ugyanolyan kör. Érdemes egy pillantást vetni a figurák kidolgozottságára - félelmetes, nem? Persze lesz VGA mód is, az SVGA felbontás csak a hab a tortán. **Mejelenését jövő év elején várhatjuk, természetesen csak PC CD-n.**

A különböző kameraállások nem mindig szolgálják a játszhatóságot. A távlati képeken élvezetes a játék, a közeli képek azonban inkább csak programozói erőfitogtatások...



Egy szóval: tökéletes!

FIFA

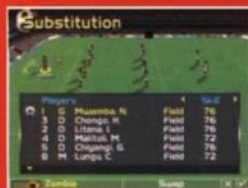
A játéknak már a bevezető képsorai is döbbenetesek. Az egész egy percekig tartó teljes képernyős videóval kezdődik, melyben nagy meccsek fantasztikus pillanatait csodálhatjuk meg. Ezután az új grafikus megoldások bemutatása jön, s láthatjuk, hogy épül fel egy dróthálóból a játékos. Na jó, ilyen szép demót már láttunk, de milyen a játék? S a következő pillanatban már futnak is ki az előző figurával teljesen megegyező minőségű játékosok a gyepre, s kezdődik a mérkőzés. Mozgásuk folyamatos, a mozdulatok élethűek, a bemutatott

by Play), aki tudja a több mint száz csapat minden játékosának nevét, s emellett mint egy igazi riportert, végig dumálja a mérkőzést. Bár egy-két hét után elég ismerős lesz a szöveg, a meccsek hangulatát fantasztikusan feldobja. Ugyancsak az Opcióban kapcsolhatjuk ki a leseket, sérüléseket (injuries), szabálytalanságokat (fouls), meg-

BEMELEGÍTÉS

A focit ötféle variációban üzhetjük. Barátságos meccseknel a két kiválasztott csapat minden tét nélkül csap össze, edzésen pedig leginkább a pontrúgások végrehajtását gyakorolhatjuk. A többi formában azonban már vérre, azaz kupára megy a dolog. A bajnokságban (Leagues) mindenki játszik mindenkivel. Itt a győzelemért 3, a döntetlenért 1 pont jár. A tornákon (Tournaments) a csapatokat 3

A formációk beállítása vagy a csapatjáték gyakorlása is külön opcióként választható.



Szép rúgás, bravuros védés. Ilyen nézetben kísérteties a hasonlóság a Sensi-vel.

A bíró sporttárs sem lazsaí, mindenhol ott van, ahol az események történnek.



trükköket pedig még a Milan játékosai is megirigyelnék. Eközben pedig a kamera ide-oda vált, követi az akciót, s mindent a labda közeléből látunk. A riportert üvölt, a közönség pedig örvényelve ünnepli a góllövőt. Ez a program tényleg izgalmas, de most már játszunk is egy kicsit.

ELŐKÉSZÜLETEK

A főmenüben a meccseknek kívül két fontos dolgot találunk. Az egyik, hogy két gépet modemen keresztül összekötvén is játszhatunk. A másik az opciók. Itt állíthatjuk be a zene és az egyéb zajok hangerejét és bekapcsolhatjuk a kommentátort (Play

adhatjuk a meccs hosszát (halftime) és típusát (Game Type: Simulation - ilyenkor minden csapat az előre beállított értékeknek megfelelően játszik, Action - itt a csapatok egyforma erősek), a pálya talaját (Pitch Condition), a nehézségi fokot (Skill Level) és az órát (Clock Condition: ha a pályán kívül van a labda, az óra megy tovább vagy áll).

vagy 4 csoportba osztják. Az itteni körmérkőzések után a továbbjutók kieséses rendszerben döntik el a kupa sorsát. Végül a kupában (Play Offs) 8 csapat kieséses versengését játszhatjuk le. Mindhárom formában először a bajnokságot

Az eddig csak a legszebb akciójátékokban megfigyelhető, gömbölyded 3D-s testeket most végre egy fociprogramban is bevetették. Amiért ez fantasztikus az az, hogy itt nem két-három, hanem 10-12 ilyen emberke rohangál egyszerre a képernyőn. És még csak Pentiumos gép sem kell hozzá.



A kapus már elfeküdt mint egy zsák, de nincs baj, mert fölő meg a lövés.

Olyan ez, mint a Coca Cola örület - amikor egy új termék jelenik meg a színen, mindenki rámozdul és neki is az kell. Így van ez a játékpiacon is. A PC-sék Doom-imádata átragadt az amigás táborra is, nekik is **forr a vérük egy kis adrenalinpumpáló akcióra**. A Team 17, aki mára már a gigantikus Ocean szárnyai alatt tevékenykedik, is nekilátott, hogy kiadja saját koncepcióját az öldöklésről. Helyzeti előnyüket próbálták kihasználni: a különösen népszerű **Alien Breed sorozatuk alapjaira építették fel 3D-s változatukat**.

ELSŐ BENYOMÁSOK

A tesztelést egy normál A1200-as gépen végeztem, úgyhogy a kézikönyvben említett

Pixelekben itt sincs hiány; ha túl közel megyünk a hullákhoz, liliputinak érezhetjük magunkat.



FastRam-os grafikagyorsításra és felbontásfinomításra nem volt lehetőségem. **Sebaj, így se rossz**. Az első meglepetés akkor ért, amikor egy teljesen új fazonú grafikapanellel jelentkezett be a játék: az eddigi kapott információk anyagokból és képekről más megjelenítésű (bevallom, gyengébb kinézetű) panel mosolygott vissza rám. A kis képernyő a fémcs szárnyak között egész pofásan nézett ki. Jobbra a muníció, balra az élet-erő kijelzője, a kisalakú játéktér alatt pedig a felvehető kulcsok számára fenntartott üres lyukak tárogthattak. Az első lépések után **kellemes borzongás** futott végig rajtam: modulataimat és akcióimat **fémcs hanghatások** kísérték, csizmám keményen koppant a talajon, a muníció fészeken csörrent, mikor a fegyvertáskámba gyűjtöttem őket, az ajtó **hidraulikus sziszegést** hallottam, mikor előtte állva Space-t nyomtam. Csodálkozásom nem tartott sokáig, ugyanis az ajtó mögött szárnyas dögök lestek rám és már szívták is a

Ezt a játékot sajnos nem alapkészülékű Amigára találták ki. A kevésbé igényesek számára ennek ellenére hosszan tartó izgalmat okoz.

véremet. Négy lövés a testbe egy a fejbe és máris szétlocsanva feküdtek a



A kép két "érdekességet" is rejt: egy bazi fegyvert és a Doomból már jól ismert teleport-ajtót.

padlón. Idétlenül visongtattak, mikor a golyóm eltalálta őket - kissé fitymálóag el is húztam a számat. A következő termekben mechákat írtottam, kulcsokat kerestem és találtam, kapcsolókat nyomogattam és titkos ajtók után vizslattam. Hamar az első szint végére értem, kód, majd irány a következő helyszín.

Jó volt tapasztalni, hogy amíg az első két verzióban csak a **GIGER agyából kipattant** Alien-szerű lények törtek az életünkre, a 3D-s változatban már **jóval több típusú ellenféllel** találkozhatunk. Az aprótermetű vérszívóktól kezdve, a desszantosokon át a lebegő tüzelőhög minden rendű és rangú



Ez az a specialitás, amire a programozók annyira büszkék voltak: a víz alatti jelenetek. Háááát...

dög megjelenik. A kézikönyv nem jelzi, így csak a fotózás után bukkantam rá, hogy a **numerikus billentyűzet Enter gombjára** (majdnem) egész képernyős megjelenítés kapcsolt be - amit tudok ajánlani, mert az apró képernyőn a távolban történő események alig érzékelhetők. Az élőlények hangjai nem rosszak, bár a beszéskor adott **sípjítás kíséssel gyanús**. A közeledésüket jelző **vészjelző sziszegés vagy suhogás** nagyon hasznos, hiszen mindegyiknek más és más "előjele" van, s így fel tudunk rá készülni, például fegyvert tudunk váltani, hogy méltóképpen fogadjuk a kicsikét.

A BILLEN-TYŰZET HASZNÁLATA

Lehetőség van joystickkal játszani, de mivel ilyenkor is le-le kell nyúlókálni a billentyűzetre, hogy fegyvert



AZ ELŐDEI NYOMDOK MINDEN BIZONNYAL KIROBBANÓ SIKERRE, VÁLTOZATAI. AZ AMI

váltsunk vagy ajtót nyissunk, ezért én személy szerint a klaviatúrát ajánlom. A **kurzorbillentyűk** az irányok megadására szolgálnak, a **jobb Alt** a tűzgomb, a **Space**-szel pedig az ajtók nyitását végezhetjük. A " " és a " " az oldalra lépést iránytartással eredmé-

ALIEN BREED 3

AN BANDUKOLÓ JÁTÉK EM SZÁMITHAT OLYAN MINT KÉT DIMENZIÓS A ELÉRTE HATÁRAIT.

nyezi, a **jobb Shift**-tel és a megfelelő irány nyomvatartásával futásnak eredhetünk, a **"D"**-vel alacsony átjárókon préselődhetünk át (leguggolás), az **"L"** pedig az egyik leghasznosabb dolog: hátrapillantva például a ránk tapadt vagy nyomunkban lihegő dög-



Ilyen kicsiben nézve nem is annyira szörnyű a felbontás, a távoli falak jól láthatóak, a perspektívikus megjelenítés OK.

TEAM BLOOD



ket nézhetjük meg. A **"P"**, mint pause nemcsak leállítja a játékot, hanem a padló felbontásának beállítására is szolgál. A fegyverek az **1-5 billentyűkkel** vehetők elő, persze csak akkor, ha már felvettük őket és lőszerünk is van hozzá. Annál kellemetlenebb ugyanis nincs, mint amikor a legnagyobb vérengzés közepette egy üresen kattán hang jelzi, hogy kifogyott kedvenc fegyverünk tára.

A FEGYVEREK

Az alapfegyver egy mezei lézerpisztoly (**Pulse Rifle, <1>**), amely csak egyszerű ellenfelek sebzésére alkalmas. Sajnos ez is lőszerrel működik, nem pazarolhaunk el több tárát egy vérszivóra, mint a Doomban, hanem beosztva, csak a szívére célozva lövöldözünk vele.

A következő vérontó már egy fokkal komolyabb, egy **lefűrészelt csövű vadászpuska (Shotgun, <2>**). Egy lövéssel leteríti a vérszivókat és a desszantosokat, de a komolyabb ellenfeleket csak megsebzí. Közepes tűzerjű, hasznos fegyver - a hangja erőteljesen hasonlít a Doomból ismert hasonmására.

A **plazmatűzelő (Plasma Gun, <3>**) leginkább nagytestű lények ellen hatásos. Kék energianyalábót bocsájt ki magából, amely csak a pontosan becélzott ellenfelet sebzí/öli meg. Inkább 2-3 lépés távolságból használjuk.

A **gránátvető (Grenade Launcher, <4>**) és a **rakétavető (Rocket Launcher, <5>**) közel egyenrangúak, mivel csak nagyobb távolságra kilöve használhatóak, ott azonban a környezetükben lévő összes élőt

Szépén látszanak a Doom vonások: kapcsolók, hullák, színes ID-kártyák és a bivalygló kétsövű puska.



szétszaggatják. A gránát néhányat pattan, ezért célt is téveszthet - ügyesen használjuk. Mindkettőre igaz, hogy közvetlenül fal mellett vagy hasadékokba, illetve kis légerű teremben inkább ne használjuk, mert ha tereptárgya akad vagy a közelünkben robban, akkor ránk is veszélyes.

UTÓZÖNGÉK

Akárki akármint mond, **nekem tetszett az AB3D**. Annak ellenére élveztem, hogy a Doomot igencsak kedvelem s így volt komoly viszonyítási alapom. Figyelembe véve a gép adottságait és alképességeit, **mind a grafikát, mind a hangokat korrektnek éreztem**. Abban biztos vagyok, hogy a Team 17 - ha már ennyi munkát beleölt a játék fejlesztésébe - mindent megtett, hogy a **maximumot hozza ki egy A1200-asból**.



Ez a kép a legkellemetlenebb élményem: a kanyar után annyit dög támadt rám, hogy mindig elvésztem.

És nálam még mindig nem a csillogás-villogás, meg az abszolút élethűség a legfőbb szempont, hanem a játszhatóság, az izgalom és az összhatás. Ezeknek a kritériumoknak pedig a játék maximálisan megfelel.

576 KIBYTE ÉRTÉKELŐ
KARDA: **ALIEN BREED 3D** TEAM 17

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

ÖSSZHATÁS
88%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: MB	HD: MB VIDEO: CPU: CD: ZENE: SR: SBPRO GUS: ROLAND: ADLIB:



A TÜRELEM RÓZSÁT TEREM!

A Virgin szakemberei megorrolták, hogy az olasz **Graffiti** fejlesztőgárdában több van, mint amennyit első projektjükben, a csúfosan megbukott Iron Assaultban felmutattak. A skacok egyszerűen megtámasztottak, és röpké 8 hónap fejlesztés után, természetesen mecénásuk és felfedezőjük, a Virgin támogatásával bemutatták minden idők egyik legpazarabb autóversenyét - ezt nil!

SCREAMER = PÖRÖLYKALAPÁCS

A játék a texture mapped polygonokkal kreált megjelenítés határait a végletekig tolja ki, egy 486DX2-esből is a maximumot hozza ki. A konzolosok és játéktérmekek nagy része fitymálva néz a PC-re, és hogy olyan sebességet és játszhatóságot nem lehet kihozni belőle, mint például a Ridge Racerből (PlayStation) vagy a Daytona USA-ból (Saturn). Ezennel megbukott állításuk, ugyanis a Screamer mindkét ellenfelét sarokba szorítja. És ez nem elforgultság, hanem a szintisza igazság. És nem csak a grafika és animációk sebességéről van szó, hanem a játék nyújtotta szolgáltatásokról is. Lássuk!



Nekem egyre inkább úgy tűnik, hogy a Virgin-nél alkímisták dolgoznak, akik mindenkiből képesek aranyat kreálni.

ség van a hat körös **Championship** megmérettetés-sorozatára is, neme a **Time Attack** nevű ki-nyer-ma-az-adott-idő-alatt típusú versengésre is. Két vagy több játékos erőpróbája sem akadály egy null-modem kábel, vagy modemes összeköttetés segítségével. A körök száma akár a **monstre 25** körig is növelhető, a felbontás három fokozatban állítható, a háromféle kameraállás pedig szintén a legnagyobb komfortot szolgálja. A teljes képernyős "motorháztetőre épített" kamera igazán testközelbe hozza az akciót, a belső nézet leginkább a technikai buziknak (bocs!) okoz örömet, mivel csont ugyanolyan a műszerfala minden járgánynak, mint az adott erőgép eredetijének. Az enyhe 45 fokos szögben a kocsí faramögé helyezett kamerából pedig a legnagyobb a belátható útszakasz hossza. Külön érdekesség a **Mirror Mode**, amelyet bekapcsolva mind az öt pálya visszafelé (azaz a céltől a rajtig) is végigköngethető - ez végül is 10 pályássá teszi a játékot. Nem számoltam persze

SC



Annak ellenére (vagy talán épp azért), hogy nem SVGA, profi a grafika.

ját karakterrel, irányíthatósággal, útfekvéssel rendelkezik. Panther egy 329 km/órás végsebességre képes Porsche, Tiger egy 340-es átlomhatáron mozgó Ferrari, Yankee egy tüzes Corvette (336 km/ó), Shadow egy izmos



Jól érzékelhető a sebesség - még az aszfalt is megolvadt az előtérben...



Forgalmi dugó a hegyi sztrádán. Itt középen talán éppen átsuhanhatunk...



A külső kameraállások egyik látványos beállítását. A 8-as a mi gépünk.



A hosszú egyenesen bámoljuk, mint az u...

SZOLGÁLTATÁSOK JEGYZÉKE

Természetes és megszokott, hogy az egyik-**Normal Game** versenyen kívül lehető-

sz van a hat körös **Championship** megmérettetés-sorozatára is, neme a **Time Attack** nevű ki-nyer-ma-az-adott-idő-alatt típusú versengésre is. Két vagy több játékos erőpróbája sem akadály egy null-modem kábel, vagy modemes összeköttetés segítségével. A körök száma akár a **monstre 25** körig is növelhető, a felbontás három fokozatban állítható, a háromféle kameraállás pedig szintén a legnagyobb komfortot szolgálja. A teljes képernyős "motorháztetőre épített" kamera igazán testközelbe hozza az akciót, a belső nézet leginkább a technikai buziknak (bocs!) okoz örömet, mivel csont ugyanolyan a műszerfala minden járgánynak, mint az adott erőgép eredetijének. Az enyhe 45 fokos szögben a kocsí faramögé helyezett kamerából pedig a legnagyobb a belátható útszakasz hossza. Külön érdekesség a **Mirror Mode**, amelyet bekapcsolva mind az öt pálya visszafelé (azaz a céltől a rajtig) is végigköngethető - ez végül is 10 pályássá teszi a játékot. Nem számoltam persze

Lamborghini (336 km/ó), Rising Sun a japcsik tüzes paripája, egy Nissan (319 km/ó) és Hammer az olasz Bugatti gyár félelmetes erjű csodamasinája (340 km/ó végsebességre képes).

A SHADOW FEDŐNEVŰ LAMBORGHINI MÖGÜL ILYEN KELLEMEK KILÁTÁS NYÍLIK!



A 95/10-es számunkban megjelent rojtvényeink helyes megfejtését:
1: Heart of the Tiger, 2: A-Train, 3: mindegyik Electronic Arts játék

Wing Commander III és Space Hulk posztereket nyertek: Ifj. Eperjessy Pál/Miskolc, Belovics Tamás/Szlovákia, Kiss Tamás/Pákozd, Erdei Gábor/Nyék-ládháza, Stark Róbert/Lábatlan.

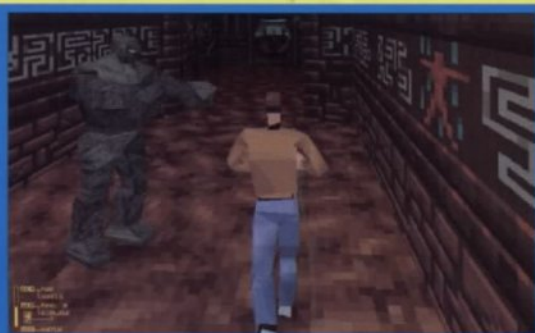
A IV Networks pótlót nyertek: Ötvös Tibor/Dorog, Sátrán Mihály/Székesfehérvár, Ruzsics Gábor/Nagyatád
Electronic Arts dupla CD-t nyertek: Babák Csaba/Szarvas, Tálas László/Szolnok, Szabó Tamás/Balatonfüred, Vojtarek Gábor/Salgótarján, Hanák Péter/Budapest



5 darab Phantasmagoria pótlót sorsolunk ki azok között, akik tudják a helyes választ arra az egyszerű kérdésre, hogy mi a közös a Csevegő szerzőjében és a játék egyik kulcsfigurájában.



5 darab Destruction Derby poszteri ajánlunk fel azoknak, akik tudják, hogy miben egyedülálló a játék. Segítünk: az egyszerre bekapcsolódható játékosok száma az. Hány gépet köthetünk hálózatba egyszerre? a: 15, b: 20, c: 30.



3 darab Fate is Black átlátszóposztertől szeretnénk ha megszabadítanának bennünket. A feladat csupán annyi, hogy az angol cím frappáns magyarra fordítását beküldjék. A legjobban sikerült 3 magyarítást díjazzuk.

A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

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

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé teheted vásárlásodat is.

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

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

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

Ez már önmagában is megéri,

DE

mi még ennél is többet adunk!

3/6/12

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

vásárolhatsz

az 576 KByte budapesti, győri és pécsi
boltjaiban a részre megküldött

KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk. Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban meglévő előfizetésük erejéig, amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbséget a részükre küldött csekken befizetik. Akciónk a Csomagküldő Szolgálatban megrendelhető termékekre is vonatkozik. Rendelés esetén melléked a kártyádat, amit mi a megrendelt játékkal együtt visszaküldünk részre.

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

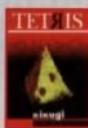
Az 576 KByte eddig megjelent saját fejlesztésű játékprogramjai



A KASTÉLY

Nézz a halál szemébe!

999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUGI

Tedd próbára türelmed és kintartásod!

699,- Ft



NO LIMIT

Porsche, szerelem, száguldás!

999,- Ft



LONG LIFE

A legnagyobb veredős játéka a C64 történelmében.

999,- Ft

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



TRANS-AM
CLASSIC

Számítástechnika és Multimédia

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

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 vezérlős
- Típusok: * SONY



- * PANASONIC
- * TOSHIBA
- * NEC
- * PIONEER
- * MITSUMI
- * SANYO

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a

180-8611-es
telefonszámot!

(Kód: 1471 # Tone üzemmódban)

Panasonic CD drive + kezelőkártya	9.920,-
Panasonic quadro sebességű CD drive	18.200,-
Epson LQ-400 A/4 24 tű mátrix	
használt, fél év garancia	20.000,-
Sound Blaster AWE 32 VE	24.600,-
1 pár 100W aktív hangfal	7.800,-
SB 16 IDE + 2x7 W hangfal	11.800,-
SB 16 IDE + 2x100 W hangfal	16.800,-
Panasonic dupla CD + SB 16 IDE OEM	19.200,-
Creative 14400 Modem Blaster	12.600,-

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!



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!!!

COMPUTER KARÁCSONY '95

December 9-10-én 9-19 óráig
a Közszolgálati Szakszervezetek
Szövetsége Székházában
Budapest, VIII., Puskin u. 4.

A Csokonai Művelődési Ház az idén már 12. alkalommal várja a számítástechnika rajongóit, a számítástechnika iránt érdeklődő amatőr és profi közönséget, **ORSZÁGOS KIÁLLÍTÁSÁRA.**

A Computer Karácsony hagyományainak megfelelően, az idén is a szakma újdonságait kívánjuk bemutatni. Az év slágere a multimédia, a hangszínyt mi is ezek lehetőségeinek bemutatására helyezzük! Várjuk a cégek, fejlesztők, felhasználók és kereskedők jelentkezését, ötleteit. Lesz programcserebere, ahol saját fejlesztésű programok cseréjéhez biztosítunk asztalt, melyet már előzőleg lefoglalhatnak.

Mint minden évben, az 576 KByte idén is világujdonsággal jelentkezik: bemutatja a Nintendo csodamasináját, az **ULTRA 64**-et.

A rendezvény védnökei:
576 KByte, Mixim Kft., Automex Kft.
Ha a rendezvényvel kapcsolatosan bővebb felvilágosítást kér, hívja Tóth Lajost
a Csokonai Művelődési Házban.
Telefon: 169-0495, Fax: 189-2240

Megrendelő

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

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

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

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Irányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME GM

1389 Budapest,
Postafiók 132.

TOP LISTA



KEDVES TOPLISTÁSOK!

