

Számítástechnikai magazin

318,-Ft

kByte

VII. évfolyam, 10. szám, 1996. október

ALBION
GENEWARS
F22 LIGHTNING 2
PANDORA DIRECTIVE
NIGHTS INTO DREAMS
MUPPET TREASURE ISLAND

CSÚCSSEBESSÉG
SCREAMER 2

Rajt-cél győzelemmel az élvonalba!

MISZTÉRIUMJÁTÉK

BROKEN SWORD - a játék, ami átírja a történelmet

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLTAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES alaplap + 1 control pad 1799,-

AMERIKA CARTRIDGE-OK

BLACK HAWK	7900	PUSH OVER	3500
DOUBLE DRAGON V	8900	THE UNTOUCHABLES	5000
BIG SUE BOND JR	7900	X KALIBER 2097	8900
KENDO RAGE	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

BATMAN AND ROBIN	11900	MORTAL KOMBAT 3	12900
BEAVIS & BUTT-HEAD	7900	NHL 96	11900
DEEP SPACE 3	13900	NINJA WARRIORS	11900
BOGDERMAN	12900	PARODIUS	6900
BRUTAL	8900	PINOCCHIO	4900
CAPTAIN COMMANDO	9900	PITFALL	7900
CHAMPIONS W/ SOCCER	12900	POP AND WINNIE	6900
CHESSMASTER	8900	REAL MONSTERS	8900
CRAZY CHASE	9900	REVOLUTION X	12900
DAFFY DUCK M. MISSION	12900	ROBOCOP VS TERM.	9900
DEEP SPACE 3	13900	SCARLETT JOY	11900
DEMONS CREST	9900	SEPARATION ANXIETY	12900
DIRT RACER	11900	SMASH TENNIS	8900
DONALD MAUI MALARD	13900	SOCCER KID	9900
DRUCKY KING COUNT	12900	SPAWN	11900
DOONEY KING COUNT 2	14900	STARWING	7900
FIREMEN	7900	SUP MARIO KART	7900
GHUL PATROL	7900	SUP MARIO WORLD 2	12900
HAGANE	7900	SUP MARIO WORLD 3	10900
INCREDIBLE HULK	10900	SUP MARIO ALLSTAR	6900
JEDI M.C. 2	7900	SUP MARIO LAND 2	6900
JUSTICE LEAGUE	12900	SUP MARIO WORLD	7900
KIRBY'S DREAM COURSE	11900	SUP TURRICAN 2	12900
KIRBY'S GHOST TRAP	8900	THEME PARK	11900
LEMMINGS 2	7900	TIMECOP	12900
DEEP SPACE 3	13900	TINY TOON BUSTER L.	11900
MAGICAL QUEST	7900	TOY STORY	14900
MEGA MAN X	9900	URBAN STRIKE	12900
MEGA MAN X 3	12900	WEAPONORLD	12900
MICKY MOUSE CIRCUS	12900	WILD GUNS	9900
MICRO MACHINES	8900	ZOMBIES ATE MY NEIG.	7900
MICRO MACHINES 2	11900		

GAME GEAR

HARDWARE

GAME GEAR SET: GG alaplap + 4 vágó 1 jékn HV11

JÁTÉKOK

BATMAN AND ROBIN	7900	PRIMAL RAGE	7900
BEAVIS & BUTT-HEAD	3500	SHINOBİ II	4900
CHAKAN	4900	SONIC DRIFT RACE	7900
CHESS MASTER	3900	SONIC SPINBALL	7900
CRASH DUMMIES	3900	SPACE HARRIER	5900
DRAcula	5900	STARGATE	3900
F1	8900	SUPER RETURN OF JEDI	8900
FATAL FURY SPECIAL ED	8900	VR TROOPER	7900
GEARWORKS	4900	WIZARD PINBALL	8900
MIKEY MOUSE	7500	WWF RAW	5900

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB alaplap (jékn nélkül) 1199,-

JÁTÉKOK

ALEN 3	5900	NBA ALL STARS	5900
ANIMANIACS	6900	NIGEL MANSSELL	6900
ASTEROX	6900	ORLEIN	6900
IC KID 2	5900	PINBALL FANTASIES	5900
BOMBERMAN	6900	PINBALL MANIA	5900
SURBY I	6900	PINOCCHIO	6900
DOONEY KING LAND	6900	RACE DAYS	6900
EARTHWORM JIM	7900	SPACE INVADERS	4900
F1 RACE	4900	STREET FIGHTER 2	6900
KILLER INSTINCT	7900	SUP MARIO BATTLE TANK	6900
KIRBY DREAM LAND	6900	SUP MARIO LAND 2	6900
KIRBY'S DREAM LAND 2	6900	SUP MARIO LAND 3	6900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	TESSERAÉ	3900
MARIO PINOCCHIO	5900	TETRIS 2	5900
MICRO MACHINES 2	6900	TOYSTORY	7900
MONSTER MALK	6900	WATERWORLD	6900
MORTAL KOMBAT III	6900	WWF RAW	5900

AMIGA

JÁTÉKOK

AMRUCO	1999	LEGACY OF SORASAL	4999
ATOMING	1999	LION KING AGA	4999
BANSHÉE-A1200	4999	MICROPROSE GOLF	4999
BIRDS OF PREY	2999	OUT RUN	1499
BLACKCRYPT	2999	OUT TO LUNCH	2999
BLUE ANGELS	1499	PINBALL MANIA AGA	2999
BOB 5 BAD DAY	1999	PLAN 9 FROM OUTER S.	1999
BRIAN THE LION AGA	3999	PREMIER MAJ3 MULTI 2	2999
CAMPAIGN	2999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
DARKSEED	3999	RISE OF ROBOTS A50+	4999
DENNIS AGA	2999	ROAD RASH	2999
DISPOSABLE HERO	2999	RVF HONDA	1999
DUNE	2999	SECOND SAMURAI-A1200	3999
EUROPEAN CHAMPIONS	2999	SEEK AND DESTROY	3999
F17A	4999	SENSIBLE GOLF	5999
FBI RETALIATOR	2999	SHADOW FIGHTER AGA	2999
FIELDS OF GLORY	3999	SUPER LEGACY AGA	4999
FFA INT. SLOCCER	6999	SUPER2050 AGA	2999
FOOTBALL GOLF	2999	SUPER SKIDMARKS	3999
GLOOM AGA	3999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
GOAL	3499	SUPREMACY	2999
INDY HEAT	1999	SYNDICATE	3999
KICK OFF 3 AGA	2999	TREASURES OF S.F.	3499
KILLING GROUNDS AGA	6999	VIZ	999
LAST BATTLE	2999	XTRME RACING	3999

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOKI	999
ROBOCOP 3	999		

KAZETTÁK

ADROJET	699	NIGHTSHIFT	2999
ALEN 3	999	NINJA COMMANDO	2999
ARMALETE	699	NINJA RABBITS	2999
BARLANDS	699	OUTRUN	1499
BLUE BARON	699	OUTRUN EUROPA	699
CALIFORNIA GAMES	699	PIRATES	699
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	Q10 TANK BUSTER	699
CENTRIFUGAL CIRCUIT	699	QUEEX	299
CRACKDOWN	699	ROCK DANGEROUS 2	299
DELTA	299	ROBOCOP	299
DOUBLE DRAGON	699	RODLAND	699
DRAGONS OF FLAME	699	SILKWORM	699
F1 TORNAJO	699	SKATN LISA	699
FLIMBO 5 QUEST	699	SMASH TV	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SUMCER DOUBBLE 2	299
GAMES WINTER EDITION	699	SOLD FLIGHT	699
GEMINI WINGS	699	ST DRAGON	699
GO FOR GOLD	299	STRIDER 2	699
HEROES OF THE LANCE	299	SUMMER CAMP	299
HUNTERS MOON	699	SUP SCRAMBLE	699
LAST DUEL	699	SUP SPICE INVADERS	699
LAST Y8	699	SWIV	699
LED STORM	699	TETRIS ES KIRUGI	699
MC DONALD LAND	699	RIEER ROAD	699
MERCOS	699	TITANIC BLINKY	2499
MICROPROSE SOCCER	699	TURBO CHARGE	699
MONDROWALKER	299	TURRICAN	699
MULTIMAX I	299	TUSKER	699
MULTIMAX IV	299	WINTER GAMES	699
MYTH	699		