TOVÁBBRA IS VÁRJUK LEVELETEKET, AMELYBEN C64, AMIGA, PC, KONZOL KATEGÓRIÁKBAN KÉSZÍTÉTEK EL SAJÁT TOPLISTÁTOKAT. MINDEN IDŐK LEGJOBBJAIT VÁRJUK. LISTÁTOKAT A JÖVŐ HÓNAPTÓL KEZDVE ÖSSZESÍTJÜK ÉS AZ ÍGY KAPOTT SORRENDET KÖZZELJÜK. KÉRJÜK, HOGY AKINEK TOBB GÉPE IS VAN, AZ TOBB LISTÁT IS KÉSZÍTSEN - A NAGYOBB MINTAVÉTEL CÉLJÁBÓL. CÍM: 1389 BUDAPEST, PF.: 132. A BORÍTÉKRA ÍRJÁTOK RÁ: **TOPLISTA!**

Zoolika várja a Codemasters új ugriális kalandjátékát, a Dizzy Budapestent-t. Hiába, mert Zoolika még nem, de az anyukája már tudja (a tanár-nő mondta neki), hogy Zoolika bukáásra áll számítástechnikából. Pont ebben a hónapban bukik. A hónap bukásában. A 9. hónapban. Most születik Zoolika kistestvére. Zoolikának jelenleg semmilyen gépe nincs, és nem is lesz a közeljövőben sem (szegény gyerek).

Killman

A

HÓNAP DUMÁJA



Az ohónapi Duma és Bukás szokatlan lesz olvasóink számára, ugyanis két lökött kicsavó küldte be saját változatait a témára - s annyira időtlen, hogy nem állhatom meg, hogy közre ne adjam. A két részlet a Dr. Adi + Killman páros által készített 577 KMÁJ magazinból való, amely nemcsak szöveget, hanem veszett rajzokat is tartalmaz, melyeket a következő számokban folyamatosan leközlünk. A fiúknak nézzétek el a hülyeséget, néha még én sem tudtam követni őket, annyira túlpörgötték a dolgot. Tehát idézet következik:

"Helló Skacok!

A mostani számban (mi van a számban?) egy izgalmas napomat olvashatjátok el.

5:34 - alszok
5:35 - még mindig alszok (vagy alszom. De ugyanaz.)
5:36 - képzeld, még mindig alszok. Lépjünk.
10:45 - Felébredtem.
11:00 - FELÁLLOK és a bugy... az alsónadrágomért nyúlok, de túl kevés az energiám és elvesztem az egyensúlyom, majd visszazúgok az ágyba.

11:30 - erőre kapok és felöltöm magamra az egyenruhám: egy pár REOBEK (Ja, nem, ez longyel)... Izé REEBOK (ez már angol) zokni; egy pár bugy... Ja, nem, egy darab bugy... (buggyogok) - szóval megint majdnem leírtam, alsógatyó; ultrapempers girl, ja nem, boy, ja nem, póló! Levis póló! Levis farmer!
(- Pfüúúú! Ez tiszta reklám!
- És? Ki kérdezett?!
- Jól van na, csak úgy...
- De ne mondd. Oké?)

Puma "floppy" disc, Campri dzsazsekli - Ne löködj! - Miami "echo off" Dolphins sapli. Hülye vagyok, nyár van!

12:00 - Le a Miami Dolphins sapival, dzsekivel. Na, most már indulhatok a Westesz lézer gémsz kluubbba.

12:30 - Odalépek az ajtónkhoz és 30 N erővel + 100 N erővel (az a 30 N kicsit kevés lenne) és 112 J munkával lenyomom a kilincset, de hiába minden. Elvesztünk! Zárva az ajtó! Áááá! Várjunk csak! Hiszen nekem van kulcsom a lakásunkhoz.

12:40 - Belohelyezem a kulcsot a zárba és elfordítom jobbra, ja nem balra.

12:50 - Kinnvagyok a lakásból, megfordulok, bezárom az ajtót és a zsebembe rejtem a kulcsot. Majd eszembe jut valami: Szombathelyen nincs is Westesz lézer... (kis reklám) - már megint reklám!

13:00 - Megfordulok, kiveszem a zsebemből a kulcsot. A zárba teszem és elfordítom. Mit tudom én "XY" N erővel.

13:30 - Bejutottam - győzeleml - a lakásba. Irány a szoba!

13:40 - Leveszem a cuccokat (tudod, ruha).

13:50 Izé 14:00 - Felveszem a pizsit, mert kilőtték. Kilukadt! Akkor fői se veszem.

15:00 - Bezúgok az ágyba, hogy kipihenhessem a nap fáradalmait...

Dr. Adi és Killman"

PIANTÁS

OKTÓBER 19. SZERDA

Dontól lassan már kezdtek rettenni... Reggel a fürdőszobában rámtört, majd eszákoskodni kezdett. **Semmi nem lehettem.** De a legszörnyűbb az volt, ahogy szeretkezett: ezt nem is lehet annak nevezni - **általán módon megerőszközt,** mint egy eszelős árult. Iszonyú volt. Ez valahogy már nem a régi Don. Nem tudom mi történtet vele. Na mintegy, jobb lesz



élelfelejteni a történeteket. Miután lezuhanyoztam s átöltöztem, lementem a nagytérembe, hátha ad valami jó tanácsot a jósejg. "Társid meg tiltkaid. Ne bízz senkiben" - ez volt a mai útravalóm. Tegnap a toronyszobából láttam egy közeli szigetet valami épülettel. Elisétáltam a parton arra, de nem tudtam átugorni a szigetre. A kertben találkoztam Cyrussal, aki a macskámat piszkálta - nem tudom mi baja van a cicával, de hát ettől a kelektyától ml várhat az ember. Megkérdeztem, nem tud-e valami módot, ahogy átkelhetek a szigetre. Szerencsém volt: Cyrus gyakran járt át a szigetre, s elvezett oda, ahol át szokott kelnl. Pechemre ez ugyanaz a hely volt, ahol én is

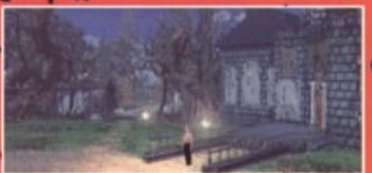
ajaj!

Nem tudom mi történt velem, de másfél napot teljesen álmodtam. Ma este arra ébredtem, hogy **vért könnyezek.** Soha nem történt még velem ilyen. Lesétáltam a nagytérembe elolvasni a napi jóslatot, amikor Cyrus rontott be, s egy szénszóra invitált, melyet a nagynyja tart a csürben. Eliséttem a csürbe, ahol igen komikusán induló szénsz vette kezdetét. Az öregasszony össze-vissza hadovált, mozgott, fújta-tott, amíg egyszer csak... Megmeredtem, s valami zöld lé kezdett kiámlani a szájából az asztalra, s egy fej formálódott ki belőle: Zoltan feje... Néhány szóban figyelmeztetett, hogy óvakodjak a Gonosztól - hisz ebben a házban a Gonosz lakozik, s ha nem vagyok óvatos én is a prédájává válhatok. Valaha benne lakott a Gonosz, s így követte el gaztetteit. Halála után megélt, használhatatlan testét elhagyta a Gonosz, s lelke végül üdvösségre talált. A szénsz után Mary semmi-re se emlékezett, de nagyon örült sikerének. Visszasiettem a házba, ahol fura hangok fogadtak: mintha egy fogadás lenne



próbálkoztam - persze ő könnyedén átugrik a szakadékot. Most végre hasznát vettem Cyrus erejének: kiöntöttem a parton álló fát, s könnyedén átélhíhattam rajta. A sziget homokjában egy lencsét találtam, ami a sziget végében álló teleszkópból esett ki. Felcsavartam a lencsét, s így használható lett a távcső, ami mereven a ház egy pontjára nézett; kép-

tefelenség volt mozgatni. Érdekes dolgot fedeztem fel a házon: a toronyszoba mellett kell hogy legyen egy másik szoba is - különben nem lennének ott ablakok. A szigeten egy üvegház van, de régóta nem törődik vele senki, csak cserépek és kiszáradt növények vannak benne. És egy borzalmas eseményt rejt magában ez az üvegház... Egy iszonyatos halálesetet, egy borzalmas gyilkosságot! Még mindig sírva fakadok, ahogy visszaemlékszem, ahogy felvettem a földről a kis kertészcsőt, s abban a pillanatban, mint valami varázsüvegre a



miült eseményei meglevenedtek... Zoltan jött be feleségéhez, aki itt kertészkedett. Zoltan egész lényéből feszültség

OKTÓBER 21. PÉNTEK

a kórháza, de sehol senki, csak emberi hangok. Borzalmas emlékek kőnek ahhoz a naphoz: a tükrök ma meséltek. Elmeséltek, hogyan ölte meg Zoltan feleségét. A második feleség, aki szeretett lenni, az ebédidőben végzte: Zoltan a hajánál fogva belerette a fejét a borosüvegbe - úgy, hogy az kiszúrta a szemét, s felcsúszott az agyvelőig. A harmadik asszony, aki kicsit többet evett a kelleténél egy kánpadon végzte: Zoltan lekötözte, s a szájába egy tölcsért dugott. Ezen keresztül tömte meg a legkülönfélébb állati agyvelőkkel és belekkel... Hogy könnyebben le tudja nyelni, egy bottal lökötte be a tölcsérbe a véres csatákat. Negyedik felesége a toronyszobában végzte: a nyaktekerő gépben roppantotta el csigolyáit Zoltan. Nem szenvedett sokat szerencsétlen. Kint

a kertben is láttam egy fura jelenést: a kerti padon beszélgetett Marie - Zoltan utolsó felesége - és Carno egyik segéde. Szerettek egymást, s egy öröklött tervet dolgoztak ki Zoltan ellen - ami valószínű sikerült, hisz több felesége nem volt Carnonak. Felmentem az emeleti kupolás terebe, ahol a fura üveg-búra a terem közepén álló emelvényre volt állítva. Mognéztem közelebből, s sikerült bekapcsolnom, mire egy sárkányrajzolatot vetített a falra a szerkezet. Meg-



áradt, gyalázatos módon beszűt feleségeivel. Aztán felvette az asztalról a kertészcsőt, s feleségét letökte a földre és elkezdte földdel letölteni a száját. Sorra roppantak és törtek ki az asszony fogai, s a kertészcső éles szélé pillanatok alatt elvágta a száját, majd a torkát. Földdel kevert vér csordogált ki a szájából - ő ekkor már nem élt. Az üvegházban megtaláltam az asszony hulláját is: egy hatalmas cserépbe volt belepréselve... ma már csak csontok és némi ruhafoszlány tanúskodik róla. Visszasiettem a házba, ahová egy telefonszereplő érkezett. Rendes fiatalembernek látszik. Tisztelességes dolgozik. Felmentem a toronyszobához, s megvizsgáltam a faburkolatát: csak állat volt. Kibontottam a kalapácscait, s beleptem: bent egy padlászoba fogadott Zoltan feleségeinek képeivel, s egy szárnysű. Középkori kinczeszközzel. Egy ládában találtam egy brossút és egy nagiórt Hortencia, Zoltan első - a kertészkedő hályg - feleségének legyőzésekével. Zoltan fura viselkedéséről ír, arról, hogy napjait az üvegházban tölti állandó rettegésben. Feleledző kórutam végén lesétáltam a nagytérembe, ahol Dont és a telefonost találtam széveszedés közepette - Don biztos, hogy nem normális: szegény fiút avval vadalta, hogy megcsaltam vele. Töljessen elment az esze. Ha nem küldöm el időben a fiát, lehet, hogy nekimegy a srácnak...

néztem a falat, s a sárkánykép alatt egy tilkos ajtóra lettem. Egy komplett folyosórendszer fut végig a házban, amiből több szobába be lehet lépni vagy menni. Valószínű Don már járt erre, mert egy elszívott maribudás csikket találtam a földön - Carno szobájából hozhatta el. A kriptába is el lehet jutni innen, ahol az összes Carno sírja található. Erről a folyosóról nyílik egy ajtó az elnadóterembe, ahol Carno az előadásait tartotta. Bent egy fura szék áll, mely felett egy inga van bürddel a végén - nyaktőlának lehetne nevezni. Az ültözben egy szekrényben találtam fotót Carnoról és Malcolmról. Holnap majd felkeresem az íreget. Az előadót belülről ki tudtam nyitni, s kiértem a nagytérembe, ahol Don tekiült - részegen és jól beszívva. Most is ott alhat.



MAGBÓRIA

OKTÓBER 22. SZOMBAT

Don reggel nagyon ránkötött állapotban volt. Másnaposan ébredt, nem feleltett egy szót se szólni hozzám, s iszonyú öhös lett, amikor azt emlegettem, hogy el kéne hagyni ez a hely. Nemsokára megérkezett a telefonos is, folytatni a



munkáját. Az előadóterembe találtam egy ősi fekete-fehér vetítőgépet: Carno utolsó műsora volt rajta. Ahogy néztem, meglepődtem a történet. Marie és a segéd úrögi terve sikerült: Carno trükkje az lett volna, hogy a "nyaktilkos" székéből égő fejjel kiszabadul. Nem sikerült... Marie elron-



totta a székét, s Zoltan hasztalan próbálkozott a meneküléssel. A fején kívül csakhát meggyújtották, s ő bennégett -

neri tudom, hogy sajnáljam-e, vagy örülök-e halálának. A fotóval elhúzzam a városba, s nagy nehezen bevergődtem a fénykép bemutatásával Malcolmhoz, aki elmesélte Carno történetét. Carno trükkfogadott gyermeke volt Malcolm. Zoltan fantasztikus tehetséggel megáldott illuzionista volt, hatalmas sikerei voltak, s akkor romlott el minden, amikor megtalálta a Könyvet, mely a Fekete mágjával foglalkozik, s Carno teljesen a megszállottja lett. Carno utolsó előadásán nem hall meg: két napig kómába feküdt, majd felkeelt, hogy hosszút álljon. A rejtejt folyosón közlekedett, s elkapta feleségét és szeretőjét, és bevonszolta őket az előadóba. Malcolm minden lépésüket figyelte, követte Carnot. Zoltan ekkor beültette feleségét a székbe, s koponyáját kettéhasította az ingával. A szerető utolsó erőfeszítésével egy rúddal hátulról átszúrta Carnot, majd visszahant a földre. Ekkor történt egy érdekes dolog: Carno testéből kiszivárgott a Gonosz zöld füstgolyóval, s eltűnt valahová. Zoltannak még volt néhány perca az életéből, s utolsó erejével megpróbálta elvinni a kis dobozát a Fekete könyvvel és a démonnal egy biztos helyre. Nem sikerült neki. A kis Malcolm megtette helyette, elvitte a kápolnába, s nehezzként rárakott egy könyvet a dobozra - remélve, hogy örökre bezárja a démonot. Am a démon nekem köszönhetően kiszabadult, s Donba költözött. Ez megmagyarázza fura viselkedését. Egyedül eső-



lyem, ha valahogy előzöm a démonot. Ehhez először is a könyvre van szükségem...

Bevallom őszintén, ez engem is váratlanul érintett. Sok fura pletykát hallottam öseimről, de erre nem számítottam.



Nem is nagyon tudom elhinni. Na se baj, most majd (obban körülnézek a kúriában. Á, hisz még itt van a kazetta. Mialatt autózom a kúriához, meghallgatom:

ADRIENE BÚCSÚJA

"Hallo, itt Adriene beszél. Szeretnék már minél messzebb kerülni ettől a helytől, de előbb leadom az ügynöknek a kulcsokat és ezt a kis csomagot naplóm néhány lapjával és evel a kazettával, hogy figyelmeztessen előre a leendő tulajra a ház szörnyűségeire. Még aznap este elkezdtem bepakolni, de nem tudtam itthagyni Dont. Valaha nagyon szerettem. Az előadó mögötti öltözőben megtaláltam a kis hőmbert, amit tőle kaptam első karácsonyunkra. Ezután elindultam megkeresni a könyvet. A labor



ajtaja nyitva volt, így beléptem. Bent szörnyű látvány fogadott: a fal tele volt a szétszabdalt fotóimmal... Ekkor jelent meg Don mögöttem. Megpróbáltam felkapni az asztalról a könyvet és elrohanni, de nem sikerült. Elkezdett folyogatni, mire én a sósavas lefolyótisztítót az arcába vágtam. Ettől meghatrált, én felkaptam a könyvet, de kimenekülni nem tudtam. Az előadóba rángatott, s lekötöztött az ingás székre. Nem

tudtam mit csinálni, elővettem a hőmbert, hátha visszaemlékezik a régi szép időkre. Nem emlékezett... Nem volt más választásom, az utolsó pillanatban meghúztam a kart. Az inga lendült, egyenesen Don hátába! Én is láthattam



a démon kiszabadulását, akárcsak Malcolm: a föld rengeni kezdett, s zöld füst szállt ki Donból. De most a démon életnagyságában jelent meg, s nekem menekülnöm kellett előle. A titkos folyosón



futottam végig, átkelve egy szakadék fölött a vízvezetékcsövön egészen az oltárig. Itt letettem a könyvet az oltárra, felkaptam a hulláról az amulett, ráhelyeztem a könyv azon oldalára, ahol a démonüzés ábrája látható. A brossal megszurtam az ujjam, s vért csöpögtettem az amulettre, és a feszületet ráhelyeztem a könyvre. Sikerült... Azt hiszem, ép ésszel ezt ember fel nem foghatja. Hogy mi lesz velem, hova megyek még nem tudom - csak el innen!"

Épp megérkeztem a kúria elé. Meditálók, hogy belégyjek vagy sem. Miért születtem Carnowash-nak! Azt hiszem, jobb ha eltűnök. Lehet, hogy az lenne a legjobb, ha lebontatnám a kúriát, vagy múzeumot csinállok be-



lőle, esetleg elmegyek illuzionistának, s itt tartom majd az előadásaimat... Apropó, hol is van az a könyv?!

Gaspar Carnowash

Kíváló tisztelettel köszöntök minden kedves olvasót a tervezettnél némileg hosszabbra nyúlt Newcomer leírásunk ötödik, befejező részében. Ez a rész tulajdonképpen már nem a végjátékkal hivatott foglalkozni (ezt szépen mondtam), inkább némi kiegészítéseket, illetve kiigazításokat, valamint egy, a szokásosnál kissé hosszabb értékelést tartalmaz. De talán fogjunk is hozzá, mert a Zolee asztal (!) mondta, hogy fogjam rövidre, vele pedig nem lehet ellenkezni (de azért arra büszke vagyok, hogy ha vitatkoznak, mindig az enyém az utolsó szó. Ja, és hogy mi az? Igenis, Zolee...).

SZÓVAL OTT HAGYTUK ABBA A MÚLTKOR...

hogy végre megnyertük a játékok, de magáról a megnyerésről még nem esett szó, mert elfogyott a hely. Hát, most sem fog sok szó esni róla, mert önmagáért beszél, és aki még nem látta az sürgősen nézze meg, mert nagyon megéri. Az alkotók előzetes ígérete, miszerint Amiga szintű lesz a megnyerés, igaznak bizonyult, arról nem is beszélve, hogy valóban kissé kiábrándító lett volna, ha többórás (esetleg több napos, vagy több hónapos) kemény erőfeszítésünket egy THE END felirattal, meg esetleg valami silány képsékekkel honorálták volna (mint történt az számos korábbi kalandjáték esetében). Sajnos, valószínűleg memóriagondok miatt az endsequence kissé lassúra sikerült, és abban is csatlakoznom kell a korábbi véleményekhez, miszerint hiba volt a zárószöveget magyarra le nem fordítani, de ezzel szerencsére ki is tárgyaltuk a negatívumok című kategóriát. Azoknak a kedvéért, akik nem tudnak angolul, és még nem találkoztak másutt a magyar fordítással, mindenesetre röviden összefoglalnám a zárószöveg tartalmát: A Földre való visszatérésünk után a saját világméretű botrányt rendezett az igyell kapcsolatban, és ennek, valamint számos kormányzat erőteljes fellépésének az lett a következménye, hogy a TWM tevékenységét hamarosan leállították, és a CALDYN nevű sziget-irrállomást felszámolták. Monseieur CLAUDE FABIER, a TWM vezérigazgatója (akit mellesleg kollégáknak titulaált bűntársával együtt nyugdíjba küldtek), azonban úgy döntött, hogy áldásos működését a Földön



Enyhén erotikus beütésű jelenet.

folytatja tovább, és minden valószínűség szerint e célból elküldöttet egy jókora területet a cég washingtoni központja körül. Azonban senkinek sem sikerült megdölnie, hogy tulajdonképpen mi is történik ezen a területen, mert a külvilág minden behatolási kísérletét megakadályozták. IAN JOHNSON pe-



Ez a nyápic csavó nem lehet akadály két ilyen markos legénynek.



Ugye ismerősek a képen szereplő emberek/kreaturák/ro-

dig eltűnt... Hát ezzel most már tényleg vége van a játéknak, de ahogy már említettem volt, van itt még néhány kiegészítés, illetve kiigazítás, amelyek mindenképpen figyelmet érdemelnek.

KEZDJÜNK TALÁN A KIEGÉSZÍTÉSEKKEL

Néhányan minden bizonnyal felfigyeltek arra, hogy bizonyos felvett tárgyakat, illetve megszerzett információkat nem használtunk fel a végjátékszám során. Tettük ezt két okból. Az egyik meglehetősen nyilvánvaló: nem sikerült rájönnünk arra, hogy végül is mi a mennykővet kell az illető tárgyakkal csinálni, és ezért hanyagoltuk

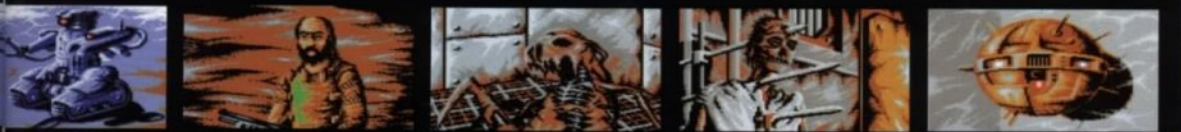
MARY love" hibátlan angolságu felirat diszeleg. Tévedés, feladatunk nem ennek a szövegnek a kijavítása, hanem a farostlemezek eltávolítása, amelyhez eszközünk a csavarhúzó. A lemez mögött holmi vezetékek vannak, erről nekem például a MŰSZERÉSZ szaktudás jut eszembe. A programnak meg a MŰSZERÉSZ szaktudásról az jut eszébe, hogy zárlatot csinál az egész Agro Szekcióban, ami természetesen nem kiméli meg a jól ismert futószalagot sem. Az örök odarohannak szerelni, mi pedig most már nyugodtan lemásztunk a FÉSZER MELLETTI TAKARMANYHALOM ALATT LÉVŐ BETONLAP ÁLTAL VÉDETT BARLANGBA (Itt vagyunk még?). Ez egy szép küromdat volt, és aki sikeresen kikeveredett belőle, annak nyilván nem okoz gondot az sem, hogy a már ismer-

NEWCOMER 5. RÉSZ

az alkalmazásukat. Ezekre majd később kerítünk sort, itt a kiegészítések között viszont olyan fel nem használt tárgyakkal és információkkal fogunk találkozni, amelyeknek tisztában voltunk ugyan a rendeltetésével, de a feladatok, amelyeket segítségükkel megoldhattunk volna, más, egyértelműen egyszerűbb úton is megoldhatónak bizonyultak. Nos, lássuk őket (annál is inkább, mivel Zolee itt áll a hátam mögött, és egy M200-ost szegez a tarkómnak, hogy mit próbál már ennyit feleslegesen):

1. SHEILA kiszabadítása az EZREDES börtönéből lehetséges egy kissé hosszadalmasabb úton is, melynek lényege a következő: az Agro Szekcióban ne támadjuk meg az örök, hanem egyszerűen menjünk be a fészkerbe, ahol némi núzálóds után egy farostlemez ütlik a szemünkbe, amelyen a "PETER és





botok? Velük és még vagy 100 egyéb teremtménnyel hoz össze bennünket a sors.

tett módon behatoljon az EZREDES börtönébe és kiszabadítsa SHEILA-t (meg a többieket). Persze ezzel még korántsem ért véget a műsor, most ugyanis nem lehet csak úgy visszatérni az Agro Szekcióba, mert az úrök azonnal agyonlőnek bennünket (pozitívum viszont, hogy a létbizonytalanság ezek szerint sikerült megjavítani...), hanem előbb el kell zárnodokolunk a barlang déryugati részébe, ahol egy betömődött üreget találunk. Hamar rá lehet jönni azonban, hogy betömődésről szó sincs, hanem valójában egy egészen megszerkesztett állfali állunk szemben, amely egy kapcsolószerkeztét takar. Az eljárás ismerős: egy jól irányzott MŰSZERÉSZ szaktudással csináljunk ismét záratot, és ez most már lehetővé teszi az Agro Szekcióba való visszatérést.

Megpróbáltatásaink azonban még mindig nem értek véget, mert SHEILA-t, mint női a Munkabiztos zsonnal kapcsolja a kijáratnál, ezért neki (mármost SHEILA-nak), az űrban megdolgozott PETROVICH testvér csuhájának segítségével (amely egyike azon tárgyaknak, amelyeket végül nem használtunk fel) egy rövid időre szerzetessé kell változnia, hogy fenakadás nélkül távozhasunk. Őha. Hát ez egy szép, önde roppant körülményes megoldás, és tulajdonképpen nincs is kifejezetten sok értelme, mert előbb-utóbb ügyis tonolyt kell akasztanunk az Agro Szekció személyzetével, miután csak így férhetünk hozzá a szerzetesek értékes dolgokat tartalmazó veremcsapdjához. Szerintem egyszerűbb a kérdést a végjátékban leírtak szerint rendezni.

millióra lenne szükségem, amit más egyet meg helyettem a lottón, de jobb híján vegyük fel ezt, aztán pedig küszönlünk el újdonsült ismerősünköt, és távozunk, mégpedig KARLSON mester Úradalmába. Itt keresünk meg a totováltót, mutassuk meg neki a zsák-mányt, és figyeljük, hogy mit mond. Hát azt mondja, hogy ez nem egy küzönséges kü, hanem egy vudu minta, amit tényleg viselnek (BHRZALI-nak az Ezredes börtönéből kiszabadított figurának a tanyerén már láttunk is ilyesmit), és amit ő némi késpérez ellenében hajlandó a mi tanyerünkre is odavárakolni. Nos, ha már ilyen kedvesen ajánlhatja, akkor fogadjuk el, és totováltassuk ki a csapat összes tagját (minusz igen sok kredit), ezután pedig lépjünk le az Úradalomból és vegyük az irányt az erőt (azaz az F

COMMIER



Az alkohol hatására egy ismerős kép jelenik meg előttünk...

2. Annak idején tettünk egy látogatást a korábban a Telenen élt vudu hívköz egykori lakhelyén, ahol azonban nem említtük meg, hogy a falon holmi olvashatatlan szövegek is vannak. A megoldás természetesen a SZÖVEGFÉJTÉS szaktudás, a megfejtés viszont egy határozatlan értelmetlen szó: KERYON. Pánikba azért ne essünk, inkább váltsunk színhelyet, és térjünk vissza a Rocker Hegyübe. Itt az Ezredes negyede bejáratának közelében van egy bezárt ajtó, amelyen addig nem tudunk szépszerével áthatolni, amíg fel nem világosítjuk a tulajt arról, hogy ki a Legvégső Hatalom (nem mintha ő nem tudná egészen pontosan). Jobb híján próbálkozunk meg a falról leolvasott szöveggel, és (csodák csodája) az ajtó megnyílik előttünk. Házgagdánk egy szinesbőrű úriember, aki ráadásul roppant sértődékany, de ha elég udvariasak vagyunk vele, sőt kilátásba helyezzük egy olyan súlyos fenyegetést is, miszerint mi is szeretnénk a Legvégső Hatalom követői, azaz vuduk lenni (még csak az hiányzik, hogy szükési tervek kovacsolása helyett koponyákat zanzásítsunk...), akkor egészen barátságos lesz és azt mondja, hogy a polcon megtaláljuk azt, amire szükségünk van. Igaz, ugyan, hogy ott csak egy darab követ található, nekem pedig speciel arra az 579

helyszín) felé. Másszunk le a gyökerek között, és tokerogjunk addig a barlangban, amíg meg nem találjuk a jól ismert kőajtót. Próbáljuk meg kinyitni, mire valaki kiszól bestről, hogy nagyon szivesen beengednek, csak előbb mutassuk meg a totováltót. Helyes, mutassuk meg és így bemehetünk anélkül, hogy a kapunál álldogáló vudukat meg kellene törölnünk. A baj csak ott kezdődik, hogy ha végig akarjuk a játékot játszani, akkor kijönni már aligha fogunk verekedés nélkül. Az előjele kezdve, van itt ugye valahol egy korbács, amit KARLSON-nak szánunk ajándéknak. A je-



Pataky Attila, mint rocker.

lenlegi tulajdonos azonban nem kíván megvárni féltve őrzött vagyonárnyát (Igaz van. Tudjátok ti egyáltalán, hogy mennyiért vesztegetnek ma egy korbácsot?), ezért sajnos levágias párviadalban (azaz hatan egy ellen) kell eldöntönnünk, hogy végül is kié lesz a szerszám. Ennek viszont az lesz az eredménye, hogy a kapunál majd nem akarnak kiengedni, és ha nem akarjuk, hogy a mi nyománkból is zanzát csináljanak, akkor harcolnunk kell (van még egy másik megoldás is, nevezetesen, hogy életünk hátralévő részét a barlangban töltsük el, de azt hiszem, az alkotók nem pont erre gondoltak...), azaz gyakorlatilag semmit nem értünk az egész procedúrával (azt leszámítva, hogy nem betel, hanem kifele menet kell ve-rekednünk), sőt a tetováló még egy szép summát le is gombolt rólunk. Igaz ugyan, hogy a korbácsot nem is kell feltétlenül megszerezni, mert az ezért (meg a kontrollkártyáért) járó jutalmat, azaz a szabad garázdálkodási jogot KARLSON fegyverraktárában úgyis megszerezhetjük, ha az Úradalom egész személyzetét, beleértve KARLSON mester úröckerségét is eltesszük láb alól, de a vudu pappal való összecsapást már semmilyen körülmények között nem lehet megspórolni. Ugyanis ha őt nem bántjuk, akkor természetesen nem tudunk lemenni a börtönbe, hogy kiszabadítsuk GEORGI-t, ami a BIOTECH szaktudásra való tekintettel már ömagában is csődöt jelent a játék befejezését illetően, az erre feltehetően fontos, sőt nélkülözhetetlen tárgyakról (medái, gyémánt) már nem is beszélve. Ha viszont bántjuk, annak az eredménye meglát az lesz, hogy a kapunál akadékoskodni fognak. Következtetés: az a megoldás lényegesen hosszadalmasabb (és költségesebb) a végjátásban közlőnél, ezen kívül pedig tulajdonképpen nem érünk vele semmit, ezért (szerintem) okosabb az eredeti verzió maradni.

3. Végül nem kezdünk semmit azzal a (SANCHO-tól származó) információval sem, miszerint RENE kártyaszobájának falán érdemes elolvasni a graffitiket. Ez mondjuk ránézésre nem tűnik egy nehéz műveletnek, de a megvalósítása már nem is olyan egyszerű. Ahhoz ugyanis, hogy a falat egyáltalán szemügyre tudjuk venni, először le kell csapnunk RENE-t, aztán meg a rántámadó kártyásokat. A falon lévő szöveg pedig természetesen SZÖVEGFÉLTÉS szaktudást igényel (igaz, hogy csak 1-es szintű, úgyhogy SHEILA már elboldogul vele). Azon gondolom már senki nem csodálkozik, hogy a szöveg totál értelmetlennek tűnik, és valójában csak egyetlen szó (LHANEIA) érdekes befőle. Ez pedig nem más, mint a vadásztábor jelszava, oda viszont már sikerült másképpen bejutnunk (a szriptíz showban beszerzett térkép segítségével). A két megoldás tulajdonképpen egyenértékű, talán az szől a másik mellett, hogy ha azt választjuk, akkor a kaszinó személyzete életben marad, mi pedig továbbra is kártyázhatunk, ami - főleg a kezdeti időkben - egy komoly bevételi forrást jelent (bár az is igaz, hogy egyszerűen le is lehetett volna közzélni a jelszót, és akkor nem kellett volna még külön a Vadásztábor főnökével szórakoznunk). Ja, a térképes megoldásról jut eszembe, hogy a kincs az F helyszínen van elrejtve (ahol a MAKEUP szaktudást oktató hölgy is lakik), sőt ki is lehet ásni, de inkább ne tegyük, mert még valaki el találja vinni, és ha

ennek segítségével akarunk a vadásztáborba bejutni, akkor előfordulhat, hogy a főnök kiküldött emberei esetleg semmit nem találnak, minket pedig ez esetben úgy rúgnak ki a táborból, hogy nagyon.

MOST PEDIG ÁTTERNÉK A KIGAZÍTÁSOKRA

Sajnos a leírás szokatlanul nagy terjedelme, és egyéb, kizárólag "rajtam belüli álló" okok miatt becsüszott néhány olyan dolog, ami esetleg zavart okozhat: Ezekért természetesen elnézést kérek mindenkitől, és most, további félreértések elkerülése végett néhány szóban korrigálnám is őket:

1. A képességeink (attól az egy esettől eltekintve, amikor a TOSYKO-val való b's (beszűtetés) után sav ömlik az arcunkba) nem romlanak, csak javulnak.
2. Harcolásnál a sorrendet nem az életerő, hanem egyrészt az ERŐ nevű képesség, másrészt a védettség függvényében érdemes megválasztani. Az ugye azért mindenki számára érdekelmei, hogy csatát csak akkor szabad kezdeni, ha a csapat összes tagjának az életeréje (AKT) a maximumon van (azaz 100 pont)?



3. A Rock Szaloban társalgó két figura nem egy AXEL nevű emberREL, hanem emberRÖL beszélget, tehát ne hogy valaki itt keresse őt (AXEL-t).
4. NATHAN ALLISTER csak azután hozza a nyakunkra a katonaságot, miután elengedtük, tehát nem

a házába való bejutásakor, hanem az onnan való kijutásakor kell harcolnunk. Ezért kell alaposan felfegyverkeznünk, mielőtt lerohanjuk, mert ha nem így teszünk, akkor előfordulhat, hogy nem tudunk kijutni, és kezdetjük az egészet a legutóbbi kimentett játékkállástól.

5. A vadásztáborban a kamra nem az emigráns szerzetes boltjában van, csak kimaradt mintegy másfél mondat, és így a két információ összecsiszított. A kamra egyébként a tábor bejáratától közvetlenül balra van, a kimaradt másfél mondat lényege pedig körülbelül az volt, hogy az emigráns szerzetes boltjában üzletelhetünk, egy PAUL nevű fickó hajlandó a MÁSZÁS és a NYOMKÖVETÉS szaktudásunkat trénelni, a kamrában pedig egy újabb pajszert találunk (egyét már szereztünk a céhben a szobrásztól, mint tudjuk).

6. CHANG a KÁRTYA szaktudásunkat tudja fejleszteni, "KÁHÁ" szaktudás természetesen nem létezik.



MOST PEDIG LÁSSUK A "VITÁS KÉRDÉSEK" CÍMŰ ROVATOT...

mert hogy ilyenből is van bőven. Azt hiszem, nem túlzok, ha azt mondom, hogy az alkotón kívül aligha van olyan ember, aki a játékokat tényleg A-tól Z-ig ismeri, és semmiféle kérdés nem hozza zavarba.

hajómodell DR.SPESICH polcán, fejünk felett elhúzó repülőgépek az F helyszínen, hüllő az őrülomás biokertészetében, baljósulati kapcsoló a nukleáris erőmű északi kontrollszobájában?

D. A beetlejuice elfogyasztásakor miért pont MCRONALD képe jelenik meg előttünk?

E. Ez már nem kérdés, hanem válasz (csak nem tudtam hova besorolni), mégpedig egy, a hazánk 2. legnépszerűbb PC-s magazinjában feltett kérdésre: EMIA-val a koponyánkban nem távozhattunk a szigetről, pontosabban az őrülomszóról, mert a kikötők szintjén, azon a helyen, ahol normális körülmények között egyszerűen "A falon szenzorok vannak" szöveggel jelentkezik a program, azoknak a csapatagoknak, akiknek az agyából nem távolítottuk el az EMIA-t, szétrobban a feje. Ettől persze

ják a fejüket, hogy mi az, hogy csak a kalandjátékok között, amikor a múlt számban még azt írtam, hogy minden idők legjobb C64-es játéka, meg ilyesmi. Való igaz, akkor valami nagyon nagyot akartam mondani, de azóta rájöttem, hogy lyet, hogy minden idők legjobb játéka, nem lehet megnevezni. Nem lehet összehasonlítani a Pirates!-t a Street Roddal, mert egy szerűen más stílusú játékok, és nem azonos szempontok szerint kell értékelni őket. Egy kalandjátéknál például egyáltalán nem baj, ha a zenéjét még a süket sem keveri össze Beethoven IX. szimfóniájával, csak a történet jó legyen. Egy apóversenyenél viszont tulajdonképpen lényegtelen, hogy a világbanjok címért, vagy elhunyt barátunk emlékéért állunk rajt, mert ha nincs jó grafika, akkor a játék nem ér semmit, bármilyen érdekes is a kerettörténet. Szóval a múlt havi zárót kissé módosítanám valahogy így: szerintem a Newcomer minden idők legjobb C64-es kalandjátéka. Ennyi rizsa után pedig nézzük, hogy ezt a merész állítást tulajdonképpen mi igazolja. Hát először

"No, igen. Elismerem, hogy a Newcomer egy olyan játék, amely több évi kalandozás után is valószínűleg többször meg meglepetéseket, de őszintén be kell ismernem, hogy ezen a ponton majdnem lefordultam a székről. A várost állítólag sakkban tartó, kegyetlen, zárkózott, gyilkos figura, azaz az Ezredes nem más, mint egy minimum 80 éves aggastyán, akinek ráadásul tőből hiányzik mindkét lába."

Jómagam közel fél éve szórakozom a Newcomerrel, végig is játszottam egy párszor, de még mindig kapásból vagy egy tucat olyan dolgot tudnék felsorolni, amelynek a rendeltetésére idáig nem sikerült rájöttem. Ezeket osztanám meg most az olvasók

a többiek még mehetnek tovább (feltéve természetesen, hogy NEIL nem halt meg), csak - mivel ezután még holmi kramoldok kerestek az utunkat - egy megfogható csapat távozási esélyei erősen csökkennek.

is a kód: az, hogy ezt a tűmentelen mennyiségű adatot (minimum 30 különféle háttér, több mint száz szereplő, az állóképek, a szövegek, az intro és az endsequence, stb.) mindössze öt lemezen sikerült eltárolniuk. Aztán a grafika: a grafikus valószínűleg több energiát fektetett az intro megajlásába, mint más cégek az egész játékba (a színvonalak közti különbség legalábbis erre utal). A zene ugyan csak néhány effektre plusz az intro és az endsequence zenéjére korlátozódik (az utóbbi szerintem egyébként kifejezetten jól sikerült), de mint említettem, szerény véleményem szerint egy kalandjátéknál a zene milyensége tizenhetedrangú kérdés. És végül a történet. Hát igen... Nem tudom hányan vannak olyanok, akik egyedül, mindennemű segítség igénybevétele nélkül jutottak el a játék végéig, de egyben biztos vagyok: túlzottan sokan nem lehetnek. És hogy mekkora kihívást is jelent a Newcomer, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy olyanok is leültek mellé, akik már évek óta kizárólag csak minimum 486-os alapgépet



A barlanglakók nem túl barátságos egyének, nem szeretik a betolakodókat.



3TPO egy kicsit megváltozott ...

kal, és ha valaki tudja valamelyik kérdésre a választ, akkor írja már meg, mert leközölném (nem igaz, Zoleo?).

A. Használhatók-e valamire (az üzletelésen illetve ajándékozáson kívül) a következő tárgyak: cateye, IS (?), doboz, rádió, fémlémez, franciakuics, zanza, 3.5 lemez, bestiarium, spray?

B. Mire használható az ÁSVÁNYTAN szaktudás?
C. Van-e jelentőségük a következő dolgoknak:

VÉGEZETŰL...

és most már (mindenképp ösztöne öröme) valóban utolsósorban egy rövid értékelés a Newcomerről. Az alkotók közel négy és fél éves fejlesztőmunkájának eredményeként egy olyan játék látott napvilágot 1994 végén, amely minden tekintetben megállja a helyét a kalandjátékok között, sőt nem túlzás azt állítani, hogy (talán az egy Soul Crystal kivételével), magasan veri is őket. Most persze biztos sokan felkap-

és 8 mega RAM-ot igénylő játékokkal hajlandók játszani, sőt, olyanról is hallottam, aki kizárólag a Newcomer kedvéért vásárolt egy új C64-et (miután a régit már jó ideje eladta). Ja, és a lényegét majdnem elfelejtettem: az alkotótagra keresek HÁROM főt számlált. Minden elismerésem az övék, és nagyon remélem, hogy még hallatnak magukról...

ai dióhéjban. Megérte a küzdelmet, szép munka volt, gratulálunk!



VS



csodálatosak, egy rakás vadonatúj harcos közül válasszhatunk, a hagyományos karakterek a régi modulataik mellett új speckókkal is rendelkeznek, a fatalityk és animalityk során pedig természetesen fröcsög a parádicsomlé. A külsőre tehát minden tekintetben pozitív változások érzékelhetők, ám mi a helyzet a játszhatósággal?



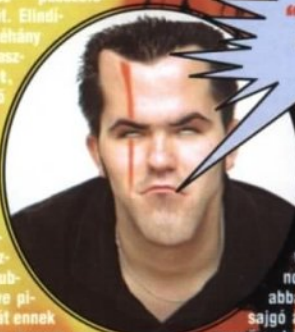
Amint azt már a SNES-es és MD-es olvasóink tapasztalhatták a Mortal Kombat harmadik epizódja az előzetes hírekkel ellentétben mégsem csak a Playstation-re jelent meg az idén. A játék minősítésére szinte kár is a szót vesztegetnem, az eladási statisztikák önmagukért beszélnek. A Megadrive és a SNES-es változat grafikája is sokkal színesebb lett, a hátterek

HÁT AKKOR FOGJUNK NEKI!

Nos, miután nagy izgalommal helyeztem be a SNES-be a kártyát, először is rögtön az options menübe léptem, s beállítottam a képességeimhez passzoló very easy funkciót. Eladtam a játékot, a jóhagyományok szerint a jónéhány új szereplő ellenére kiválasztom régi kedvencemet, Sub-Zerót, majd a különböző nehézségi tornák közül megválasztom a kezdő szinttel (Novice), Sonya Blade az első ellenfelem, ez bizonyára könnyű lesz. (Mégiscsak egy nő.) Elhangzik a bűvös "Fight" varázsszó, egy tárgyastó varázslattal próbálkoznék, ám mire észbe kapok Sub-Zerósom már a földön elterülve pihen ki az első ütések. No, hát ennek fele se tréfa, megemberelem magam, s vért izzadva végül három menetben legyőzöm Sonyat. Jax a következő versenyző. Amint indul a küzdelem Jax porlyó öklei belendülnek, egyfolytá-



Repül a nehéz tűzbe, ki tudja hol áll meg.



A '95-ös "Mortal Mánia" immár hazánkat is elérte.

ban védekezek, ám a záporozó ütések hatására így is rohamosan csökken az energiám. Már majdnem teljesen elfogy, most már tényleg csinálnom kell valamit: kiengedek, ám abban a szent minutumban ninjám sajgó állkapoccsal ivelődik be a képernyő sarkába, s mondanom sem kell, többé nem áll talpra. A "tetemes mennyiségű" 5 creditem így pillanatok alatt el is fog. Game Over. **Itt valami nincs rendjén** - gondolom - bizonyára véletlenül very hardra állítottam a nehézséget, ám újra az optipons képernyőre váltva ki kell ábrándulnom. Hát ez lenne az a híres technikát igénylő játszhatóság, a kivédhető ütésekkel? A továbbiakban leginkább a következő technikákkal boldogultam: amilyen gyorsan csak tudtam, nyomtam mindent, amit értem, vagy például Sonyat választva szinte kizárólag csak a lábbal átdobást használtam. Összegezve: sokféleképp lehet eredményesen játszani, egy azonban biztos, hogy szép technikás játékkal nem.

TITKOS KÓDOK, CHEATEK

Noha a speckókat és a fatalityket már a '95/9-es számunk mellékletében leközöltük, mégis az 576 Shop telefonvonalát mostanában szinte már hűteni kell, mivel mindenki a titkos kódok felől érdeklődik. Mint ismeretes, a VS képernyő alatt bevihető kódokról van szó (két játékos esetén), amikkel titkos cheatek aktivizálhatók. Nos, ha minden igaz, már a mostani mellékletünkben is találhatók néhányat ezek közül. Ez a néhány persze közel sem az összes, tehát a jövőben amint csak megtudunk valamit, igérjük, le fogjuk közölni. Ebben persze TI is szervesen részt vehettek, ha tehát rájöttök valamire, ne habozzatok tollat és papírt ragadni...



Itt, a VS képernyő alatt vihető be a titkos kódok.

MORTAL KOMBAT

MOVIE



Goro a legmodernebb technika segítségével szinte életre kel.

Mint arról már beszámoltunk, Amerikában elkészült a verekedős videojátékok koronázatlan királyának, a Mortal Kombatnak a filmváltozata. Hogy valóban "ő" e a király, azt sokan - köztük én is - megkérdőjelelem, az azonban immár tény, hogy a MK sorozat első automatájá-

nak megjelenése, azaz 1992 óta már több mint 1 milliárd \$-os (!) bevételt hozott a forgalmazóinak, s ezzel jelenleg a világ legsikeresebb videojátékának lehet tekinteni. A filmváltozattal a New Line Cinema (Tinl Ninja Teknőcök, True Lies, A Maszk) a nyáron készült el, Amerikában már el is kezdte vetíteni, kis hazánkban való bemutatása pedig az év vége felé, esetleg jövő év elején várható.

A CSELEKMÉNY

A film történetében a három pozitív földi szereplő, LIU KANG, JOHNNY CAGE, és SONYA BLADE személyiségét emelték ki, az ő szemszögéből követhetjük nyomon az eseményeket, az ő kezükben van az emberiség sorsa. A három földi halandó útját a hatalmas Vihar Isten, RAYDEN egyengeti, megtanítja őket, hogyan kerekedjenek felül a legfelsőbb lélelmeken, s megvilágosítja őket, hogy a Mortal Kombat tornán sokkal több furdal, mint a személynél vezetjük, s hogy küzdelmüknek nem a halálról, hanem az életéről kell szólnia.

Enek érdekében mindegyiküknek egy sereg vezáran rendkívüli körülmény között kell helytállnia, s megverkedni emberfeletti tulajdonságokkal rendelkező ellenségekkel a sivar párhuzamos asztrálisokban, a Külvilág birodalmában. A sőtét varázsló, SHANG TSUNG vezetésével lélelmek ellenfeleik ugyanilyen rendkívüli életszánssággal szállnak harcba, hogy megnyerjék a tizedik Mortal Kombat versenyt. Ebbe a csoportba tartozik a rettenetes négykarú Shokan Herceg, GORO is, aki már kilenc generáció óta veretlen, s ha most is sikerül neki győzedelmeskednie, megnyitnak a dimenziós kapuk a Föld felé, s a Sötétség fog uralkodni a Földön az idők végezetéig.