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION	999	GOLDEN AXE	999
POPEYE 12.3	999	GRAND PRINX CIRCUIT	999
POSTMAN PAT COL. 999	999	GRUPP	999
POSTMAN PAT 1.2.3	999	HAMMERFIST	999
A KASTÉLY	999	HIDDEN HAWK	799
ACTION FIGHTER	699	JAMES POND 2	999
ALEN 3	999	JAWS	699
BAL	999	JESSE DRIP	999
BURRAGO RALLY	999	LAST NINJA 3	999
BOOM	999	LETHAL WEAPON	599
BUCKOON	999	LICENCE TO KILL	999
CAPTAIN PIZZ	999	LONG LIFE	999
CHICK ROCK	999	LOTUS ESPRIT	999
COMMANDO II	999	MC DONALD LAND	999
CRAZY CARS 3	999	MICKEY MOUSE	999
CREATURES	999	NARCO POLICE	999
CREATURES 2	999	NEW ZEALAND STORY	999
DARKMAN	999	NEWCOMER	999
DIE HARD	999	NORTH & SOUTH	999
DOUBLE DRAGON 3	999	OPERATION NEPTUNE	499
EMPIRE TRIKES BACK	999	PRINX PARTNER	999
ENIGMA FORCE	999	POL POSITION F1	999
F18 COMBAT PILOT	999	PREDATOR	999
FACE OFF CHALLENGE	999	RAMBO 3	999
FERRARI F1 HOCKEY	999	RETURN OF THE JEDI	999
FIGHTER ROBAR	999	ROADRUNNER	999
FINAL FIGHT	999	ROBOCOP	999
FLIMBO 5 QUEST	999	ROBOCOP 2	999
FOOTBALL MANAGER 3	999	RODLAND	999
FORT APOCALYPTIC	999	RUNNING MAN	999
FOX FIGHTS BACK	999	SHADOW DANCER	999
GAZZA 2	999	SHADOW WARRIOR	999

SHINOBİ	999	TIME SCANNER	999
SKULL & CROSSBONES	999	TOM & JERRY 2	999
STAR WARS	999	TOTAL RECALL	999
STEIGAR	499	TURBO CHARGE	999
STREET FIGHTER 2	999	TURBO OUTRUN	999
STREET FIGHTER 3	999	TURRICAN II	999
SUBURBAN COMMANDO	999	TUSKER	999
SUPER MARIO	999	USAGI	999
SWORD OF HONOUR	999	VENETIA	999
TEENAGE M.NINJA TUR.	999	WATER POLI	999
TERMINATOR 2	999	WEST BANG	999
TEST DRIVE 2	999	WHO DARES WINS	999
TETRIS ES KIRUGI	699	WHO DARES WINS 2	999
TIME MACHINE	999	ZORRO	999

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL	999
AMIGA MOUSE	2999
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999
COMMODORE JOY - II TURBO	2999
COMMODORE JOY - SUPERCHARGER	2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999
PC JOY - ACTION PAD	4999
PC JOY - COMPETITION PRO	4999
PC JOY - F15 TALON	16999
PC JOY - MASTER PAD	5999
PC JOY - NAVIGATOR STIC	6999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO	4999
PC JOY - POWER PAD	3999
PC JOY - SPRINT PAD	4999
PC JOY - SWIFT PAD	4999
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLG	2999
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	3499
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY	9999
PC JOY - THRUSTMASTER RCS	29999
PC JOY - THRUSTMASTER TDS	2999
PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION	7999
PC JOY - TORNAJO	2999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399
PC THURSTMASTER AGA GAME CARD	6999

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY HÁLDZATI ADAPTER	1499
GAME BOY HÁLDZATI KÁBEL	1999
MD ACTION REPLAY V2.0	7999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	9999
MD JOY - ACTION PAD (8 gombos)	2499
MS JOY - CONTROL PAD	1999
NES ACTION REPLAY	9999
PSX ARCADE STICK	6999
PSX CONTROL PAD - CONTROL STATION	5999
PSX CONTROL PAD - P100	5999
PSX CONTROL PAD - STATION MASTER	5999
PSX CONTROL PAD - HYPER PAD	5999
PSX JOY HOSZSABBITÁBÓI KÁBEL	6999
PSX memóriás kártya	3999
PSX összekötő kábel	3999
SATURN CONTROL PAD - ECLIPSE PAD	5999
SATURN CONTROL PAD - HYPER PAD	5999
SATURN JOY - KÉPELÉSTICK	3999
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999
SATURN JOY HOSZSABBITÁBÓI kábel	1999
SATURN JOY adapter	7999
SATURN PISTOLY - ENFORCER	9999
SEGA Master System - Game Gear KONVERTER	9999
SEGA MEGA CD ADAPTER	9999
SNES 6 JÁTÉKOS TRIBAL ADAPTER	3999
SNES ACTION REPLAY V2.0	3499
SNES CONTROL PAD	2999
SNES JOY - ACTION PAD	2999
SNES JOY - SPRINT PAD	2999
SNES JOY - PHANTOM	3999
SNES SCART KÁBEL	1999
SNES SFX CONVERTER	4999
SUPER GAME BOY	9999