Három halandónak azonban van még egy titkos fegyverük, a gyönyörű KITANA Hercegnő. Shang Tsung és a Császár tudtán kívül Kitana úgy gondolja, itt az ideje hogy arvényesítse jogos követelését a Külvilág koronájára. Úgy tűnik, a Mortal Kombat játékok és a három mindenre elszánt halandó a legjobb lehetőség, amire már régóta várt, a legjobb alkalom, hogy újra a szépség és a békesség uralkodjon a jelenleg sivar Külvilág birodalmán.

A SZEREP-OSZTÁS

A siker érdekében a New Line Cinema nem bánt szűkmárkúan a büdzsével, tehát futotta a mostan

rós, bár már egy James Bond filmben, a License To Killben már láthattuk feltűnni. Az öntelt amerikai szupersztárt, Johnny Cagét Linden Ashby személyesíti meg, akit ta-



Rayden szerepét Christopher Lambert játssza

valy a Wyatt Earpbén Kevin Costner mellett láthattunk. A gonosz Külvilági varázslót, Shang Tsungot Cary-Hiroyuki Tagawa alakítja, akinek tehetségét szintén a License To Killben csodálhattuk meg, de szerepelt már több más ismert sorozatban is, mint pl. a Bay Watchban, vagy a Star Trekben. Az amerikai hadsergét különleges csoportjának tisztjét, Sonya Blade-et a gyönyörű Bridgette Wilson játssza, őt eddig az Utolsó Akcióhősben láthattuk feltűnni Arnold Schwarzenegger oldalán. Az erős és komoly harcost, Liu Kangot egy valódi harcművész, Robin Shou alakítja. Shou szintén már több filmben is játszott, ám ezeket a filmeket nem igen mutatták be Magyarországon.

EGYÉB NYALÁNKSÁGOK

A paródes szereposztás persze még edeskevés lenne egy ilyen filmhez, tehát természetesen mozgósították a legkeresettebb látványtechnikusokat is. A vizuális effektusokért az az Alison Savitch kezkesedik, akinek löbök között a Terminator 2, a Dracula, vagy az Árnyék látványosságait köszönhetjük, Tom Woodruff és Alec Gillis - akik például az Alien sorozat szörnyeit keltették életre - pedig Goro megalkotásával állításuk szerint az eddigi legfejlettebb animációs kreatúrát hozták létre, amit valaha mozifilmhez használtak.

ság népszerű sztárookra. Lássuk hát a szereposztást.

A Föld védelmezőjét, a hatalmas Vihar Istent, azaz Raydent Christopher Lambert alakítja, akit a nagyközönség azt hiszem a Hegylakó sorozatból ismer leginkább.

A tizen éves - bár nem látszik meg rajta - Kitana hercegnőt az egzotikus szépség, Talisa Soto játssza. Ő a magyar közönség számára nem túl ismer-

A játékból már jól ismert küzdőter.



Goro hamarosan újabb trófeát szerez.



Sonya legádázabb ellensége: Kano.



A díszletek is profi munkáról tanúszkodnak.





PlayStation

A Playstation egyik legfőbb erőssége a real time-os 3D-s grafika, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy a megjelent játékok legalább b-



A virtual lemming opcióval elvegyülhetünk a tömegben.

le ilyen megoldással készült. Az is közismert, hogy a Psynosis csatlakozott a Sony-hoz, tehát minde-

zek alapján szinte magától értetődő, hogy a cég legiskeresebb sorozata, a Lemmings is kilépett a 2 dimenziós világból.

HOGY IS NÉZ KI EZ A GYAKORLATBAN?

A vektort említve, mi meg a képeinkre pillantva a grafika minőségét mindenki maga elé képzelheti a játékot, ám mi a helyzet az irányíthatósággal? A pálya átláthatóságához természetesen egy nézőpont kevés lett volna, ezt tehát úgy oldották meg, hogy a pályák különböző részein kamerákat helyeztek el, mi pedig ezek között **valtozathatunk**. Persze a hatalmas pályák belátására még ez



a négy kamera is kevés lett volna, ám a kamerákat nem rögzítették, tehát oda vihetjük őket 3D-ben, ahova akarjuk. Némelyik pályán azonban van egy-két hely, ahova a kamerákkegyszerűen "nem férünk be". Erre az eshetőségre a készítők egy zseniális lehetőséget alkottak: a **virtual lemming** opcióval belebújhatunk az egyik lemming bőrébe, s ott menethetünk a többiek között. Maguk a cselekvés ikonok a tapasztalt lemmingeknek már ismerősek lesznek, de a kezdőket sem fog-ják zavarba hozni, csupán - a 3D-nek köszönhetően - egy új ikont láthatunk, a Turnert, amivel az általunk megjelölt irányba terelhetjük a lemmingjeinket.



Lemmings még mindig nem tanultak meg úszni.

összesen 80 szinten keresztül caplatunk a kis rágcslóink, plusz található még 20 szint gyakorló pályát. A Psynosis tehát ismét remek logikai játékok alkotott, s mivel PS-X-en egyelőre ez az egyetlen a maga nemében, garantált a siker.

novastorm

A Novastorm PC-n már régen megjelent, s általában többen fel is teszik a kérdést, minek kell konverziókra pazarolnunk az értékes oldalakat. A Novastorm esetében azonban **más a helyzet**: a két verzió nagyjából annyiban hasonlít egymásra, hogy a Playstation változatban is ugyanolyan Scavenger 4 űrhajót irányíthatunk, s itt is feltűnnek a PC-s verzióból ismert főellenségek.

GYÖNYÖR A KÖBÖN

Az alapsztori tehát ugyanaz a **robotlázadásos történet**, ám ezen túlmenően mindent új-



A sok lövedéktől néha azt se lehet látni, mi történik.

ra írtak. A grafika eszméletlenül szépre sikeredett, **pixeleket sehol sem fedezhetünk fel**, a tájak változatosak, s immár **csak színes háttérként szolgálnak**, hanem nagyon is oda kell figyelniük, merre akarunk egy-egy sziklát vagy cseppkővet kikerülni. Az ellenfelek is gyönyörűen animáltak, **részletesen kidolgozottak**, s a különböző grafikai effektusok sem mindennapiak. A pályák száma is növekedett, tehát több főellen-séggel fogunk találkozni, így hát nem csoda, hogy a **játék csak 2 CD-re fért rá**. A játékmenet sem a régi: a szükséges mennyiségű toknek felvételével a jobb fegyverek automatikusan aktivizálódnak, s elhalálozás esetén sem vesz el őket a gép. **Apropó elhalálozás**: ráadásul egy-egy élet elvesztésekor mindig ugyanott folytathatjuk a játékot, ahol abbahagytuk.

AZ ÉRTÉKELÉS

Szerencsére egyik főelleniség sem túlzottan kemény (igaz a mi hajónk is könnyen sérül), így a játszhatóság, az irányíthatóság és a látvány te-



Ezzel a főgonosszal már PC-n is találkozhattunk.

rén tehát **abszolút No.1** az anyag. Ám zeneileg - legalábbis a véleményem szerint - mintha elhanyagolták volna. Éves a csatazaj túlságosan elnyomja a muzsikát, néhány átvezető rész-nél pedig egyszerűen nincs is zenei aláfestés. Ennek ellenére persze egy biztos: a műfajában jelenleg a **Novastorm a király**.

IRÁNY A KIJÁRAT, LÉPÉS IN-DULJ!

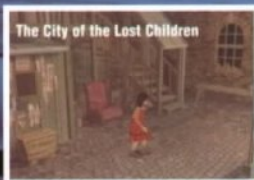
A játék célja egyébként egy jótányit sem változott: az ikonokkal kiadott parancsokkal lemmingjeinket **minél kisebb veszteséggel** kell adott idő alatt a pályák kijáraitához elvezetni. A pályákon azonban immár a tereptárgyakat is igénybe veszik lemmingjeink, így például **gumiagyakot szökellnek**, vagy **drótkötelet ereszkednek le**. A középkori vá-raktól kezdve az egyiptomi piramisokig **10 féle világban**.

PS-X NEWS

CITY OF THE LOST CHILDREN

A cím már bizonyára ismerős sokaknak, hiszen magyarrá fordítva annyit tesz: **Az elveszett gyerekek városa**. Igen, arról a filmről van szó, amit már nálunk is régóta játsza-

A városban él azonban **One**, az ártatlanul bűnyű, de bivalyerős és rettenthetetlen erőművész, aki kisöccse, **Denree (Zabás)** megkeresésére indul, akinek szintén nyoma veszett. Újta-



nak a mozik, mivel a film rendezője, Marc Caro a játék készítésébe is becsodálta.

A sötét, túliparosodott jövőben játszódik a történet, egy szomorú, de gonosz pasasról, Krankról szól, akinek - mivel klónozással állították elő - nincs lelke, s így nem képes álmodni. Ezért bányákat raboltat el, s az olajfúrótornyában az ördögi gépezeteivel megpróbálja ellopni a gyerekek álmát, hátha ily módon visszanyerheti a fiatalságát.

szórán találkozik egy csapat vadóc árva gyerekekkel, kiknek vezetőjük **Miette (Picur)**, egy kislány. Veszélyes kalandjaik során egyre szorosabb barátság alakul ki a férfi és a lány között.

Az előzmények tehát ezek lennének, maga a játék pedig egy Alone in the Dark stílusú anyag lesz, csaknem száz helyszínnel, több mint 50 motion capture technikával készült 3D-s szereplővel. (Várható megjelenés: '96. második negyedévében)

KRAZY IVAN

A változatosság kedvéért a Krazy Ivanban is a jövőben, 2018-ban járunk. A Földet egy idegen civilizáció **brutálisan leigázza**, a meghódított területeket szinte áthatolhatatlan erőpajzsokkal vették körül. Úgy tűnik, az emberiségnek végleg befellegzett. Az utolsó reményesség: egy csoport orosz tudósok sikerült megtörnie az idegen energiamezőt, így bejutni **egyetlen ember természetesen nem egy**

Ennek persze nem pusztá kézzel kell nekivágnia, hűséges társa a 40 láb magas hatalmas **mech-warrior páncéltörőzete** a legmodernebb fegyverekkel felspezítve. A játékban



diplomatát... Krazy Ivan egy **öngyilkos küldetést** vállalt magára: megemmisíteni az idegen támadókat, s kiszabadítani az emberi túlélőket.

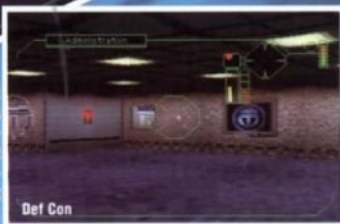
a csodálatos texture mapped terepeken be kell járniuk Oroszországot, a Közel-Keletet, Európát, Amerikát és Japánt, hogy végül teljes sikert arassunk. (Várható megjelenés: '96. január)

DEF CON

2005-öt írunk. A világot politikailag és gazdaságilag hatalmas **transzgalaktikus vállalatok** irányítják, köztük az egyik legnagyobb a Tyron Corporation. Rengeteg bányát üzemeltet a világegyetem különböző pontjain, melyek védelmét a Tyron Fegyvergyártó Részlege biztosítja. Defcon 5-on már 2000 éve nem volt idegen támadás, teljes a béke, ami persze a fegyver

A játékban egy **cybertechnikust** alakítunk, akinek nem is lenne problémája az állomás üzembehelyezésével, ám hirtelen idegen **támadás éri a bázist**. Egy akciójátékkal van dolgunk, ám a feladatot mégsem olyan egyszerű, ugyanis a program **stratégiai és kaland elemekkel** is fűszerezve van. Az ellenség irtásán kívül üzembe kell helyeznünk az állomást, s közben bizonyítékokat is kell gyűjtenünk, mivel a támadás mögött egy szabotázsakció húzódik.

A készítőket mindezt káprázatos, **renderelt grafikával és full motion videójele- lenetekkel** fogják tálnálni, ígéretek szerint maximálisan kihasználva a hardware nyújtotta lehetőségeket. (Várható megjelenés: '96. január)



részleteknek nincs igénye. A Tyron főnöksége úgy határoz, kivonják a személyzetet az állomásról, s automatikus védelmet állítanak üzembe.

PARASITE

A Parasite-hoz elég **bizarr történetet** agyaltak ki az alkotói, ami nagyjából a következő: egy kis arkansasi falu bányában **főhősünk, Jack**

A programban tehát **Jacket és a kis parazitáját** irányítjuk. A legkülönbözőbb ellenfelekkel kell megküzdenünk, megtalálnunk a földönkívüli gazfickókat, s megszerezni az extrém erőt adó, ám ördögi külsőt nyújtó **mutáció elleni gyógyszer**.

Több mint 300 képernyőt járhatunk be a gyönyörű grafikájú, **3D-ben modellezett épületek** között,



békésen kortyolgatta a sörét. Még nem sejtette mi vár rá: amint lehajtotta az italát, **valami megfertőzte**, az arcán hólyagok jelentek meg, a körülötte állók rémülten bámultak rá, majd fenyegetően indultak feléje. Jacknek csak egy lehetősége maradt: **menekülni**.

Szegény Jack nem sejtette, hogy egy földönkívüli rendőr épp azokban a pillanatokban a mi planétánk felett repked, néhány bűnöző után kutatva. Az idegen kis úrhajója felmondta a szolgálatot, s a pilótának is csak annyi ideje maradt, hogy katapultáljon, ám szerencsétlenül segére egy pohár sörben kötött ki...



miközben blue-box technikával felvett digitalizált manuskot püfölkétek. (Várható megjelenés: '96. február)

Mario, pontosabban Yoshi legújabb kalandjait **négyszéves fejlesztői munka** előzte meg, amit ugyanaz a Shigeru Miyamoto vezetett, akinek az összes eddigi Mario-játékokat köszönhetjük. Egyes hírek szerint egyébként a játék **már egy éve elkészült**, csupán azért nem dobták piacra, hogy **ne rontsák a Donkey Kong elsőprő sikerét**. Nos, végre a kezünkben tarthatjuk a játékot, s immár nyugodtan megállapíthatjuk: sok 32 bites játékot messze felülmúl **ez a csoda**.

VISSZA A MÚLTBA

Amint behelyezzük a kártyát, s áram alá helyezzük gépünket, egy frankó kis intróban követhetjük végig az előzményeket. A múltban járunk, a még **csecsemő Mariót és Luigi**t éppen kézbesíteni a gólya a szüleithez, amikor a **gonosz varázslós, Kamek** - mivel a jövőbe tekintve észrevette, hogy Mario fogja a sötét Koope királyságot felszabadítani - megpróbálja elrabolni az ikerpárt. A művelet azonban csak félig sikerül, az egyik bébi a tengerbe esik, pontosabban egy kis szigetre. **Mario a Yoshik szigetén kalandol**, akik elhatározzák, hogy egymást váltva eljuttatják a gyereket a céljához.

EGYÉB ÚJÍTÁSOK

A játék grafikája egyszerűen csodálatos, mintha nem is egy videójátékot néznénk, hanem **egy rajzfilmet**. A megjelenésén kívül azonban a **játékmenet is fantasztikusan alkalós**: minden szint feljessen más, mindegyiknél más-más típusú feladatokkal találkozunk. A **Super-FX chipnek köszönhetően** egyes akadályok kiemelkednek a két dimenzióból: például hatalmas deszkalapok csapódnak ki felénk, s ha éppen ott tartózkodunk, Yoshink szépen felkenődik rájuk. Több pályán **az egész háttér mozogásban van**, s akkor még nem is szóltam a **fél körpályót betöltő**, nem csak ugrándozó, hanem szépen animált **flósszénységek-ről**. Ezt egyszerűen tényleg látni kell. Az ellenségekkel szemben használatos.

keressük a pályákon található kapukhoz a kulcsokat, különböző **extra alijénásokhoz** jutunk, valamint ha a pálya végi rulettkeréknél Fortuna ránk kacsint, még más szerencsejátékokkal is



Az FX chipnek köszönhetően csodálatos 3D-s poligonos akadályokkal találkozhatunk.

MARIO VISSZATÉRT! S MICSODA VISSZATERÉS!



SUPER MARIO WORLD?

YOSHI'S ISLAND

A JÁTÉKMENET

Mint azt már a történetből sejteni lehet, ezúttal nem Mariót irányítjuk, hanem Yoshit. Összesen **hat nagy pályán**, amelyek mindegyike **nyolc kisebb szintre oszták**, kell keresztülvinnünk a csecsemőt. **A cél:** a pályák végéig eljutni, ahol a Yoshik egymást váltják. Energiánk ezúttal sincs, hanem ha **hibézzünk**, Mario leesik. Yoshi hátáról s a gép elkézd visszafelé számlálni. **Ha a számláló nullára ér, Mariót is elrabolják** Kamek csatlósai, azaz egy élet elveszik. Szintén életet veszünk, ha Yoshi **lövőba**, vagy **szaladókába esik**. A már említett számláló egyébként tiszta kezd visszazámlálni, ha azonban csillagokat veszünk fel, akár 30-ra is növelhetjük.



Ha Yoshi megsérül, az ordító csecsemő egy buborékban kezd rapkedni, s gyorsan el kell kapnunk mellette a számláló nullára ér.

juk a jól bevált **rúgrásos módszer**, vagy a kisebbeket fel is falozzuk. A bekapott ellenséget újra kiköphetjük, vagy a joyt lefele nyomva tojásokat gyárthatunk belőlük, amikkel azután "lövöldözni" lehet. Ezen kívül még lehetőség van **speciális tárgyak** használatára is (a Pause képernyőn választhatók ki), mint például kiköphetünk dinnyemagot, stb... Néhol különböző **buborékokra** bukkanhatunk, amiket felveve Yoshink különféle járművekbe, mint például helikopterre vagy kisautóvá tud átalakulni. Bár egy-egy pályán nyolc szintet találunk, ezeken kívül, ha az összes csillagot, pénzt, virágot begyűjtjük **két extra szint** is megjelenik a térképen, tehát **valójában 60 szintet** találunk a kártyán. S ezzel még mindig nincs vége: ha meg-



Ha mindent 100%-osan begyűjtünk, a térképen megjelenik a plusz 2 extra szint is.



Néhol az egész háttér mozog...

próbálkozhatunk, s mindezekben különböző **bónuszok**ait, életeket nyerhetünk.

A MINŐSÍTÉS

A Yoshi's Island az a játék, **amelyről sok más vetélytársra példát vehetne**. Látszik, hogy Miyamoto ismeri a közönség igényét, még olyan apró részletekre is ügyelték, hogy például a gurigat-ható kőveknél, ha feladatosan állunk rájuk, lassanekent elindulnak, amerre a súlyunk kényszeríti őket, s ha rájuk akarunk maradni, "egyensúlyoznunk" kell. **Igen valószínűnek tartom**, hogy a Donkey Kong után ez lesz az a játék, amit minden platformjáték rajongója begyűjt.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Meddig kell még várunk rá? Megéri türelmesnek lenni?

Az utóbbi időkben valószínűleg sokakban felvetődik a kérdés, melyik következő generációs gépet válasszák. Jelenleg kétségtelen tény, hogy a hardware erőssége és a már megjelent játékok egyelőre a PS-X mellett szólnak, erős a gyanúm azonban, hogy ma Magyarországon csak kevesek engedhetnek meg maguknak egy ilyen csodamasinát, tehát én azon a véleményen vagyok, érdemes még pár hónapot várni az Ultrára. (A gép a legutóbbi hírek szerint Japánban már idén december 1-én megjelenik, Európába azonban csak '96 áprilisára várható.) Hogy tényekkel is igazoljam magam - meg mivel egyébként is sokakat érdekel a téma - most következzen a hardware immár biztos forrásokból származó részletesebb ismertetése.

Mindenek előtt exkuzálnom kell magamat, mivel a múlt számban a 3DO rovatban az Ultrával kapcsolatban egy szám tévesen jelent meg, ám aki figyelmesen olvassa a most következő adatokat, úgyis észreveszi majd.

CPU

64 bites 100MHz-es R4200 RISC chip, műveletvégzési sebessége: 100MIPS (100 millió művelet másodpercenként).

MEMÓRIA

3Mb RAM, ám az igazi erősség a 128 bites buszt használó Rambus DRAM rendszer, amivel a gép adatátviteli sebessége 500 Mb másodpercenként. Memóriabővítésre is van lehetőség, ám erről még nem tudunk részleteket.

GRAFIKA

64 bites DSP chip/100MHz, műveletvégzési sebessége: 100MFLOPS (100 millió lebegőpontos számítás másodpercenként). 16, 24 és 32 bites grafikákat képes kezelni, a képfelbontások: 320x224, 512x448, 640x480, 1024x768, 1280x1024 (ez utóbbi kettőhöz HDTV, azaz nagy felbontású TV szükséges). 100.000 poligont tud generálni full grafikával (texture mapped, árnyékolt stb...) másodpercenként, mindezen effektusok nélkül viszont ez a szám elérheti az 500.000-et, esetleg még többet. Ez a chip egyébként az egyik legfőbb erőssége a gépnek, a fejlesztőknek valószínűleg - mint annak idején a SNES Mode7-je esetében - még évekre lesz szükségük, hogy 100%-ig kihasználják.

HANG

64 bites DSP chip/44,1KHz, 64 hangcsatorna.

VIDEO

Csak a szabványos RF és RGB kimenetek.

NINTENDO ULTRA 64



ADATHORDOZÓ

Cartridge alapú: 64, 128, 256, és 512 Mbit-es kártyák (512 Mbit = 64 Mbyte). 30:1-es sűrítés, amiből azonban a játékos a Rambus technológiának köszönhetően nem fog érzékelni semmit, tehát a "Loading" vagy a "Stand by" feliratok ismeretlenek lesznek.

IRÁNYÍTÓ

Az Ultra 64 irányítója valami forradalmian új dolog lesz, amit kifejezetten a 3 dimenziós játékokhoz fejlesztettek ki. A legfrissebb információink szerint külsőre leginkább a Virtual

Boy irányítójához lesz hasonlítható. A jobboldalon hat gombot lehet majd találni, felül a szokásos left-right gombokat, s középen egy Start gombot (Select nincs). A forradalmi újítás azonban a szintén középen található joystick lesz, amelyre így a bal- és jobbkezesek egyaránt kényelmesen ráhelyezhetik a hüvelykujjukat. (Tehát nem egy karra kell gondolni, hanem egy nagyobb gombra, ám az egyszerűség kedvéért maradjunk a joystick elnevezésnél.) Nos, ezzel a joystickkal tulajdonképpen egy második irányító lesz a joy-paden. Hogy képet alkossunk az ebben rejlő lehetőségekre: képzeljük magunk elé a Doomot, amint a mászkálás közben "fejünkkel" arra tekinthetünk, amerre csak akarunk. Ezeket kívül még lesz egy tizedik gomb is, ami az irányító alján kap helyet, mely valószínűleg a legkényelmesebben elérhető gomb lesz, s egyszerű tűzgomboként fog funkcionálni a lövöldözős anyagokhoz.

AZ ULTRA DRIVE

Az Ultra 64 képességeiben kételkedők a legtöbbször a CD-ROM-ot hiányolják. Nos, a Nintendo ebben a tekintetben is már egy lépéssel előbbre jár a vetélytársainál, ugyanis '97-re egy Magneto Optical Storage Drive kiadását tervezi. Erről a rendszerről tudni kell, hogy az egyik legmodernebb adattárolási módszer, ám ezzel összefüggésben nagyon magas a meghajtó előállítási költsége. Ám ha a Nintendo a 64 bites chip költségeit is minimálisra zsugorította, miért ne járna sikerrel ezen a téren is? Az új drive hihetetlen képességekkel fog rendelkezni: az adatátviteli sebesség 2,44Mb lesz, ami a PlayStation vagy a Saturn dupla sebességű drive-jának hatszorosát jelenti. Mindemellett a hozzá való diszkek írható/olvashatók (a kalózkod szeme most valószínűleg felcsillant), ráadásul magának egy diszkek az előállítási költsége jóval kevesebb mint egy CD-é. A gép ára a tervek szerint nem lesz több mint az Ultra ára, s meg nem erősített információk szerint egy disk tárolókapacitása megközelítőleg 1,2 gigabyte (!) lesz.

A KONZEKVENCIA

Nagyon úgy néz ki, hogy a 3DO M2-je teljesítményét tekintve ugyan felül fogja múlni az Ultrát, ám ugyanez sajnos az árára is vonatkozik. Az U64, mint azt már korábban említettük, 250\$ alatt lesz, tehát ilyen árfevésben biztos, hogy nem fogunk találni hasonló képességű gépet. Végül még egy érdekesség: a Silicon Graphics szakértője szerint 10 évvel ezelőtt egy hasonlóan kimagasló hardware-rel rendelkező berendezés darabára 14.000.000 (azaz tizennégyezer) dollár körül lett volna. Jól olvastátok, 1 darab gépről van szó.



A franciák lamét bebizonyították, hogy náluk a minőség az elsődleges.



SUPERHERO ENDO

ENTER THE NEW SYSTEM

TINTIN

Úgy gondolom, már Magyarországon sem cseng ismeretlenül Tintin neve, hiszen főszereplésével nem csak számos képregény, hanem rajzfilmek és videójátékok is megjelennek.

A szállodában még a takarítók is veszélyesek.



Tintin fiatalos külseje ellenére már jócskán benne van a korban, hiszen kis lebré fox-terrier kutyájával, Snowyval elsőként 1929. január 10-án a "Le Vingtième Siècle" című kis bolgja napilap mellékletében tűnt fel néhány illusztráció erejéig. Hergé, Tintin születése helyét a saját valós környezetébe helyezte, ezért van az tehát, hogy Tintin a "Le Petit Vingtième" (ez volt a melléklet címe is) riportereként járta be a világot. Kalandjairól az első album 1930-ban jelent meg "Tintin kalandjai, a Petit Vingtième riportere Szovjetunióban" címmel, és nyomában nagy sikert könyvtelhetett el. A következő 10 évben 8 "Tintin és Snowy" történet látott napvilágot, melyekben folyamatosan tűntek fel a mára már szintén közhírré vált mellékszereplők: a **Thompson testvérek**, **Haddock kapitány**, **Calculus professzor**, **Castafiore Bianca**, **Rastapopoulos**, stb... Tintinnek természetesen állandóan minden hájjal megkent gazdikkal, banditákkal és hasonlókkal

gyűlik meg a bajor, de persze bátor kiskutyájával minden helyzetből kivágja magát. Végül Hergé összesen 24 epizódot írt meg Tintin kalandjairól, melyek mára már 52 nyelven több mint 100 országban kaphatóak, s mi sem bizonyítja jobban a sikert, mint hogy minden 12 másodpercben a világon elkelt egy Tintin album. Sajnos a magyar közönség még nem nagyon ismerheti ezt a kedves figurát, lévén hogy eddig még nem sok magyar nyelvű Tintin képregenyyel találkoztam, bár lehet, hogy sokaknak mégis ismerős hősünk neve, mivel a rajzfilmváltozatból már néhány részt a Magyar TV is sugározott. Na de most már inkább térjünk rá a játékokra!

A TÖRTÉNET

Tintin épp jól kiérdemelt szabadságát tölti Svájcban, amikor levelet kap egy régi barátjától, Changtól, hogy hamarosan Európába látogat, miután egy rövid kitérőt tesz Katmanduba. Nem sokkal később azonban hősünk értesül róla, hogy **Chang gépe lezuhant** nem messze Katmandutól a hegyekben. Tintin a következő éjjelen álmatlán lát, miszerint **Chang túlélt a katasztrófát**, tehát nyomában összekapcsol, s Haddock kapitánnyal azonnal Tibetbe indul. Megérkezvén kezdődnek csak az igazi nehézségek: megtalálni a szerencsétlenség helyszínét, ehhez persze rengeteg akadályt kell leküzdeni, miközben ráadásul a hegyekben köszöl a félelmetes Yeti is...

AZ AKCIÓ MENETE

Tintin irányítását akkor vehetjük át, amikor Kinóban megismerkedik Changgel: vonata egy kis kényserpihenőt tart a Jungtre mellett, mikor is hősünk egy fiatal arócot vesz észre a folyóban fuldokolni. A teendők tehát: eljutni a mozdony előtli közműházhoz, s ott a vizet vetni magunkat. Hogy ezt véghez vigyük, az akadályokat kétféleképp kerülhetjük ki: átugorhatjuk őket, vagy a 3D-s térben magunk felé húzva a joyt - félrehúzódnunk a veszélyek elől. Ezekén kívül minden pályán találunk majd különböző használható tárgyakat, mint például a vonatnál a ládákat, amiből a leomlott hídru rádobva egyet, azon keresztül tovább tudunk jutni. A **játszómenet** egyébként minden pályán azonos: minden helyszínen meg kell keresni a mellékszereplőket, akikkel beszélgetnünk kell,

s ha már mindent megtettünk az adott pályán, automatikusan mehetnek tovább az események. A szereplők az események menete szerint tűnek fel a pályákon, vagyis egyszerre mindig csak egy dolgot tudunk majd tenni, tehát elakadni azt hiszem nem fog senki.

A játszódozó kölykök elől jobb félreállni.



MILYEN FÁBÓL FARAGTÁK TINTINT?

Az Infogrames minden tekintetben hozta a **tőle megszokott színvonalat**: szépen scrollozható csodolatos színes, változatos hátterek, remek grafikájú és animációjú szereplők, s tökéletesen a helyükre illő hanghatások. Ha tehát valaki csak nézi a játékokat, minden tekintetben elégedett lehet. Ha azonban játszani is akar vele, akkor **mindenképp készítsen ki a gép mellé egy pohár vizet néhány nyugtató társaságában**. Az Infogrames ugyanis nehezségülleg sem adta lejjebb a tőle megszokott mércét, sőt... A játékba valószínűleg nem véletlenül tették be az újítást, hogy bizonyos időnként a gép figyelmemet minket, hogy **már túl régóta barmuljuk a képernyőt, most már pihenjünk egy kicsit**. A tanácsot pedig érdemes megfogadni, s ezt saját tapasztalatból mondom: én küzdöttem bíra türelmi ember vagyok, de a játékmenetnél sokszor nálam is már az epilepszia kezdeti jelei voltak tapasztalhatóak. Azt ugyanis még természetesnek vettem, hogy a vonaton az összes bordár azt lesi, mikor vághat kupán egy természetes csomaggal, s még azt is elhittém, hogy a házak ablakából pont akkor farnak le a virágcserepek, amikor alattuk tartózkodok, ám azt már egyszerűen képtelen voltam felfogni, hogy a Katmandu utcán száguldozó szemét hogyan tudja halálra sebezni szerencsétlen Tintinemet.



Katmanduba érkezvén a "száguldozó" bringásokra kell ügyelnünk.

Miközben a Mortal Kombatnak már a negyedik részét fontolgatják, úgy tűnik, a Capcom üdvöskéje a **Street Fighter II** nem akar tovább lépni ennél a kottesnél. Már számtalan update, turbo változat jelent meg, mára szinte már minden gépre létezik SF2, ezúttal pedig a Gameboy következett a sorban. A maga idejében, a játéktérmi SF2 kétség kívül a legjobb volt a maga nemében, de hát **hogyan sikerült ezt átvinni egy hordozható kis gépre?**

KÜLÖNÖS VERZIÓ

A Gameboy változat minden tekintetben elég furcsára sikeredett, ám **sajnos inkább hátrányára változott.** Ezúttal mindössze csak kilenc harcoss közül választhatunk: **Ken, Ryu, Chun Li, Guile, Blanka, Zangief, Balrog, Sagat és M.Bison** közül. Mint látható, ebben a kilenccben maguk a nagymesterek is, és még az örült diktátor, Bison is benne van, tehát mind a hagyományos, mind az újabb szereplők közül jónéhány hanyagolva lett.

STREET FIGHTER II

zú, csak pillanatokkal később reagálnak a figurák a gombokra, de ami még lényegesebb, az **aktíváció szörnyen zavaros.**

Az irányítás a gombok hiányának köszönhetően eléggé leegyszerűsödött (vagy inkább úgy fogalmaznék, hogy visszatért a kezdetekhez), de legalább szerencsére a meglévő karakterek speciális mozdulatainak nagy része megtalálható ebben a verzióban is. Ezek egyébként is le pontosan vannak írva a kézikönyvben, tehát ezekkel most nem foglalkozom.

azért egy kicsit töltődik előtte. A játéknak akkor van vége, ha elfogy az energiánk, **ilyenkor nincs continue se.** A főmenüben végül az **OPTIONS**-szel a nehézségi szintet állíthatjuk be, az idő limitet kapcsolhatjuk ki/be, s a zenéket és effektet hallgathatjuk meg.

ÉRTÉKELÉS

Mára a Street Fighter sorozat már egyébként is **örvöses idejétmúlttá vált** - manapság ugyanis egy verekedős anyagból sem hiányozhatnak a különböző kivágzások és egyéb



Bison jellegzetes levitáló támadása.



Blankában túlteng a feszültség.



Ken tüzlabdás speckója kellemtelenül érinti Balrogot.

GAME BOY

HA BUNYÓZNI AKARSZ, MENJ KI AZ UTCÁRA! - MONDJA ANYUCI A KISFIÁNAK, HISZEN MÁR Ő IS TUDJA, HOGY MEGJELENT AZ SF2 GAMEBOY VERZIÓJA

Mivel Bison is választható karakter, így azt hiszem mondanom sem kell, **hogy nincs végső küzdelem, s a megnyerés is csak egy gratulációból áll.**

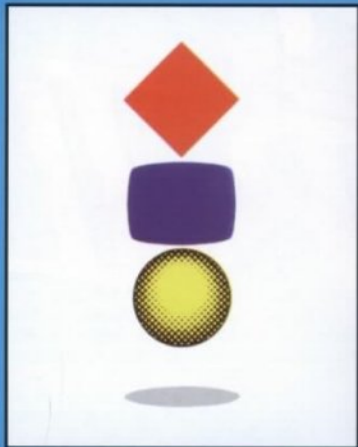
A grafika nagyon szép lett, a Gameboy négy színéből a **16 bites konzolokat megközelítő minőségű háttereket sikerült kihozni, s a figurák is szép nagyok, és jól megrajzoltak.** Amint elindul a játék, láthatjuk, hogy ennek mi lett az ára: **az akció elég lassó.**

A LEHETŐSÉGEK

A játékban indulhatunk **NORMAL** módban, így hagyományosan végig kell küzdenünk magunkat a többi karakteren, s mint már mondtam, a jutalmunk csak egy gratuláció lesz. A **VERSUS** opció talán a legértékesebb az egész játékból, hiszen azt hiszem minden verekedős anyag egy haver ellen a legelvezetesebb. A kétjátékos üzemmód két gépet linkelve és Super Game Boy-on keresztül is lehetséges. A **SURVIVAL** mód egy érdekes lehetőség, ilyenkor csak egy menetben kell győznünk, ám a következő ellenfél ellen ugyanazzal az energiával kell majd kiállnunk, igaz

Van még egyáltalán olyan játékgép, amire nincs SF2?

nyalánkságok - s ráadásul most egy ilyen konverzióval álltak elő. De ha már nem lehet 100%-osan újrani valamit erre a kis gépre, akkor inkább az extra grafikai effektusokat kéne elhagyni, mint ahogy azt a Primal Rage-ben tették, de semmiképp sem a sebességet, s ezzel összefüggésben a játszhatóságot csökkenteni, hiszen a pergő játékmenet a minimum, ami mostanában egy ilyen anyaggal szemben alapvető elvárás. Egyszerűen nem is érteni, mit akar még a Capcom ettől a második résztől, mely idestova már több mint három éves múltra tekint vissza, vajon **hány bőrt akarnak még róla leghágni?**



3DO

R O V A T

Sokan hajlamosak lebecsülni a 3DO képességeit: főleg a PC-sek előszeretettel nevezik kávézóasztalnak a formájára utalva, ám nekem mégis meggyőződésem, hogy ez egy egyedülálló képességű gép, mely noha már löbbéves műltra tekint vissza, még mindig versenybe tud szállni a PC-vel, sőt még a legújabb konzol csodákkal is. (Rádásul még

texture mapped grafika segítségével minden kiemelkedik a síkból, s a kamera a járművünk sebességétől és irányától függetlenül gömbölyűen automatikusan zoomolgat a csataterre. Mindez már önmagában is megáévezetést biztosít, ám a hangsúlyt még a tökéletes

MAXIMÁLIS BELEÉLÉS

A program készítőesek a már felvázolt bombasztikus hangulat mellett ráadásul minden apró részletre ügyeltek: a felrobbant házakból túlélték csoportjai rohannak szanaszét, s némelyik még néhány gránáttal is kedveskedik nekünk. Ezt persze mi is viszonzhatjuk: a tankkal keresztülmenve rajtuk szóp kis piros pacákkal díszíthetjük a terepet. Ugyanezt megtehetjük mellesleg a sátrakkal is, de hasonlóképp cselekedhetünk minden más tereptárggyal is: a fák egy-egy jól irányzott lövéssel kiönthetők, s ha nem sajnáljuk a municiót, még a legnagyobb épületek is porig rombolhatóak.

EGY KIS SEGÍTSÉG

Az akció tehát nem túl bonyolult, csupán egyre figyelmeztetnének mindenkit: a szigeteket összekötő pontonhidakon ne robbantsunk, és mi se robbanjunk fel, mert utóbbiak a következő életünkkel is valószínűleg arra kell mennünk, s a mélyvizet egyik földi járművünk sem kedveli.

Végül aki esetleg mégis nehezen boldogul a küldetésekkel, az próbálkozzon a következő cheatokkal: írjuk be a kódszónak, hogy "WOLF" s máris az összes sziget bejárható. Ennek az "inverze" egyébként a "ZZZZ" kódszó. Ezen kívüli csalthatunk még úgy is, hogy a játék közben lenyomjuk az "L", "R" és "P" gombokat egyszerre, mire egy menü jön be egy rakás technikai részlettel, valamint beállítá-

Kétjátékos módban a képernyő ketté osztódik.



A tankunk hatására a sátrak egy kis átalakuláson mennek át.

hangeffektek is fokozzák, s ami valóban páratlanul teszi a játékot, az a csodálatosan szülő klasszikus zene, ami a Dolby Surround technikának köszönhetően teljesen betölti a szobát, s a játékos tényleg megelégedezik minden egyéből. Gondoljunk csak bele, amint Wagner dinamikus muzsikája, a "Valjúrók Lovaglása" alatt bombázzuk helikopterünkkel az ellenséges területet: teljesen más élmény, mintha csak pár lövést meg robbantást hallanánk.

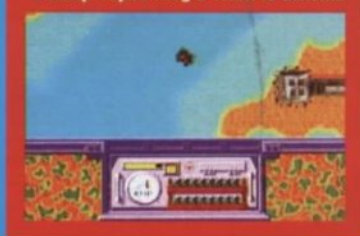
MIT KELL KERESNÜNK?

mire lesz képes a 64 bites upgrade-doll) A becsmérlők leglőbbször a kevés szoftvert vetik a 3DO szeméire - ebben még lehet, hogy van is valami, ám csak vessünk egy pillantást a megjelent játékokra, s azok minőségére, melyek szinte egytől-egyig utánozhatatlan, a 3DO-ra jellemző egyedi hangulatot árasztanak. Kiváló példa erre a most ismertetésre kerülő Return Fire, mely már önmagában is olyan profi játék, hogy sokan szinte csak miatta vették meg a gépet.

FRENETIKUS ÉLMÉNY

A játék valóban mély benyomást gyakorol az emberre: egy Desert Strike stílusú játékot kell magunk elé képzelni, csak hogy itt nem kizárólag helikopterrel, hanem akár tankkal, vagy rakétavetővel is indulhatunk, sőt, még dzsípvel is. Nos, a Desert Strike csodálatos terepéhez most képzeljük hozzá, hogy a

A dzsíp képes még a vizen is átkelni.



A játékban indulhatunk a gép ellen, de akár ketten, osztott képernyőn, egymás ellen is, mindez a lényegesen nem változtat: a feladatunk - a már említett Desert Strike agyonbonyolított küldetéseivel szemben - mindössze annyi, hogy a szigeten teljes pusztítást végzünk az összes ellenséges bázison, melyek egyikén valamelyik épületben megtalálhatjuk az ellenséges elzáróanyagot. Eddig a pontig a páncélos nehézfegyverzeté a szó, ám a zászlóért a dzsípvel kell ki-mennünk, aminek utasai csak gránátot tudnak hajtani. A löszer egyébként mindegyik járműhöz csak korlátozott számban áll rendelkezésre, s ha elfogy, minél hamarabb vissza kell menni a bázisra. Ezt persze ne várjuk meg, hanem már hamarabb forduljunk vissza, mert a visszaúton még biztos hogy néhány drone-t ilkvídlánunk kell. Ezek egyébként akkor akaszkoznak ránk, ha megállunk, tehát lehetőleg soha se hagyjuk abba a mozgást.



Ha megtaláljuk a zászlót, minél gyorsabban térjünk vissza a bázisra.

tunk egy cheat-et, am az első kilőtt épületben lesz a zászló. Ugyanitt még bekapcsolhatunk egy számlálót is, mely érdekességképpen a játék közben mindig mutatja, hogy hogyan esik le, illetve gyorsul a képernyőtrissítés. Egy régebbi számunkban mellesleg már találhattatok ehhez az anyaghoz egy sérthetlenség cheatet is, ennél több tehát azt hiszem már nem is kell az élvezetekhez.

ERKEZESI OLDAL

PANIC IN THE PARK

PC

Azt már megszokhattuk, hogy a játékok dobozában található CD-k száma nem mindig áll egyenes arányban a rajtuk lévő programok minőségével. Főleg az amerikai kontinensen egyre divatosabb, hogy vesznek egy kis sztárocskát, akivel telenyomják a CD-t full motion videoval, s ezzel úgy gondolják minden fontosat meg is tettek, csupán egy dologról felelkeznek meg: hogy a játék szóljon is valamiről. A minap kaptuk kézbe a Time Warner Interactive legújabb remekét, a Panic in the Parkot, melynek dobozáról Erika Eleniak, a Baywatch - inkább kebleiről mint tehetségéről híres - sztárja pillantott ránk csábosan. A program Windows alatt fut, s csak 3db CD-re fért rá, tehát mondanom sem kell, egy interaktív kalandról van szó, full motion videóval alaposan megspékelve. A nem túl érdekfeszítő történet egy vidámparkról szól, ami a tulajdonos nemrég bekövetkezett halálával, úgy tűnik, pusztulásra van ítélve. A megboldogultnak azonban van két ikerlánya (Erika Eleniak), az egyik a rosszat, a másik a

közélti meg leginkább a játéktérmi automatát. Már az intronál tapasztalhatjuk, hogy semmit se vágtak ki, s a karakterválasztásnál is ugyanúgy megcsodálhatjuk a már ismerős animációt. A játékban a figurák maradtak az



eredeti nagyságúak, ugyanez elmondható a kis rohángáló emberkékről is, s persze a pályákon az összes grafikai effektus is a helyén maradt, tehát például az erdős pályán a távolban ugyanúgy szállodogálnak a pterodactylusok, s ugyanúgy csörgödeznek a patak. Természetesen ebben a verzióban is előcsalhatjuk a különböző speciális modulatokat és fatalityket is, tehát az egész csak annyiban tér el az arcade verziótól, hogy egy kicsit durvább lett a felbontás, s mintha egy pár fázist kihagytak volna az animációkból.

MORTAL KOMBAT 3

PC

A Midway az idén kitett magáért, valóban minden megtett, hogy ez az év a Mortal Kombat éve legyen. Még alighogy letesztelhetjük a harmadik epizódot konzolos változatait, pár héttel később, még a lapzártánk előtt megérkezett a PC-s verzió is. Maga a Mortal sorozat atyja, Ed Boon is úgy nyilatkozott, hogy ez a változat fogja a leginkább megközelíteni az eredeti automata színvonalát, s most, hogy immár magunk is láttuk, mi is meg tudjuk erősíteni az előzetes híreket: a Playstation változattal együtt valóban ez a best. Erről a konverzióról is szinte ugyanazokat lehet elmondani, mint amiket a Primal Rage-nél említettem: a VGA felbontás következtében a grafika ugyan kicsit pixelesebb lett, ám ezen kívül minden tökéletes - a figurák maradtak az eredeti nagyságúak, s ráadásul az animációban sem tapasztaltam romlást, a háttérgrafikákon ugyanúgy



megvan minden effektus, s még a temetős helyszín is megvan, amit ugye a 16 bites verziókból kihagytak, s a hangeffektek is egészen kifinomultnak szólnak. A konfigurálás barátságos menüzésétől kezdve a legapróbb részleteg a játékban mindenen meglátszik, hogy egy profi fejlesztői munka eredménye, s nem pedig csak egy tessék-lássék konverzió. Végül egy jó hír: a konzolokhoz köztölt kódok és spekkók ennél a változatnál is használhatók.

NHL HOCKEY 96

PC

Még emlékszem arra az időre, amikor a PC-sek sóvárogva nézték a Megadrive-on futó NHL Hockey-t, s találgatták, vajon mikor készül az ő gépükre is valami hasonló. Aztán egyszer csak átírták PC-re is az említett programot, ami nem is maradt el a Megadrive-ostól, s most '96-ban pedig immár ott tartunk, hogy az NHL legújabb része már csak PC-n az igazi, s a MD a közelébe sem ér. A játék 3D-s pályája egyszerűen magával ragadja a szemlélőt, a különböző kameranézeteknek köszönhetően az ember teljesen beleéli magát a játékba, s még az is kedvet kap egy meccshez, akit azelőtt esetleg nem is érdekelt a jégkorong. A gyorsabb processzorral rendelkezők a játékot akár SVGA-ban is élvezhetik, sőt még extra effektusok, mint például hirdetésszövegek, vagy a jégen a tükröződés is bekapcsolhatók. Mindemellett a program hihetetlenül tökéletes audio-élményt nyújt, ha valaki egy másik szobából hallja a hango-



kat, egészen biztos, hogy azt hiszi, hogy valódi meccs közvetítését nézzük, legfeljebb az ébreszt benne gyánut, hogy nincs kommentátor. Maga a játékmenet is - noha az ellenfelek néha elég ostobán viselkednek - ritka élvezetes, ami nem utolsósorban annak is köszönhető, hogy ebbe a részbe végére ismét visszahozták az erőszakot, azaz éppúgy, mint a valóságban, itt is csépelhetik egymást a játékosok. Ezen kívül megerősítették a védelmet is, minnek következtében sokkal nehezebb a kapuba találni, mint az előző részekben, szinte csak passzolóssal lehet gólt lőni. Egy tehát biztos: ha hokizni akarsz a számítógépeden, ezt a játékot kell megvinned!



jót testesíti meg. Nekünk természetesen a jót kell megsegítenünk, hogy a parkból előkerítsük az ellopott, és elrejtett adományozási okiratot, mely megmentené a parkot az eladástól, s így a tervbe vett lerombolástól. Be kell tehát jutnunk a parkba, s ott nyomozásunk során játszsanunk kell a különféle játékokon, amelyeken pénzt nyerhetünk, az alkalmazottakkal beszélgetve pedig egyre több nyomra bukkanhatunk. Maga a kalandozás egyébként szép SVGA állóképekben zajlik, s a videojelenetek is a jó minőségű kategóriába sorolhatók, tehát aki lát fantáziát a történetben, az nyugodtan nekvívághat.