STREET FIGHTER KULCSSTARTÓK

Továbbra is kapható a nyolc alapfajra, darabonként mindössze 199 Ft-ért!

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD alaplap + 2 control pad 1999,-

PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2	7900	PADMANA	4900
ALLEN SOLDIER	9900	PAPE MASTER	8900
ANIMANIACS	9900	PAPERBOY 2	7900
ASTERIX POW. OF GODS	9900	PAPERBOY 3	4900
BATMAN AND ROBIN	12900	PINOCCHIO	7900
BEAVIS & BUTT-HEAD	7900	PIRATES OF DARK WAT.	12900
BONANZA BROS	5900	PITFALL	7900
BUBBA N STX	5900	POCAHONTAS	12900
BUBBLE SQUEAK	4900	PRIMAL RAGE	11900
BUSBY	8900	PROFIGHTER	9900
CAPTAIN AMERICA	4900	PROTECTOR	9900
CASTLEVANIA	7900	QUACKSHOT-CASTLE D.1	9900
COMX ZONE	9900	REN STIMPY	6900
CUTHTROT ISLAND	9900	REVOLUTION X	9900
DEEP SPACE 3	12900	ROBOCOP	9900
DEMOLITION MAN	9900	ROAD RASH II	5900
DESERT STRIKE	6900	ROLD	5900
DRAGON	9900	RUGBY WORLD CUP US	7900
DRAGON 2	7900	SEA QUEST	7900
DYNAMIC HEADY	4900	SEPARATION ANXIETY	11900
ETERNAL CHAMPIONS	9900	SHADOW DANCER	7900
EX MUTANTS	6900	SHADOW OF BEAST II	4900
EXO SQUAD	11900	SHAO FU	5900
GENERAL CHADS	9900	SHIRING FURY II	9900
GILSON II GLADIATORS	4900	SIXEY KREW	7900
GOLDEN AXE II	5900	SMURFS	9900
GREENOOD	4900	SONIC RATTLE N RON	4900
INCREDIBLE HULK	6900	SONIC & KNUCKLES	9900
JAMES BOND 007	4900	SPARKSTER	9900
JAMES BOND 007	4900	SPEEDY GONZALES	9900
JIMMY 5 QUEST	11900	SPINDI	7900
JONES & CLAYTON	4900	SPOT GOES TO HW	12900
JURASSIC PARK	7900	STORY OF THOR	11900
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	SUP SKIDMARKS	11900
KLAX	4900	SUP WRESTLE MANIA	4900
LETHAL ENFORCERS	7900	TAZ MANIA	7900
LIGHT CRUSADER	12900	TAZMANIA 2	9900
LION KING	9900	THOMAS TANK ENGINE	7900
LOTUS TURBO CHALL.	5900	TOUGHMAN BOXING	6900
MADRIDLANE	11900	TOYSTORY	12900
MEGA BOMBERMAN	7900	TRUE LIES	9900
MEGA MAN WILLY WARS	11900	VECTORMAN	11900
MEGA SWIV	7900	VIEWPOINT	9900
MERCS	4900	VIRTUAL BART	5900
MES PACMAN	7900	VR TROOPER</	

AZ 576 KBYTE VISSZAMENŐLEG IS MEGVÁSÁROLHATÓ!!!



Aktív árú rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért. Ha rászánsz postautalványon befizetned az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megrendzés rovathoz írd be: "REGI SZÁMOK!" Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az ÚJSÁGOK EREDETI ÁRÁT + POSTAKÖLTSÉGET kell fizetned. Az újságok a Comgame Kft.-nél rendelhetők meg.

VEGYÉL RÉSZT A TÖRTÉNELEM BŐL!