PRIMAL RAGE

PC

A múltkorai számunkban már írtunk a Primal Rage konzolos változatairól, ami akkor elég jó kritikát kapott. Nos, azóta megjött az első számítógépes, vagyis a PC-s változat, s minthogy a Playstation verzió még nem jelent meg, nyugodtan kijelenthetjük: eddig ez



CRUSADER

**HA PACIFISTA VAGY,
INKÁBB HAGYD KI
EZT A JÁTÉKOT!**



hű: a komputereket **tropára vághatjuk**, vagy ha például a veszélyes anyagokat tartalmazó hordókba pörkölünk, azok hatalmas detonációval felrobbannak, körülöttük szinte mindent elpusztítva. A robbanástól a vastag korlátok elhajlanak, ha pedig valami szerencsétlen a közelben tartózkodott, éles fáklyaként **kinkeseresven üvöltve** rohan néhány másodpercig, majd erőteljén rogyik össze, s pár pillanat múlva csak egy elcszesedett holttest marad belőle. Nemhiába ajánljuk a játékot **csak 15 éven felülieknek**. Az SVGA felbontású hátterekhez **tökéletesen kidolgozott szereplőket** kell elképzelniük: még olyan apró részletekre is ügyeltek, mint hogy például a fegyverünk visszacsúszsón, vagy hogy a torkolatú tükröződjön a katonánk sisakján. Ha előveszünk egy fegyvert, az nem csak úgy ott terem a kezünkben, hanem hősünk a pisztolytáskájához vagy a hátizsákjához nyúl. Rándásul a fegyver futás közben is a kezünkben marad, magyarul minden fegyverrel hősünk másképp viselkedik, azaz **mindegyikre külön animációt készítettek**. Persze nem csak a mi emberünk van a legmesszebbmenőkig kidolgozva, hanem az elleneséges katonák is. Más játékokban például megszokhattuk, hogy a hullák egyszerűen "elapadnak". Itt erről szó sincs, sőt általánosan, hogy honnan találjuk el őket, a hasukhoz kapnak, vagy előre vágódnak, majd miután elterültek a padlón, kis vértócsa keletkezik alattuk. Mindezekhez **tökéletes hanghatások** párosulnak: hallhatjuk a pattogó lövedékeket, de szinte még azt is, ahogy a húsba fúródnak. Az élethűséggel sincs gond: a ropkódó pályák mindenkire veszélyesek, tehát előfordul, hogy a biztonságiak egymást lövik le, néhány helyen pedig még a robotjait is ellenük fordíthatjuk.

Hősünk persze mindent tud, amit egy diverzánsnak tudnia kell: minden testhelyzetből tüzelni, vetődni, no meg hullákat fosztogatni.

Jó barmok nem kell a cégér. Valószínűleg így gondolkoznak az EOA-nál, hiszen míg más cégek hatalmas összegeket költenek silány játékaik reklámozására, addig az EOA az Originel karöltve szinte semmilyen nagyobb hírverés nélkül egy újabb remekbe szabott akcióval jelent meg. Rándásul tette ezt akkor, amikor már azt hittük, hogy a Need for Speeddel és a Fade to Blackkal már kijátszotta az őszait.

NINCS KEGYELEM

A játék alcíme (No Remorse) nagyjából így fordítható: **lelkifurdalás nélkül**. Ezen nem csodálkozhattunk, hiszen egy profi gerillát alakítunk, akinek eléggé problematikus lenne, ha a gyilkossal kapcsolatban erkölcsi aggyávi merülnének fel.

A történet 200 év múlva a jövőben játszódik, a Földön egy World Economic Consortium (WEC) nevű vállalat kezében összpontosul minden hatalom. A **korrupt és zsarnoki rezsim** demagóg ígéretei az egyenlőségről és a jólétről csak a társadalom csekély elit rétege számára váltak valóra. Az olyan dolgok, mint emberi jogok és szabad vállalkozás ismeretlen fogalmakká váltak. Az állambiztonsági szolgálat, másnéven a Security Cartel minden polgárról nyilvántartást vezet, a veszélyes elemeket azonnal kiszűrik, ám még így is maradtak, akik **ellenzöguőknek** - köztük a legveszélyesebb mozgalom az **Ellenállás**.

A játék introjából láthatjuk, hogy hősünk is a Security Cartel különlegesen jól

kiképzett Silencer csoportjában kezdte a pályafutását, ám miután társaival szabadon engedett néhány lázadót, **parancsnokai megpróbálták likvidálni őt**. Ezek után természetesen nem térhetett többé haza, tehát kapcsolatba lépett az Ellenállással. Az Ellenállás azonban érthető okokból csak a legszigorúbb biztonsági intézkedések mellett vesz fel új tagokat, így kezdetben az a feltételezésük, hogy hősünk kém. Az Ellenállás vezetője, Maxis viszont a rólunk kapott információk alapján úgy határoz, hogy **teszt velünk egy próbát...**

ILYEN MÉG NEM VOLT!

Maga a **játék egyszerűen döbbenetes**. A Syndicate-hez hasonló izometrikus pályákon folyik az akció, de valami elképesztő grafikával. Az már a képeinken is látszik, hogy az SVGA terep nem mindennapi részletességgel van kidolgozva, ehhez azonban még hozzá kell tennem, hogy szinte minden szanaszét lö-

Egyre inkább úgy tűnik, hogy míg a kalandjátékok kiadásában a Lucas Arts az EGYEDURALKODÓ, az akciójátékok terén az EOA a császár.
Még alig hogy
DIADALMASKODTUNK
a Morphok felett, most egy újabb
SZÉDÜLETES AKCIÓBA
foghatunk a CRUSADER-ben.

A kerettörténet szerint galaktikus szakszervezetek csopank össze egymással, hogy melyikük nagyszancija legyen a világegyetem ura. Ez mind semmi, de a harcba idegen lények egész hada is belefolyik, akik persze mindig ellenünk szállnak sikra (érdekes, én még soha nem láttam olyan programot, amelyben eme lényeket békésnek, netán barátságosnak mutatták valaha).

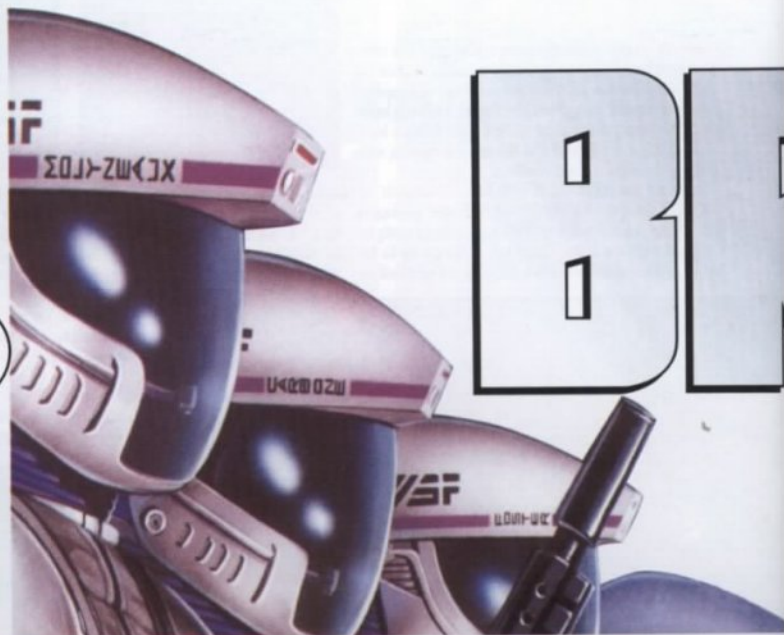
Az ősrégi Laser Squad újkori reinkarnációját egy jobb név hódítanak napjainkban, ezek egyike a Breach 3 is.

inkkel is. A harc igen nagy erővel folyik, egyes összecsapásokban

megfigyelők még nyolcfős tömegek heves harcát is feljegyezték. Emé átláthatatlan tömegek irányítása természetesen ránk vár, lassuk is talán, mi módon.

KEZDJÜK A KEZELÉSEL

Először is a **csapatvezetőt**, tehát saját magunkat kell generálnunk. Mindentéle andorító foto közül kell egy megfelelőt kiválasztanunk (ezzel nem sértek meg senkit, mert a képeken látszik, hogy direkt lettek elcsúfítva), majd a gép által generált tulajdonságok következnek. Itt sajnos nem arra a jól megszokott módszerre találunk, hogy minden tulajdonság kap egy minimális értéket, amelyeket az-



AZ IMPRESSIONS TÖBB ÉVES FEJLESZTÉSE NAPVILÁGOT LÁTOTT. SAJNOS VALAMI TÉR/IDŐ VIHARBA KERÜLHETEK A FEJLESZTŐK, MERT TÖBB ÉVVEL ELMARADOTT GRAFIKAI ÉS TECHNIKAI MEGOLDÁSOKKAL PRÓBÁLNAK OPERÁLNI. MA EZ MÁR ÉDESKEVÉS...

Vigyázzunk, az ajtót lézer véd!



Gyerekek, itt az idő egy kis lazításra. Málnázzunk egyet!



tán egy meghatározott mennyiséggel saját tetszésünk szerint növelhetünk. Ehelyett a gép már a végeredményeket adja ki, amely azért bosszantó, mert percekig kell kapcsolgatnunk, mire valamilyen a személyiségünknek megfelelő összeállítást kapunk. Ezek a tulajdonságok természetesen fejlődnek majd az idő múlásával, de addig valahogy túl kellene élni az összecsapásokat. Ha ezekkel a beállításokkal megvagyunk, a hadjárat kiválasztása után **csapatunkat** kell összeállítanunk. Minden emberről olvashatunk egy kis jellemzést, amelyből kikövetkeztethetjük legfontosabb tulajdonságait. Ezután a **felszereléseken** a sor. Lézerfegyverek, gránátok, rakéták közül választjuk fegyvereinket, valamint oxigénpalackokat, pajzsokat és állózerendéseket,



AZ UTASÍTÁSOK KIADÁSA

Utasításainkat kiadhatjuk **real timeban** illetve úgy is, hogy az **akcióit leállítjuk**, kiadjuk az újat, majd újra elindítjuk az időt. Az irányítás teljes egészében az egérrel történik, amelynek három formája van (ezek közül a jobb egérgombbal

véltogathatunk). A leggyakrabban használt forma a **nyíl** lesz, amellyel embereinket jelölhetjük ki, az utírányt adhatjuk meg, valamint az oldalsó ikonsoron kapcsolgathatunk. A második a **kéz**, amellyel a játéktéren látható tereptárgyakat vizsgálhatjuk meg, a harmadikkal pedig (amely egy **célpont**) a meg-támadandó célpontot adhatjuk meg.

Az oldalsó ikonsoron legfeljebb az embereink **egészségét és fáradságát** mutató oszlopok, valamint a kijelölésüket szolgáló **sorszámok** láthatók. Az EKG csak azt mutatja, hogy emberünk él-e vagy meghalt. A mellette levő narancssárga oszlop az egészséget jelzi, amelyet csak **elsősegélycsomagokkal** állíthatunk vissza a kezdeti értékre, míg a fölé jobbra levő lilafáradtságmutatót pihenéssel is. A **sorszámoknak há-**

**Gyönyörű grafika, szuper hanghatások,
remek repülhetőség, nyüzsgés,
minden együtt, ami egy szimulációtól elvárható!**

APACHE LONGBOW

A PROGRAM MENÜ

A főmenü részét: **Quickstart - Flight - Preferences - Pilot's Log.** Kezdjük ez utóbbival, a hajónaplóval! Bal oldalon a főbb adatok: **-Legfelül:** a pilóta neve, és rendfokozata látható. **-Status:** aktív, vagy elhalálozott. **-Total time:** adott pilóta eddig repült összideje. **-Combat time:** a harci bevetésben töltött idő. **-Total mission:** a bevetések száma. **-Outstanding mission:** átlagon felüli teljesítmények száma. **Suc-**

cessful mission: szorgalmi kitérők nélkül teljesített (átlagos szinten végrehajtott) küldetések száma. **-Failed mission:** Be nem fejezett (rontott) feladatok. **-**

PREFERENCES

-Visual Detail: (toló-potméter) állítja a táj, és a tereptárgyak részletgazdagságát. **-Screen Mode:** 320x240, vagy 640x480.



Ezt látja a lövész kötélekrepülés közben.

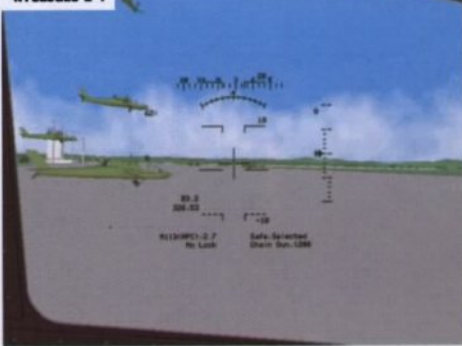
Current campaign: a győzelemhez vezető út hány %-nál járunk. **-Campaign Won:** Megnyert csaták. A programot egyszerre tízen használhatják anélkül, hogy egymás eredményeibe belerondítanának. A tíz felhasználó "user" gombjai találhatók jobb oldalon fent. A Rename user gomb bökése után tudjuk a gombokat feliratozni. A Rename pilot, Create illetve Delete gombjával iratkozhatunk fel, vagy törölhetőnk le.

-Flight Model: Arcade v. Realistic. **-Enemy:** az ellenség erőssége (toló-poti). **-Mission Planner:** és **-Animations:** tiltva, vagy engedélyezve. **-Sound:** Speech és Music on/off. **-Effects:** Off/Minimal/Full (nagy kár lenne kikapcsolni!). **-Volume:** hangerő (toló-poti). **-Card:** hangkártya beállításai. **-Controls:** Collective: Keyboard/Throttle Stick; Tail Rotor: Keyboard/Pedals; Cyclic: Keyboard/Joy-stick.

"NYÜZSI-1" miközben kerülte a leszállókat, balról majdnem nekem jött.



"NYÜZSGÉS-2".



A három helyszín már első látásra kevésnek tűnt, (scenário diskok terveről nem tudok) a későbbiekben lehet, hogy ez fogja jelenteni a program legnagyobb hátrányát? -Campaign: a helyzet hasonló, mint az előző pontban, azaz a megjegyzéssel, hogy a cikk megírásáig csak kábé 25%-át teljesíttem a koreai küldetésnek. Okozhat

FLIGHT

Részei: Training - Single Mission - Campaign - Network - Two Player.

-Two Player: két játékos két gépet összekötve "Direct"-ben, "Modem"-en, vagy hálózaton. A "Game Mode" lehetőségei nagyon IZGALMASAK: -Combat: géppárbaj kötetlenül, -Pilot/Gunner: egy gépben, de az első és második kabinban külön (!), és -Leader/Wingman: két géppel alárendeltségi viszonyban.

-Training: részei: -Apache Conversion: szoktató repülés a ráhangolódáshoz; -Weapons Training: gyakorlatok a különböző fegyverekre komponálva (a Stinger Air Combat-ban például rádió távirányítású modellekre kell tüzelni! Le is hidaltam tőle egyből); -Precision Landing: útval repülés, leszállás egy közbülső reptéren majd vissza (a szeles időben, előre haladó hajón leszálláshoz - van ilyen is! - képest gyerekjáték);

-Formation Flying -/Escort: repülés kötelékben. -Low Visibility Flying: műszeres repü-



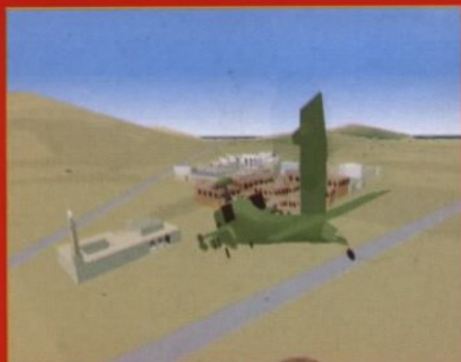
Yemen és Korea területén válogathatunk 10-10 küldetés közül. A feladatok változatosak, különböző értelmét nem látom a részletezésüknek.

Hosszúra nyúlt kényszerzsunet után végre egy szimulátor! De mit is beszélnek, hiszen ez nem "egy" szimulátor, hanem A LEGJOBB szimulátor, amit valaha láttam! Megemelem kalapom a Digital Integration programozói előtt, mert sikerült összeötvözniük mindazt, amit eddig egy-egy "kísérletnél" csak részleteiben dicsértünk. Telitalálát és ETALON az Apache Longbow!

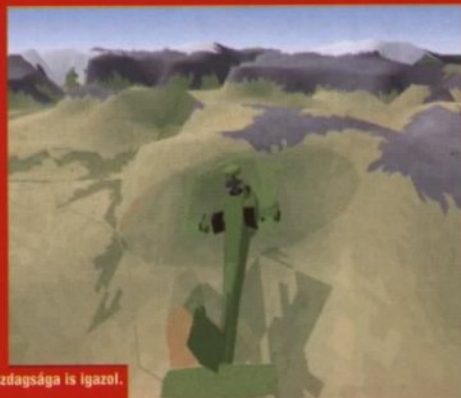
és (kő d - ben!).

-Single Mission: Cyprus,

tehát még meglepetést a program jócskán. Kezdetben furcsálltam az azonos terep ismétlődését, és a feladatok hasonlóságát, de a sikeres küldetések után "megmozdult az arcovnal", és elkezdtük visszafelé nyomni a támadókat. Ez abban is megmutatkozott, hogy visszatérni már nem a bázis-reptérre, hanem egy előretolt "mezel" gyülekező helyre kellett (és ez sem egy utolsó dolog ám!).



Ígyesen kidolgozott grafika, amit helikopterünk külsőnézeti részletgazdagsága is igazol. A táj is olyan, mintha egy órákig kreált állóképek lennének.



BILLENTYŰZETKIOSZTÁS

F1: Help	F9: "Célpont által befogva" nézet	(ECM on/off)	Ctrl []: MFD ki	Ctrl J: Jostick be/ki
Home v. F2: pilóta előre nézet	F10: Távlatos nézet	R: radar be/ki] : jobb display ü.mód választó	Alt J: Joystick kalibrálás
Page Up v. F3: Lövész előre nézet	F11: "Néző" nézet	T: tv kép x28; DVO x3.5; FLIR x2 (TADS view)	D: (Transmit reconnaissance data)	L: célpont befogva (locked)
End v. F4: fejfördítés balra (2x)	Alt kurzor mozgatók: forgatás	Y: célpont választó (TADS/radar target view)	Enter: fegyverzet választó	Alt X: Küldetés vége
Page Down v. F5: fejfördítés jobbra (2x)	>: Nagyítás be	U: (Hold/resume radar update)	Ctrl Enter: Fegyver kibiztosítása	C: chaff
F6: Apach külső nézete (forgatható és nagyítható)	<: Nagyítás ki	I: HUD kontraszt (színválasztó)	SPACE: tűzgomb	Ctrl C: auto-chaff/auto-flare be/ki
F7: Kilőtt fegyver nézete (forgatható)	Q-A: gáz fel/le (+, - is)	P: pause	F: flare	V: kabin "világítás" infra (PNVS on/off)
F8: Kilőtt fegyver a célpont felől (forgatható)	W: Hydra-konténer fel	[]: bal display üzemmód választó	G: radar felbontás	B: kerékték
	E: elektronikai zavarás be/ki	Shift []: előző ü.mód	H: SISAQ nézet (mint a HUD, műszerfal nélküli) (fogatható)	N: következő waypoint
			K: taktikai display felbontás	Shift N: előző waypoint
				M: földi célpont választó

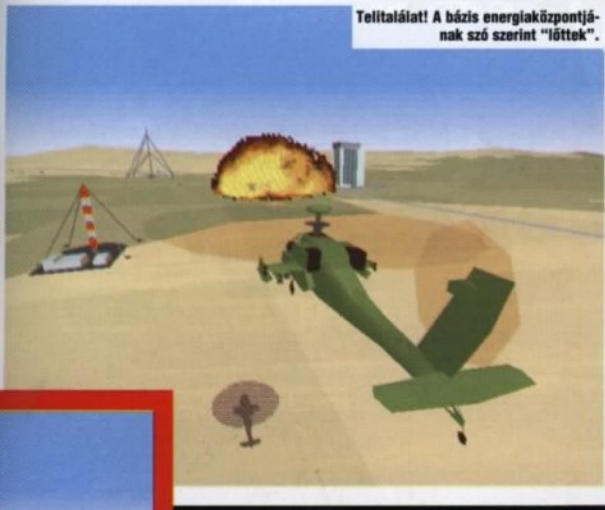
A TÉRKÉP MENÜ PONTJAI

-Briefing: a feladatok szöveges megfogalmazása; -Take Off: felszállás; -Map Tool Box (eltolható a képernyőn bárhová) feliratai: -Zoom: a nagyító szimbólummal a térképre bökve felnagyítja annak környezetét; -Rotate: elforgatja a térképet; -Way: navigációs pontokat lehet áthelyezni; -Disable: demilitarizáló; -Back: lépték váltó (kicsinyít); -Fit: re-back; -Key: (egy újabb ablakot nyit) -Grid lines: térkép-rács ki/be; -Waypoints: ki/be; -Compass: ki/be; -Allied AAA: saját légvédelmi ágyúk; -Allied SAM: saját légvédelmi rakéták; -Enemy AAA: ellenséges légvédelmi ágyúk; -Enemy SAM: ellenséges légvédelmi rakéták; -Sides: szemben álló felek területeinek

A cél nélküli előlött rakéta komoly anyagi kárt okozhat...



Telitalálat! A bázis energiaközpontjának szó szerint "löttek".



szín (kék - piros-sárga) jelölése. -Met: meteorológiai adatok; -3D: (változtatható méretű - mint a Windows - ablakot nyit, melyen): -Sat: felülnézeti satelit képet mutat; -Point: egy, a térképen kijelölt adott pont körül forgó, mozgó képet mutat; -Fly: a térképen megjelenik, esetleg az ablak takarásában "úszik" a 3D-szimbólum, mely mindig arra indul el, ahová rábökünk a térképen. Az ablakban pedig a "felderítő gépnünk videó felvételében" gyönyörködhetünk; -Pay: fegyverzet választás.