TOMB RAIDER ELŐZETES (PC)	8
TOY STORY (GAMEBOY)	9
ALBION	14-15
POCAHONTAS (MD)	19
EXHUMED (SAT)	24
SKELETON WARRIORS (SAT)	24
OLYMPIC SOCCER (PC)	25
SCREAMER 2 (PC)	26-27
KEIO 2 (SAT)	28
STORY OF THOR 2 (SAT)	28
RAGING SKIES (PS)	29
TOPGUN (PS)	29
NIGHT WARRIORS (SAT)	32
REAL MONSTERS (MD+SNES)	33
NIGHTS INTO DREAMS (SAT)	34-35
FORMULA 1 (PS)	39
CLANDESTINY (PC)	40
ABSOLUTE PINBALL (PC)	47

BROKEN SWORD (PC)	10-13
MUPPET TREASURE ISLAND (PC)	22-23
F22 LIGHTNING 2 (PC)	30-31
THE PANDORA DIRECTIVE	36-38
GENEWARS (PC)	44-46

HÍREK	4-7
CINKELT LAPOK	20-21
COMIX CORNER	41
CSEVEGŐ	42-43

ABSOLUTE PINBALL (PC)	47
ALBION	14-15
BROKEN SWORD (PC)	10-13
CLANDESTINY (PC)	40
EXHUMED (SAT)	24
F22 LIGHTNING 2 (PC)	30-31
FORMULA 1 (PS)	39
GENEWARS (PC)	44-46
KEIO 2 (SAT)	28
MUPPET TREASURE ISLAND (PC)	22-23
NIGHT WARRIORS (SAT)	32
NIGHTS INTO DREAMS (SAT)	34-35
OLYMPIC SOCCER (PC)	25
POCAHONTAS (MD)	19
RAGING SKIES/TOPGUN (PS)	29
REAL MONSTERS (MD+SNES)	33
SCREAMER 2 (PC)	26-27
SKELETON WARRIORS (SAT)	24
STORY OF THOR 2 (SAT)	28
THE PANDORA DIRECTIVE	36-38
TOMB RAIDER ELŐZETES (PC)	8
TOY STORY (GAMEBOY)	9

tárta

VII. ÉVFOLYAM, 10

TOMB RAIDER

Szokásunkká kezd válni, hogy komolyabb fejlesztésekről még a készítés stádiumában érdekes infókat közlünk. Reméljük kezdeményezésünk elnyeri tetszésüket. Jó alany ehhez a Tomb Raider.

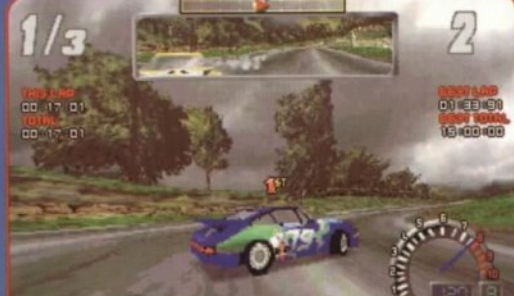
8. oldal



SCREAMER 2

Nem könnyű megállni, hogy az ember fel ne kiáltson, amikor zöldre vált a startlámpa és felbögnek a turbómotorok a Screamer 2-ben. Ettől minden PC tulajdonos be fog izgulni...

26-27. oldal



MUPPET TREASURE ISLAND

A régi parádés szereposztással ismét mennek a tengerentúlon a sorozat újabb epizódjai. Ennek apropójából jelent meg Miss Rött, Breki, Gonzó meg a többiek családi játéka.

14-15. oldal

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Nyomd: Zrínyi Nyomda Budapest (96 2543/10-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levél cím: 1389 Budapest, Pf. 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.).



BROKEN SWORD

A kézzel rajzolt kalandjáték manapság a fehér hollóval mutat közeli rokonságot. Ha e tulajdonsága még élvezetes sztorival és remek hangulattal is párosul, akkor már a kihalás veszélye is fenyegeti...

10-13. oldal

GENEWARS

A génmanipuláció korunk legvitatottabb kérdései közé tartozik. Az ebből származó bonyodalmakra hívja fel humoros formában a figyelmet a Bullfrog legújabb alkotása.