FELSZÁLLÁS

Nyomod a "Q", vagy a "szürke + " billentyűt, és figyeld a hajtómű teljesítmény jelzőt, hogy 75-80%-nál ne pörgess feljebb. Fel lehet durálni akár 120% fölé is, de ha a megszólaltó vészjelre süket vagy és nem veszed vissza, rövidesen tapasztalni fogod, hogy a Föld mágneses... Ha már úgy 50 lábra felemelkedted, finoman nyomd meg a gép orrát, és figyeld a sebességmérődet, milyen szépen megindul felfelé. Kancsalíts azért néha át az ellenkező oldalra is, figyelve a variódat illetve a magasságmérő műszered! A szaktató repüléseket használó ki arra, hogy kitépessz, ho-

REPÜLÉS

Nem könnyű vezetni, de baromi élvezetes! Kellő gyakorlás után megcsináltam vele a mezőgazdasági helikopterektől ellesett - és oly jellegzetes - fordulókat. Kevésbé erőnye (kifejezett hibája) a programnak, hogy simán lehet "bukfencet vetni" és "orsózni". Amikor először írt a szaksajtó arról, hogy "már helikopterrel is csináltak bukfencet", óva intették a magyar pilótákat, hogy ezt bárki is kipróbálja brahibóli! (Higgyük el, tisztában voltak vele miért!)

LESZÁLLÁS

Fentebb már utaltam rá: képes megizzasztani a kezdő pilótát! Ha hajóra szálltok, fokozza az élvezetet, hogy a taknó mintegy 25-28 mp/h-s sebességgel próbál kiszökni alólatok, a szél pedig oldalirányokba is tologat... A recept: amikor feltűnik a leszállóhely, és belépsz a repülőter "közel" körzetébe, kezd el csökkenteni a sebességed kábé 20 mp/h-ig, és a hatómű teljesítményt úgy 50%-ra (bot hátra, gáz le). Lassú süllyedéssel ("A"-val és "Q"-val folyamatos korrekciók) beúszol a leszálló-hely fölé, kilebegtetsz (a sebességed megpróbálsz 0-án tartani), majd lehetőleg egy-eké osztásos varióval leteszed. Ugye milyen egyszerű? (Elmondani!)

Mik okozzák a nehézségeket leszállásnál: két ellentétes hatás kezd arra játszani, hogy rövid úton kivégezzel! A botot hátra húztad, tehát elkezdész liftezni felfelé, pedig te lefelé akarnál... A következő reakció, hogy a gázt mégjobban leveszed.

gyan tudod stabilizálni a magasságot és a sebességet. Ezek a heli-vezetés alapjai! Ha nem tudod, sűrűn fogod műsoron kívüli tűzijáték effektussal (minden irányba durransz) befejezni a miszsiót.

A gép a tehetetlenségénél fogva még lehet, hogy emelkedik, aztán egyszer csak kiver a veríték, mert észreveszed, hogy mint egy darab kő, zúgysz lefelé... Ha szerencséd van, időben kapszolsz és a gázt tőkig nyomod, mire hiphopp megszólal a buzi vészjelző, elvonva figyelmed egyébként is bokros teendőidtől! Ha megúszod a becsapódás kellemetlen következményeit, bakkecske módjára rugózol ismét felfelé. A kantinban estére a fél reptér azon röhög, hogyan szenvedted le magad az égről, és nem érted, miért szólitának mostanában YO-YO-BOY-nak a haverok...

További gondok közvetlen letétel előtt: ekkora sebességnél már nem igazán érvényesülnek a megszokott kormányozdulatok, hiába lépsz be, előfordul, hogy az orra ugyan elfordul a gépnek, de a mozgási iránya változatlan marad (a széll!). Lehetséges, hogy nagyban oldalazol a tér olyan pontja felé, amely már foglalt, ráadásul egy óriási "kasza" forog annak a "foglalnak" a tetején. Ilyenkor kell gépedet határozottan megdönteni az ellenkező irányba, bátran használó a csűrőket is!

576 ÉRTÉKELO
APECHE LONGBOW DIGITAL INTEGRATION
 grafika
 hang/zene
 kezelhetőség
 kihívás
ÖSSZEHATÁS
99%
 C64 LEMEZ KAZETTA
 AMIGA: 500 1200 CD32
 PC: RAM: 6MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486x4
 CD-1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

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



GYEREKSZÁJ

"Szia Zolee! Éppen leckét csinálók. Én Gerencsér András vagyok Szetgotthárdról, de nehogy azt hidd, hogy itt lakom. Székesfehérvári vagyok. ÉPPEN A LEGFŐBB VÁGYAMON (AMI AZ, HOGY A LEVELEM BEKERÜLJÖN A CSEVEGŐBE) ÁLLMODOZOM. Szabadidőmben kiolvastam a legújabb szám csevegőjét (a többit még régebben olvastam). Életemben ilyen jó újságot nem olvastam, mint az 576. Az ára? Hasonlítsuk össze az autós újságokéval, és mennyik kérnek azokért is, pedig szerintem jobb náluk az 576. Egy IBM PC 486 DX2 66-es gépem van, és sokat könhetek nektek. Ennyi programban segített már rajtam: Mortal Kombat 2, Doom 2, Colonization, stb, stb. Na nekem befellegzett, jön az anyukám és nincs készen a leckém. Szia Zolee! Aláírás: Gelencsér András"

Andrisom! Leveled nagy derűtséget okozott, girbegurba betűid és fogalmazásmódod lenyűgözőek. Főleg a "szóróviditsid" és "állmaid" tetszetek. Hálából leközlöm leveled, de aztán a lecajt nem hanyagolni. Anyukádnak igazra van, előbb a munka, aztán az újsásolsaság. Ugye így mondják Szentfehérvárott?! (Nincs harag, ugye? Tényleg aranyos srác vagy, de ezeket a poénokat nem hagyhattam ki...)

MURPHYLOGIA

Astronaut fedőnevű kollegától kaptam a minap néhány aranyköpést, afféle Murphy törvénykönyve stílusban. Közéteszek néhány nemesfémcsulát (nem szeretem a szóismétlést, szerintem aranyköpésnek megteszi ez is):

"Példa azon esetekre, amikor nem játszhatasz:

Példa PC-re

Szüleid dolgozni akarnak a géppel, pont akkor, amikor először sikerül átverekedned magad egy eddig lehetetlennek tűnő pályarészen. Password vagy elmentési lehetőség nincs.

Példa konzolokra

Szüleid tévézni vagy videózni akarnak, másik tévé pedig nincs.

Példa akár PC-d, akár konzolod van, avagy a rettegétt felszólító mondat "Mars tanulni!"

576 KByte-törvény

Kedvenc újságodat, az 576 KByte magazint az újságosnál az orrod előtt viszik el, és persze erre a hónapra is 576 nélkül maradtál. Ha megrendeltek? A postás elviszi a saját kölykeinek.

Audió-törvény

Környezeted megunja kedvenc játékaid zenéjét, illetve a lövöldözés, kardvívás, ütős-rugás hangját. Szüleid tehát megtiltják a hang bekapcsolását.

Password-törvény

Felismerhető tulajdonsága: sose működik.

Gépkönyv-szabály

A valóságban mindent másképp kell csinálni, mint ahogy le van írva. Folyománya: el ne olvasd a gépkönyvet, mert csak megzavar!"

MORPHOLÓGIA

Gondolom sokaknak feltűnt, azaz aki nem vak, az észlelte, hogy aláírások helyett az előző szám óta torzszülött fejek diszelegnek a cikkek mellett - ezzel jelezve, hogy ki követte el az adott prózai művet. Bevallom, az ötlet nem új, de idehaza még nemigen találkozunk efféle tréfával, úgyhogy megpróbáltuk divatba hozni. Visszajelzéseitek alapján sikeresnek érezzük, a siker pedig újabb erőfeszítésekre sarkallt bennünket. Mostantól még randábbak, torzabbak, blódebek leszünk, sőt néhol megpróbáljuk a játék hangulatahoz/főszereplő -

jehez igazítani a morfopofázmányunkat. Jut eszembe, Gazi kifogásolta, hogy az előző számban túlságosan kesztyűs kézzel bántunk az ábrázatával, s alig lett eltorzítva - még a végén felismerik az utcán és összesúgnak mögöttem, hogy "néddmá, az a csávó az 576-ból való, tudod, az az öreg pocok képű". Na, a mostani számban kapott a képébe rendesen... Nekem meg azt rótták fel a szerkesztőség tagjai, hogy hiúságból nem facsartam ki eléggé a pofázmányomat. Vári Zotyésznek sem kellett több, készített rólam vagy 10 olyan görény képet, hogy majd az asztal alá görbültem, mikor megláttam őket. Az egyik remekművet fel is használtam a Csevegőhöz - valahol itt kukkerezek a lap közepén.

ÜZENŐFÜZET

The Best Drimók Kidnek Budapestről üzenem, hogy nem annyira best, ha hosszas tételődés után arra jutott, hogy Vic Bácsi egyenlő Rác Gyulával. **Janzós Tibi**, aki egyszer már volt negatív főszereplőnk (zérus IQ-ról tanúsított korábbi levele) egész megembelelte magát és csak amolyan langyos

lecsesző levelében legyintett lépen, hogy miért nem foglalkozunk már az ULTRA 64-gyel, mikor már rég meg kellett volna jelenni a gépnek - miért nem bírja tartani magát a Nintendo az 576-ban leirtakhoz. Válaszom két epizódos: egyrészt elírás történt a legutóbbi Ultrára cikkben, amiért már egyszer exkuzáltuk magunkat. A helyes megjelenési dátum december 1-je (Japánban). Másodszor pedig ime, a 27. oldalon teljes technikai képet kaphat minden érdeklődő a jövő játékgepéről.

S z a b ó

Rolandnak

Egerből azt üzenem, hogy költözzön el ebből az átkos városból, ahol a többszörösen hátrányos helyzetű dakoták a kopaszra nyírt nemzeti ifjakkal sorozatosan összeszapasznak, mert az irományából azt szűrtem le, hogy nem tesz neki jót a hely szelleme. Idézek négy oldalas önéletrajzi ihletésű novellájából: "Hofehér ágyban feküdtem, tagjaimból még mindig szivárgott a vér. A vér fekete volt, a Gonosz vére...". Arról meg aztán szó sem lehet, hogy 666-ra változtassuk az 576-ot.

Karsai László alias Anonymushoz meg csak annyi megjegyzésem lenne, hogy hiába küldesz 8-10 levelet, NEM TUDOK ÚGY VÁLASZOLNI LEVÉLBE, HA NEM ÍROD MEG A CÍMED. Ez a válaszom a "Nem válaszolsz értelmetlen soraimra? Legalább azt, hogy totál sötét vagyok! Jó?" kezdetű legutóbbi leveledre.

Lóki Levente egyik sorától majdnem berosáltam: "Az újság árával nem lenne gond, ha adnának hozzá ingyen sült pulykát is, mert így nincs mit enni". Nem is rossz ötlet, képzeljétek el az újság címlapját: mellékletünkben brassói aprópecsenye rizibizivel és dinsztert Eartworm Jimmel, extra meglepetésként parfértorta Shang Tsung marcipánnal.

Zolee

Zolee

Zolee

**A legendás King's Bounty alkotógárdája
ismét nagyot alkotott.
Nem mondom, hogy **trónkövetelő** a stratégiai
játékok élvonalában,
de **mindenképp megér egy misét!****



A lovagvárban ilyen építményeket húzhatunk fel - persze borsos áron.

HOVÁ IS TEGYÜK?

Ha azt mondom **New World Computing**, sokaknak ugrik be a jó öreg King's Bounty, a 64-es idők talán legsikeresebb stratégiai játéka. Nemrég volt egy hasonló dobása a cégnek a Hammer of Gods személyében, akkor a vikingek oldalán szálltunk hadba. Most átutazunk Fantáziaországba, egészen pontosan oda, ahol a sikeres **Might and Magic szerepjáték-sorozat** játszódik. A táj és a szörnyek visszaköszönnek azoknak, akik a sorozatot ismerik, a játék irányítása pedig a Hammer of Gods és King's Bounty rajongóknak fog felelni. Egyszóval egy igazán klassz stratégiai anyag született.

NÉHÁNY ÁLTALÁNOS JELLEMZŐ

A grafikára sem lehet panasz: 256 színű, SVGA grafikában kóborolhatunk, hihetetlenül finoman kidolgozott tájakon. A zenék önmagunkban is megállnák a helyüket: igaz nem audio track-eket játszik be a program, de szinte CD minőségű muzsikák csendülnek fel játék közben. A játékból az intro valahogy elmarad: a kiadó logója, egy színes címképernyő és máris lehet

Kellemes kikapcsolódás. Ráadásul a zenéket mintha színpadon adnák elő.



Biztos a győzelem részünkről. Most éppen lovagunkat láthatjuk, amint felgyorsul egy egyszerűen.

Családi várunkon kívül szert tehetünk újabb várakra - ha elhódítjuk őket, vagy ha egy falut kemény tallérokért városá fejlesztünk. A négy uralkodó négy különféle törzs képviselője: **Lovagok, Barbárok, Varázslók, Boszorkányok** - természetesen minden törzsnek más-más zsoldosokból áll a hadserege. Ez egyébként a játékhoz mellékelt karakterleíró kitűnően fel van tüntetve.

KEZDJÜK AZ ELEJÉN

A címképernyőn a szokásos menük fogadnak: új játék kezdése, régi betöltése, kilépés, pontszámok, készítő. Új kezdésekor illetve a régi folytatásakor ki kell választani, milyen játékot játszunk: **normál, hadjárat vagy modulus játékot**. Hadjárat esetén választanunk kell egy történetet, s el kell döntenünk, melyik törzssel játszunk. Normál játék esetén kedvünkre állíthatjuk ellenfeleink tudásszintjét, a játék nehézségi fokát (ettől

He

Might



Azt hiszem senkinek nem lehet kifogása a kidolgozottságot tekintve. A térkép aprólékos SVGA-ban készült.

függ, mennyi kezdő készlettel indulunk) stb. Amint beállítottuk a paramétereket rögtön a játéktérre tárljuk magunkat: a térkép és annak kicsinyített mása, csapataink, váraink ikonjai, néhány egyéb ikon, és az aktuális csapatunk részletes felállása.



A Sierra cég újra nagyot alkotott. A régi, igen sikeres Caesar című játék továbbfejlesztésével olyan szimulációt hozott létre, mely hátrakötött közel megverheti akármelyik Sim-részt, már ha a hangulatot, a történelmi hűséget és az általa nyújtott nagy mennyiségű ismeretanyagot is figyelembe vesszük. A C2-ben feladatunk az lesz, hogy Rómából indulva újabb és újabb provinciákat foglaljunk



el, virágzó fővárosokat építünk, illetve kifejlesztjük a terület kereskedelmét és ipari termelését, nem hagyva figyelmen kívül a lakosság biztonságát sem. A játék két szinten fog zajlani, magában a fővárosban, illetve a teljes provinciában.

A FŐVÁROSBAN

A város felépítését ikonokkal irányíthatjuk. Hasznos tudni, hogy ha valamilyen nem nagyon biztosak, az egér bal gomb-



AVE CÉZÁR!

Jával rákattintva az ikonra, kimerítő leírást olvashatunk róla, hasznos tippeket kaphatunk róla, sőt a legtöbb épület esetében a történetét is elolvashatjuk. Ugyancsak ezzel a módszerrel vizsgálhatjuk meg épületeinket is, megnézzve az ott lakók vagy dolgozók igényeit, a létesítmény fejlődésének vagy hanyatlásának okait, és így tovább. Az utcákon mozgolódó emberek véleményét is így kérdezhetjük meg, amiből azok közérzetéről, rólunk alkotott véleményéről tudhatunk meg igen fontos dolgokat. A játéktér tetején egy sor lehetőség közül választhatunk, lássuk ezeket:

CAESAR SIM CITY, ÓKOR

- FILE:** Itt a szokásos lemezműveleteket végezhetjük el, valamint kiléphetünk a játékból.
- OPTIONS:** a zenét, a hangeffektusokat és az animációkat szabályozhatjuk, beállíthatjuk, hogy kapjunk-e év végén kimutatást, a CENSUS pontban megnézhetjük a lakosság számát és munkával való ellátottságát.
- SPEED:** beállíthatjuk a játék és a scroll sebességét.
- HELP:** valamint segítséget kérhetünk a kezeléssel.

Az oldalt található ikonok segítségével irányíthatjuk magát a játékot. Legfelül egy kis térképet láthatunk, amelyen a főüztető látható nyílal állíthatjuk be, hogy mit lássunk. Itt a várost foglalkoztató összes kérdést megvizsgálhatjuk, a szórakozástól a közbiztonságon keresztül az egészségügyig és a vízszolgáltatásig. A két legfontosabb pont a TAX COVERAGE és az UNREST, amelyek közül az előbbi azt mutatja, hogy a fórumok mennyire tudják begyűjteni az adót, míg a második azt, hogy mekkora az elégedetlenség a városban. Ez nagyon fontos, mert ha valahol fellázadnak a lakosok, akkor a környéken minden épület elpusztítanak, és a rombolást csak a rendfenntartó szerveink közbeavatkozása állíthatja meg, ami sokáig tart. Ezért ha valahol ez a mutató a maximális, piros értékre ér, ne habozzunk lerombolni azt a lakótömböt. A kis térkép néha nem elég az eligazodáshoz, ilyenkor nyomjuk meg a felül található kis színes ikont, melynek hatására a nagy játéktérre is megjelennek a színekkel jelölt értékek.



A következő sorban a nézetet elforgató nyilakat találjuk, valamint nyilakat tehetünk ki a városunkban vagy a provinciában azokra a helyekre, amelyeket valami miatt fontosnak tartunk. A második és a harmadik zászlós ikon segítségével nézhetjük ezeket végig, míg az utolsóval oda ugorhatunk, ahonnan a legutóbbi, veszélyre figyelmeztető jelzést kaptuk. Ezek alatt a városi és területi nézet között váltó gombokat találjuk, valamint itt léphetünk be a fórumba is (a részletek majd később).

FŐVÁROSUNK KÉPE NÉHÁNY FONTOSABB KÖZÉPÜLETTEL

Nincs a térképen: többfajta szórakozóhely, Circus Maximus, könyvtár, nagyobb és fejlettebb fórumok és objektumok, városfal toronnyal és kapuval



A VÁROSI IKONOK

- ZOOM IN:** egy célkereszttel jelölhetjük ki, hogy a játéktér mely részére akarunk ráközelíteni.
- CLEAR AREA:** a területen található építményeket, utakat, falakat bonthatjuk le. Egy nagy, több kockányi épületre bárhol rámutatva értelemszerűen az egész leomlik. Az egér bal gombját nyomva tartva nagyobb területeket is kijelölhetünk.
- HOUSING:** itt a lakókörzeteket jelölhetjük ki. A házak a kunyhóitól egészen a palotáig fejlődhetnek (összesen 20 szinten keresztül), attól függően, hogy mekkora a terület értéke. Ezt a hátra az egér bal gombjával kattintva nézhetjük meg, ahol bal oldalon az értékkel növekvő tényezők állnak (pirossal azok, amelyek még hiányoznak), a jobb oldalon pedig a csökkenők (pirossal azok, amelyek sajnos tényileg befolyásolóak). Ha a fejlődés valamelyre megáll, annak okát szintén itt olvashatjuk el.
- ROADS:** utak építése. A fürdők, szórakozóhelyek, vallási intézmények, iskolák nem kell, hogy érintkezzenek az úttal, a többinél ez elengedhetetlen a működés-

CIVILIZÁCIÓK KÖRNYEZETBEN



Katonáink észveszejtő iramban üldözik az ellenséget.

hez. A falakon átvezetett útból kapu lesz, a folyón pedig híd. Ezenkívül útjaink keresztelhetik a vízvezetékeket is.

- **FORUMS:** ezek az adószedést szolgálják. Három nagyságú léteznek, amelyeket csak fokozatosan tudunk építeni, mérnökeink fejlődése (vagyis végeredményben a lakosság számának alakulása) eredményeként. Minél nagyobb szintű és méretű egy fórum, annál nagyobb területen tudja behajtani az adót.
- **ZOOM OUT:** egyértelmű.
- **WATER:** a vízellátást szervezhetjük itt meg. Először is építsünk a folyók mellé víztárolókat (Reservoir), ame-

lyeket vízvezetékkel (Aquaduct) összekötve a vizet a folyótól távolabbi területekre is eljuttathatjuk. A tárolók egy bizonyos körzetben gódoszkodnak a vízellátásról, de eme területek peremére "forrásokat" (Fountain) telepítve a lefedett terület növelhető. Ahol nem arra törek-szünk, hogy villanegyedeket alakítsunk ki, elegendőek lehetnek az ásott kutak (Well) is, amelyek primitívségük miatt erősen korlátozzák a földterületek maximális értékét, de ha ezek a házak direkt az ipar közelébe, annak kiszolgálása céljából lettek telepítve, akkor ez úgyis mindig. A víztárolók felelősek a környező közfürdők vízellátásáért is. Ha a fürdőkben nincs víz, lehet hogy egy másik tároló építésével megoldható a helyzet.

- **SECURITY:** a külső támadókkal és belső rendben-tókkal szembeni védekezésünket építhetjük itt ki. A falak (Walls) emelésével lelassíthatjuk a támadásokat, de csak akkor, ha a falak teljesen körülírják a várost. Fontos, hogy a folyók is feltartják a barbárokat, így ide nem kellene falak. A falakon elhelyezett tornyokból (Towers) ellenőrlő katonáink előre tudnak menni az ellenségeknek. Kapukat (Gates) azért kell emelnünk, hogy a falakon belüli állomásozó katonáink is el tudjanak jutni az ellenfélhez, ők nagy barakkokban (Barrack) állomásoznak, és a város belső fegyelméért is felelnek. Azonban mivel ezek nagyon nagyok, és a lakosok utának

a katonai létesítmények közelében lakni (a falka mellett is), építhetünk kis állomásokot is (Praefecture), amelyek szintén a belső biztonságért, valamint a tűzoltá-sért felelnek.

- **INDUSTRY:** piacokat (Market) telepíthetünk, amelyeket imádják a lakosok (bár nem szeretnek a köze-lükben lakni). Szerepük azért fontos, mert ők közvetít-nek a helyi vállalkozások (Business) és a lakosság között. Vállalkozásokkal csak akkor érdemes telepíteni, ha a provinciában termelünk hozzá alapanyagot, vagy ke-reskedélem útján jutunk a nyersanyagokhoz (ilyenkor az adott vállalkozás neve fehér lesz). A vállalkozás haté-konyosságát az udvarán látható hordók száma jelzi, a maxi-mum hét lehet.

- **SANITATION:** fürdőket illetve kórházakat épít-he-tünk. A fürdönél csak a vízellátás fontos, míg a kórháznál az, hogy egy fórum közelében legyen, és csatlakozzon az úthoz. A kórház az egész várost, illetve adott létszámú embert lát el, tehát yonzásokról az egész város, nem kell a lakónegyedekhez telepíteni.

- **QUERY:** funkciója ugyanaz, mint a jobb káttintás-nak, tehát információkat és tippeket kérhetünk.

- **ENTERTAINMENT:** A "Cirkusz és Kenyeret" böl-csesség egyik alappillére az, hogy az emberek szórako-zásra vágyanak. Minél tartalmasabban, sokrétűbben fog-jaljuk el őket, annál jobb lesz közérzetük. A szórakozá-snak három formája van, mindegyiket különféle épület szol-gálja: a színelőadások (Theater, Odeum), a gladiá-torharok (Arena, Coliseum), és a kocsiversenyek (Circus, Circus Maximus). Az általuk nyújtott "szórakozási szint" is ebben a sorrendben nő, tehát hiá-ba zsúfolunk tele egy területet színházal, nem lesz akkora a hatékonyság növekedése, mint egy kolosseum elhelyezésével. Természe-ten a fejlettebb létesítmények kifejlesztésé-hoz nagyobb népesség szükséges.