44-46. oldal



AKTUÁLIS

Igazi szenzációknak adunk helyet ehavi számunkban: ismét elsőként számolunk be az idei év egyik legfényesebb csillagának ígérkező autóverseny, a SCREAMER 2 megjelenéséről, a kalandjátékok új etalonjának, a BROKEN SWORD-nek a kiadásáról és a Bullfrog karácsonyi játéközönének első tagjaként megjelent GENEWARS-ról. Ne feledkezzünk meg persze az újgenerációs konzolok év végi fellángolásáról sem, hiszen amíg a 16-bites konzolfronton komoly megtorpanás mutatkozik, addig a 32-bites nagy testvérekre halmokban tobzódnak a friss játékok (EXHUMED, SKELETON WARRIORS, NIGHTS INTO DREAMS, FORMULA 1, NIGHT WARRIORS). Egyedül az N64 az, ami a várakozásokkal és ígéretekkel ellentétben abszolút szoftverhiányban szenved, így az eddig megjelent két programon kívül semmi egyébről nem tudunk beszámolni - amint változik a helyzet, azonnal rámozdulunk a témára.

A népszerű posztermelléklet most kivételesen szép alkotásokat tartalmaz: a Broken Sword, a Screamer 2 és a Tomb Raider egy-egy mives artworkjét nyomattuk rájuk. Apropos Tomb Raider! A november közepén megjelenő játék annyira beleszólt a szívünkbe, hogy előzetesen is írunk róla néhány kedvcsináló sort.

A játék nagyon igényesen elkészített lesz, pletykák szerint a Core Design ettől a produkciótól várja az éves bevételeinek nagy hányadát. Az előzetes alapján joggal.

Még egy apróságra hívnám fel a figyelmet. A régi számok vásárlásakor figyelmesen olvassátok el a képek alatti rendelési feltételeket: rendeléseketek POSTAKÖLTÉS is terheli, s ezt ne feledjétek a pénz feladásakor.

OCEAN

Ígéretemhez híven folytatom az ECTS-en összegyűjtött infók ismeretét, mégpedig az egyik legszelebb kínálatú rendelkező cég, az OCEAN játékaletpalettájának bemutatásával. Fejlesztéseik egyik legzamatosabb gyümölcsének mutatkozik a DREADNOUGHT. A nem is olyan tá-



voli jövőben játszódó sztori szerint a marsi brit civilizáció elszakadásáért küzd az európai bevándorlók ál-



tal alapított és innen a Földről pénzelt erőszakszervezet, a Boronok ellen (mit ne mondjak, érdekes jövőkép...). Az elkeseredett harc földön és levegőben egyaránt folyik, a századéle kétfedeles repülővetéránjaira emlékeztető légi járművek és a Mad Maxben megismert felfegyverzett, felpáncélozott kamionok és úthengerek ádáz harcot folytatnak egymás ellen. A mi feladatunk lesz e harci tevékenységek stratégiai irányítása és a harcokban való aktív részvétel is. A program még elkészülte előtt is hírhedté vált azzal, hogy ennyi Silicon Graphics kép, animáció és háttér szinte egy játékba sem lett beprselve. Külön érdekesség, hogy nemcsak PC változat, hanem 32 megás Silicon Graphics gépekre optimalizált verzió is kijön belőle.

Ettől még Stephen King is megnyalná mind a tíz ujját! - állítják a DAWN OF DARKNESS hirdetésében a cég szakemberei. Hogy pontosan mire gondoltak, az nem derül ki, hiszen a DoD egy vérbeli, hamisítatlan és letagadhatatlan Doom-klón és Kinghez anyi köze van, hogy felbukkan benne a pokol minden bestiája, viszont a sztorija alapján a Mester inkább elsírná magát. 2095-ben egy idegen faj, az Élőhalottak lerohanták a Földet, elpusztítva mindent, ami az élettel kapcsolatban volt. Csak egy maroknyi csapat maradt életben,



akik titokban megtorlásra készülnek, összeszedve a még fellelhető összes fegyvert és gyilkolóeszközt, majd csak a megfelelő pillanatra várnak, hogy megkezdjék élet-halál harukat. Itt kapcsolódunk be a cselekménybe: eldönthetjük, hogy egyedül vágunk neki a küzdelemnek, vagy egy csapatot kommandírozva irtjuk a férgesét, avagy (hálózatba kötve) akárhány résztvevővel egyetemben vágunk neki a harcnak. A helyszínek a földalatti bunkerek, metróalagutak, katakombák és a megszállók főhadiszállásán találhatóak, az ellenfelek között zombikat, a Sátán kutyáit, repülő mutánsokat és feléledő varjakat, vérszívó denevéreket kö-



szönthetünk. Fegyverarzenálunk bőseges: Dazantii energiaágyú, Rur Tsarl 666 páncéllököl, Devistatar detonátor - egyszóval ellenfelünknek nincs sok esélye ellenünk.