- **WORSHIP:** vallási központokat hozha-tunk létre (Shrine, Temple, Basilica), amelyeknek kincstárszerepük is van, mivel pénzünket itt tárolják. Nem árt tehát minél többet emelni, minél közelebb a "rend-őrséghez". A lakónegyedek is örülnek, ha kö-zelükben van egy ilyen hely.

- **EDUCATION:** általános iskolákat (Grammaticus), középiskolákat (Rhetor) és könyvtárakat (Library) emelhetünk, me-lyek elengedhetetlenek a lakónegyedek köze-lében. A könyvtára ugyanazok vonatkoznak, mint a kórházra.

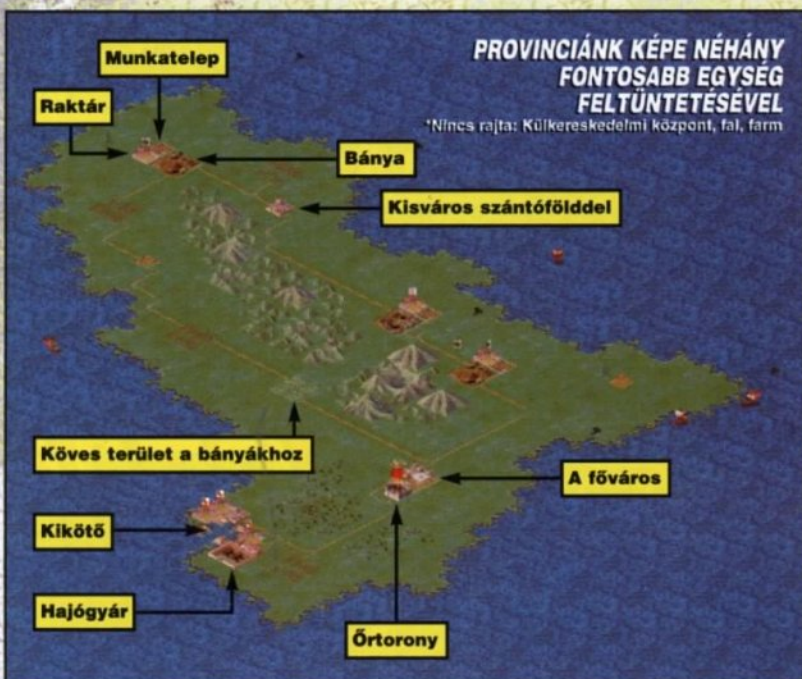
- **AMERITIES:** apró kerteket (Garden) és tereket (Plaza) telepíthetünk, melyek ki-csít javítják a lakosság hangulatát. A terek út-ként is funkcionálnak, hátrányuk csak az, hogy a lakosok tagyázás közben néha eltűn-nek bennük.

A PROVINCIÁK IKONJAI

- **ZOOM IN:** lásd följebb.
- **CLEAR AREA:** szintén ismertette van fentebb.
- **ROADS:** utakkal kell összekötnünk a terü-leten levő kisvárosokat és a fővárost, hogy azok fejlődjenek, illetve idővel ne lázadjanak fel. Szintén utakat kell húznunk a farmokhoz és a bányákhoz is.



A sárgával jelzett területen kicsit nyugtalan a lakosság.



PROVINCIÁNK KÉPE NÉHÁNY FONTOSABB EGYSÉG FELTÜNTETÉSÉVEL

*Nincs rajta: Külkereskedelmi központ, fal, farm

- Munkatelep
- Raktár
- Bánya
- Kisváros szántófölddel
- A főváros
- Köves terület a bányákhoz
- Kikötő
- Hajógyár
- Órtorony

WEST LASER GAME CLUB

Minap lenéztem a West Laser Game-be, s összefutottam a Megazone managerrel. Rövid beszélgetésünk során rengeteg ötletet zúdított rám a srác, melyek közül néhányat mindenképp szeretne rövid távon megvalósítani, egyéb ötleteket pedig a közeljövőben. Első helyen szerepel a beszerelendő cuccok között néhány stroboszkóp, melyek vizuális hatását azt hiszem nem kell ecsetelnem (természetesen vihetitek saját kazetáitokat, s nemsokára CD-iteket is, hogy arra tomboljatok). Emellett túl sötétnek találja az arénát: új fények, reflektorok, UV-k felszerelését szorgalmazza és emellett a fekete falakat kicsit feldobná színes graffityikkal. A tervek között szerepel egy túlrős lézer-szóró is, mely a mai fénytechnikai berendezések krémjéből való - ám ez egyelőre a távlati tervek közé tartozik.

Ha sikerül beindítani a klubéletet, s egy napra összegyűlik bizonyos számú csapat játszani, akkor a legjobbak között nyereményeket sorsolnak ki. Lesznek Megazone sapkák, kitűzők, s ha minden jól megy, polók is. Ha valakinek nagyon fáj a foga egy ilyen Megazone cuccra, az meg is veheti a helyszínen. Külön ki lett hangsúlyozva az aréna biztonságossá tételére: a fémfelületeket levédik, nehogy valaki nagyot koppanjon a játék hevében (igaz, a Megazone fennállása óta nem történt baleset). A Megazone manager talán legtöbb idejét a különféle cégek megkeresése veszi el: a sok beosztottat foglalkoztató cégnekél lehetőség van a dolgozók részére venni egy éves belépőt, amivel a munka után leléphetnek játszani egyet a Westbe (ezért érdemes megkeresni a főnököt!).

MEGAZONE

THE ULTIMATE LASER ADVENTURE

Nyitva: minden nap 14h-05h-ig.

Kedvezményes áraink

Vasárnap:
290/fő; 250/fő 10 főtől
Hétfő:
290/fő; 250/fő 10 főtől
Kedd:
290/fő; 250/fő 10 főtől
Szerda:
290/fő; 250/fő 10 főtől
Csütörtök:
390/fő; 350/fő 10 főtől
Péntek:
390/fő; 350/fő 10 főtől
Szombat:
390/fő; 350/fő 10 főtől

Tagsági díja egy évre: **3000,- Ft**
Ez a mágneskártya játékonként **100,- Ft** kedvezményt jelent Neked!

A játékra jelentkezni, információt kérni a **06/30-40-33-51-es telefonszámon** lehet.

TISZTA JÁTÉKIDŐ
20 PERC

Világsikerű
könyvsorozat
CD-ROM-on!

Alfred Brehm:
Az állatok
világa

A Kossuth Könyvkiadó új vállalkozása igazi mérföldkő a néhány éves hazai "multimédia-történelemben". A CD-ROM a múlt századi tudomány kiemelkedő teljesítményét, Alfred Brehm híres állatrendszertanát ülteti át a XX. század vége vagy már a XXI. század technikai "nyelvére". Az interaktív lemezen megtalálható a teljes 18 kötetnyi anyag, faksimile jellegű megjelenítésben, az összes eredeti színes és fekete-fehér kép, videótárral, állathang-gyűjteménnyel és különböző keresőfunkciókkal kiegészítve. Rádöbbenünk: az állatok 130 éve szinte "arra várnak", hogy ily módon életre kelhessenek. Alfred Brehm életművét és multimédia-kiadás jelentőségét Balogh János akadémikus, a nemzetközi hírvizsgáló és ökológus méltatja.

Megjelenik novemberben.
Ára: 8.900,- Ft (áfával)

Klubtagoknak: 7.500,- Ft, klubtagdíjjal kapcsolatos információkat az alábbi telefonszámon lehet kérni.
A lemez megrendelhető a Kossuth Könyvkiadónál:
1054 Bp., Steindl Imre u. 6.
Telefon: 111-74-40
Telefax: 111-36-70



MPC, W (Windows 95-kompatibilis), magyar



PÉLDÁTLAN!

AZ 576 KBYTE BEMUTATJA AZ

EF 2000

SZIMULÁTORT MAGYAR GÉPKÖNYVVEL!

A **TFX** második részének beharangozott és minden idők legjátszhatóbb akció-szimulátorának kikiáltott játék a több mint **280 oldalas** gépkönyvének magyar kiadásával együtt kapható!

Ez az első, de nem utolsó olyan játék, amely végre mindenki számára érthető formában, minden apró részletre kiterjedő **magyar nyelvű kézikönyvvel** jelenik meg.

Kezdeményezésünk **EGYEDÜLÁLLÓ** a maga nemében!



Várható megjelenés december eleje.

Győződj meg róla személyesen is a Computer Karácsonyon, december 9-10-én.

MINDENEK ELŐTT - 576 KBYTE

DRAGON	5900	F14 FLEET DEFENDER SCEN.	3999	-ANOTHER WORLD	2999	KASPAROV / BRIDGE II	2999
DYNAMITE II	3900	FATAL RACING	HÍVJ	-CRUISE FOR CORPSE	4999	KINGS TABLE	6999 2999
ECHO THE DOLPHIN 2	4900	FLASHBACK	3999	-FLASHBACK	4999	KINGS QUEST 6	4999
F14 CHAMPIONSHIP EDITION	4900	FLIGHT SIM TOOLKIT	2999	-FUTURE WARS	4999	KNIGHTS OF SKY + 50 GAMES	4999
FIFA SOCCER	6900	FREE CD	4499	-OPERATION STEALTH	4999	LABYRINTH OF TIME	6999
GEARWORKS	4900	GRAND PRIX UNLIMITED	2999	LUCAS ART COLLECTION	4999	LANDS OF LORE	3999
GLOBAL GLADIATORS	3900	GUILTY	5999 3999	-INDIANA JONES 3 ADV.	4999	LAST DYNASTY	9999
JAMES BOND 07	5900	HAND OF FATE - KYRANDIA 2	5999 3999	-LOOM	4999	LAURA BOW 2	4999 2999
MICKY MOUSE 3	7500	HEROES OF THE 357TH	2999	-MANIAC MANSION	4999	LEMMINGS 3	9999
NHL HOCKEY	4900	HEXX	4999	-MONKEY ISLAND	4999	LOADSTAR	5999
PELE SAMPAEAS TENNIS	3900	HOKUM KASO	5999 3999	-ZAK MCKRACKEN	4999	LODERUNNER	6999
PRIMAL RAGE	7900	HOOK	2999	THE GREATEST	4999	LOST EDEN	7999
PRINCE OF PERSIA	3900	INDIANAPOLIS 500	2999	-DUNE	4999	LOST IN TIME	4999 2999
RISTAR	5900	INFERNO	7999 5999	-LURE OF THE TEMPTRESS	4999	MI TANK PLAT. + 50 GAMES	3999
ROAD RUNNER	3900	INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999	-SHUTTLE	4999	MACHIAVELLI THE PRINCE	8999
SHINOBI 2	4900	JAGGED ALLIANCE	8999			MAGIC CARPET	9999
SMURFS (HUPIKÉK TÖRPIKÉ)	5900	JUNGLE BOOK	HÍVJ			MAGIC CARPET 2	9999
SONIC 2	3900	JUNGLE STRIKE	5999			MANIAC SPORTS	6999 3999
SONIC CHAOS	3900	JURASSIC PARK	2999			MARINE FIGHTERS	5999
SONIC DRAFT RACE	3900	LEGEND OF KYRANDIA	2999			MASTER PIECE COLLECTION	9999
SONIC SPINBALL	4900	LHX ATTACK CHOPPER	2999			MECH WARRIOR 2	4999
SONIC TRIPLE TROUBLE	6900	LIH KING	5999 2999			MEGA RACE	4999
SPEEDY GONZALES	7500	LOMBARD RAC RALLY	1999			MICROCOSM	8999
STARGATE	5900 3900	LOW BOW	2999			MICROPROSE GOLF ÉS F-1	4999
SUPER MONACO GP 2	3900	MAGIC WORLDS	2999			MISSION CRITICAL	HÍVJ
TAZ MANIA	6900	MARIO ANDRETTI RACING CHL.	2999			MORTAL KOMBAT 3	9999
USHRA MONSTER TRUCKS	5900	MASTERS OF MAGIC	5999			MYST	8999
WIZARD PINBALL	8900	METAL MARINES	7999			NASCAR TRACK PACK	4999

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

BATMAN RETURNS	3900
CALIFORNIA GAMES 2	3900
CHAMPIONSHIP HOCKEY	5900
CHUCK ROCK 2	4900
COOL SPOT	5900
DAFNY DUCK	3900
DONALD DUCK 2	3900
DONALD DUCK BOX SET	5900
DONALD DUCK LUCKY DIME	4900
DRAGON	5900
FLASH	3900
GOLDEN AXE WARRIOR	3900 2900
IMPOSSIBLE MISSION	4900
INCREDIBLE HULK	3900
MICKY MOUSE 2	3900
MICRO MACHINES	5900
MORTAL KOMBAT	5900
NEW ZEALAND STORY	3900
RC GRAND PRIX	3900
SEGA CHESS	3900
SMURFS/HUPIKÉK TÖRPIKÉK	5900
SONIC SPINBALL	4900
STREETS OF RAGE 2	4900
TERMINATOR 2	3900
WONDER BOY	2900

MEGA CD PROGRAMOK

BRUTAL	9900 3900
HEART OF ALIEN	9900 5900
-ANOTHER WORLD.2	4999
PRINCE OF PERSIA	6900 5900
RACING ACES	7900 5900
ROAD AVENGER	6900 5900
ROBO ALESTE	7900 5900
SONIC	7900 5900
SURGERMAN	7900 5900
THUNDER STRIKE	7900 5900
TIME GAL	8900 5900

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	6999
1942 PACIFIC AIR WAR	5999
ALIEN BREED TOWER ASS.	2999
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES	4999
ARCADE POOL	2999
ARCHER MACLEAN S POOL	2999
ARNIE 2	1499
BATTLE ISLE DATA	3999
BIG RED ADVENTURE	3999
BLACK HAWK	6999 4499
BREAKTRU	3999
BUDOKAN	2999
CADAVER + PAYOFF	2999
CANNON FODDER 2	2999
CAR AND DRIVER	2999
CHESS MASTER 3000	2999
CHUCK YEAGER FLIGHT TR.	2999
CLONAZION	2999
COMANCHE	2999
CRUISE FOR A CORPSE	7999
CYBER RACE	2499
DAEMONSGATE	3999
DARKER	HÍVJ
DAWN PATROL	6999 3999
DEFENDER OF EMPIRE	3999
DELTA V	6999 2999
DESCENT	6999 3999
DISCWORLD	7999 8499
DREAMWEB	6999 2999
DUNE	2999
DUNGEON MASTER II	8999 5999
EARTH SIEGE	6999
ECSTATICA	6999
EL FISH	3999
ELITE II	5999 2999
EPIC	3999
EYE OF THE BEHOLDER	3999
EYE OF THE BEHOLDER 2	3999
EYE OF THE BEHOLDER 3	6999
F14 FLEET DEFENDER	6999

F14 FLEET DEFENDER SCEN.	3999
FATAL RACING	HÍVJ
FLASHBACK	3999
FLIGHT SIM TOOLKIT	2999
FREE CD	4499
GRAND PRIX UNLIMITED	2999
GUILTY	5999 3999
HAND OF FATE - KYRANDIA 2	5999 3999
HEROES OF THE 357TH	2999
HEXX	4999
HOKUM KASO	5999 3999
HOOK	2999
INDIANAPOLIS 500	2999
INFERNO	7999 5999
INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999
ISHAR 3	3999
JAGGED ALLIANCE	8999
JUNGLE BOOK	HÍVJ
JUNGLE STRIKE	5999
JURASSIC PARK	2999
LEGEND OF KYRANDIA	2999
LHX ATTACK CHOPPER	2999
LIH KING	5999 2999
LOMBARD RAC RALLY	1999
LOW BOW	2999
MAGIC WORLDS	2999
MARIO ANDRETTI RACING CHL.	2999
MASTERS OF MAGIC	5999
METAL MARINES	7999
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	2999
MIDWINTER	1999
MIDWINTER II	2499
MIG 29	2999
MORTAL KOMBAT 2	6999 3999
NASCAR TRACK PACK	4999
NHL HOCKEY	6999 4999
ORBITUS	3999 1999
OPERATION STEALTH	1999
OVERLORD	6999
PACIFIC STRIKE	6999 3999
PANZER GENERAL	5999
PEPPER S ADVENTURE	5999 2999
PINBALL DREAMS 2-DATA	3999
PINBALL FANTASIES	5999
PIZZA TYCOON	7999 4999
PLAYER MANGER 2	2999
PLAYER MANGER 2 EXTRA	HÍVJ
POPULOUS + PROMISSED L.	2999
POPULOUS 2	2999
POWERMONGER	2999
PRINCE OF PERSIA	2999
PRINCE OF PERSIA 2	6999
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	2999
RISKY WOODS	2999
ROBOCOP 3	2999
SEAL TEAM	2999
SECRET WEAPONS OF LW.	3999
SHADOW CASTER	2999
SHADOW LANDS	4999
SHUTTLE	2999
SIMPSONS	1999
SILPSTREAM 5000	7999 4999
SPACE FEDERATION	5999 2999
SPACE QUEST III	2499
SPECTRE VR	8999 5999
STAR CONTROLL II	4999
STARLORD	5999 3999
STEEL THUNDER	2999
STRIKEFLEET	2999
SUMMER CHALLENGE	2999
SUPER FROG	3999
SUPERKARTS	6999
SUPER SPACE INVADERS	1999
SYSTEM SHOCK	6999
TEST DRIVE 2	2999
TEST DRIVE 3	2999
THE CYCLES	2999
THE GAMES	2999
TIE FIGHTER	7999
TRANSPORT TYC.WORLD EDIT	3999
UFO 2 X-COM TERROR FROM D.	7999 5999
ULTIMA VI	2999
ULTIMA UNDERWORLD	2999
ULTIMATE BODY BLOWS	4999
UNIVERS	3999
WARCRAFT	7999
WARRIORS	7999
WING COMMANDER	2999
WING COMMANDER 2	3999
WING COMMANDER ACADEMY	2999
WING COMMANDER SEC. MISS.	2999
WORMS	4999
ZEPPELIN	6999 3999

IBM PC 5.25 PROGRAMOK

KBG	3999
LES MANLEY LOST IN LA	1999 999
SPACE 1880	2499 1999

-ANOTHER WORLD	2999
-CRUISE FOR CORPSE	4999
-FLASHBACK	4999
-FUTURE WARS	4999
-OPERATION STEALTH	4999
LUCAS ART COLLECTION	4999
-INDIANA JONES 3 ADV.	4999
-LOOM	4999
-MANIAC MANSION	4999
-MONKEY ISLAND	4999
-ZAK MCKRACKEN	4999
THE GREATEST	4999
-DUNE	4999
-LURE OF THE TEMPTRESS	4999
-SHUTTLE	4999

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	7999 4999
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	7999 4999
3D ATLAS	14999 9999
3D LEMMINGS	HÍVJ
ACROSS THE RHINE	9999
ACTUA SOCCER	HÍVJ
ALIEN BREED TOWER ASS.	5999
ALIENS COMIC BOOK ADV.	HÍVJ
ALONE IN THE DARK 3	7999
APACHE LONGBOW	HÍVJ
ARMORED FIST	HÍVJ 4999
ASCENDANCY	HÍVJ
ASTERIX	6999
ATTACK STACK COLLECTION	7999
BATTLE ISLE 3	9999
BENEATH A STEEL SKY	6999 4999
BIG RED ADVENTURE	3999
BLOODNET	6999 4499
BLOODWING	9999
BRICKS,BLOCKS & CLOCKS	5999
BUREAU 13	6999
BUZZ ALDRIN RACE	3999
CAMPAIGN	5999 3999
CAESAR II	HÍVJ
CENTRAL INTELGENCE	4999
CHAOS CONTROL	7999 5999
CHESSMASTER 3000	2999
COLONIZATION	7999
COMBAT CLASSICS 3	7999
COMMAND & CONQUER	9999
COMMANDER BLOOD	6999
CREATURE SHOCK	9999 6999
CRUISE FOR A CORPSE	2999
CRUSADER NO REMORSE	10999
CYBERIA	7999
CY LEMANIA	1999 4999
D GENERATION	1999
DAEDALLUS ENCOUNTER	9999
DARKER	HÍVJ
DARK FORCES	9999
DARK LEGIONS	6999
DAY OF THE TENTACLE	7999 4999
DEATH PATROL	6999 4499
DESCENT	7999 3999
DESERT STRIKE	4999
DESTRUCTION DERBY	HÍVJ
DI'S VIRTUAL WORLDS	4999
DIGITAL LOVE	3999 1999
DISCOVERIES OF THE DEEP	6999
DOG FIGHT	2999
DOOM 2	9999 7999
DRAGON LORE	6999
DRAGONSPHERE	6999 3999
DREAMWEB	6999 3999
DUNGEON MASTER II	9999 6999
EARTH SIEGE	8999
ECSTATICA	8999 5999
ELDER SCROLLS ARENA	9999
ELITE II	6999
EXTRACTORS	HÍVJ 3499
F15 STRIKE EAGLE + 50 GAMES	3999
F19 + 50 GAMES	3999
F17 A	2999
FATAL RACING	HÍVJ
FATE TO BLACK	9999
FLASHBACK	6999
FLIGHT UNLIMITED	4999
FREDDY PHARKAS	9999
FULL THROTTLE	9999
FX FIGHTER	9999
GRAT NAVAL BATTLES 2	6999
GREMLIN COMPILATION	4999
GUILTY	7999 5999
GUNSHIP + 50 GAMES	3999
GUNSHIP 2000+SCENARIO	4999
HARPOON	1999
HARRIER JUMP JET	3999
HEXEN	HÍVJ
HI OCTANE	11999 6999
HIDDEN WORLDS - M.CARPET DATA	4999
INCA	4999
INFERNO	6999 4999
INHERIT OF THE EARTH	7999
INTERACTIVE COLLECTION	9999
IRON ASSAULT	7999 4999
ISHAR	2999
ISHAR 2	2999
ISHAR 3	4999
JAGGED ALLIANCE	7999
JORDAN IN FLIGHT	2999
JUNGLE BOOK	8999
JUNGLE STRIKE	6999
JURASSIC PARK	5999

KASPAROV / BRIDGE II	2999
KINGS TABLE	6999 2999
KINGS QUEST 6	4999
KNIGHTS OF SKY + 50 GAMES	4999
LABYRINTH OF TIME	6999
LANDS OF LORE	3999
LAST DYNASTY	9999
LAURA BOW 2	4999 2999
LEMMINGS 3	9999
LOADSTAR	5999
LODERUNNER	6999
LOST EDEN	7999
LOST IN TIME	4999 2999
MI TANK PLAT. + 50 GAMES	3999
MACHIAVELLI THE PRINCE	8999
MAGIC CARPET	9999
MAGIC CARPET 2	9999
MANIAC SPORTS	6999 3999
MARINE FIGHTERS	5999
MASTER PIECE COLLECTION	9999
MECH WARRIOR 2	4999
MEGA RACE	4999
MICROCOSM	8999
MICROPROSE GOLF ÉS F-1	4999
MISSION CRITICAL	HÍVJ
MORTAL KOMBAT 3	9999
MYST	8999
NASCAR TRACK PACK	4999
NEED FOR SPEED	HÍVJ
NETWORKS AIV	9999
NHL HOCKEY 96	99

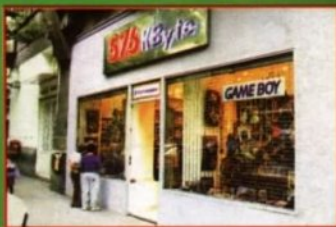
576 KByte shop

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.

**DECEMBER 1-ÉN ÚJ ÜZLETÜNK NYÍLIK
A PASARÉTI TÉRNÉL
(II., Kelemen László u. 14/a)!**