A GUTS 'N' GARTERS új irányokat nyithat a harmadik dimenzió ábrázolásában, hiszen kifejlesztésekor olyan technikát alkalmaztak, mint még előtte egy játékban sem. 256 egymásra rakódó felületet tud ke-



zeln a rutin 32000 színnel SVGA módban, a renderelt karakterek abszolút kapcsolatban vannak a hátterekkel, a programnak nem okoznak gondot az "elé megyek-mögé megyek-rámászok-alábújak" terveink. A fejlesztők kifejezetten büszkék az árnyékok kezelésére: árnyékunk rávetődik a tárgyakra, megtörik rajtuk, illetve bármit elmozdítva vagy például felrobbantva, az adott tárgy árnyéka aszerint módosul, ahogy a körvonala megváltozik. A sztorija még nem teljesen körvonalazódott, de annyi már bizonyos, hogy a több mint 100 helyszínen egy szupercsoport tagjaként titkos genetikai kísérletek bizonyítékait kell megszerznünk, sőt, a bizonyítékok birtokában próbára kell tennünk bátorságunkat az ellenünk fordított génmanipulált teremtményekkel is.

Kissé távoli (jövő év eleji) a megjelenése a GT RACING '97-nek, de az előzetes képek és infók alapján érdemes szót ejteni róla. Mint azt a mellékelt fotók is elárulják, autóversenyről van szó, a stílus valamennyi követelményét kielégítő opciókkal és grafikai megjelenítéssel. Fél tucat választható autósoda, mindegyik sajátos irányítási és kezelési tulajdonsággal felszerelve, többféle nézet, 8 helyszínen zajló versengés (Anglia,



Amerika, Németország, Skandinávia, Franciaország és még három cyberpálya), egyszerre 10 másik résztvevővel való versengés. Kell még valamit mondanom?

Egy régi ismerős két újabb megvalósítása következik. Elsőként lássuk az EF2000 TACTCOM-ot, amely a '95 végén megjelent EF2000 upgrade lemeze. A legnagyobb újdonság a korongon



a Tactical Mission Planner, amely lehetővé teszi, hogy előre körvonalazzuk következő küldetésünk pontos le-



folyását, kijelöljük a taktikai pontokat, a célpontot és a szokási útvonalakat. Sikeres küldetés után minden részletre kiterjedő statisztikát olvashatunk a feladat végrehajtásának körülményeiről, továbbá a leglátványosabb jeleneteket képként is kimenthetjük, mint személyes "dicsőségfile-t". Új típusú kameraállások és felfejlesztett linkelési lehetőséget is tartalmaz a kiegészítő adatlemez.

A SUPER EF2000 mindazt tudja, amit az előd, kiegészítve a fenti upgrade lemez opcióival és a Windows 95 adata lehetőségeivel. Gyorsabb grafikai megjelenítésre, multi tasking opcióra, missziók alatti folyamatos Help lehetőségre és mindig a legjobb belátást biztosító intelligens kamerakezelésre számíthatunk. Ablakba helyezve vagy teljes képernyőre kinagyítva is fut, 256 színben.



PHILIPS MEDIA

A múlt hónapai összeállításból helyhiány miatt kimaradt két Philips-produkció következik. Jövő év elejére datálja a cég örült játékanak, a DEMON DRIVER-nek megjelenését.



A játékban egy flúgos, mindenre elszánt, kissé bogaras, de vagány motoros csávót irányítunk, aki hippí haverjaival és ellenlábasaival együtt száguld végig 17 féle vidéken. Menet közben különböző extrákat és fegyvereket kell gyűjtenetni, a többieket kerülgetni, vagy adott esetben erőszakosabb megoldást választva kivonni őket a forgalomból. Persze versenytársaink is ugyanezerre törekednek, úgyhogy jó lesz vigyázni. A felvehető dolgok sem minden esetben segítik előrejutásunk: vannak például a pályán elszórva szemüvegek, amiktől elfátyolosodik a látásunk, és egy pillanat alatt felkenődhetünk az útmenti palánkra, avagy babák, amiket elütve azonnal

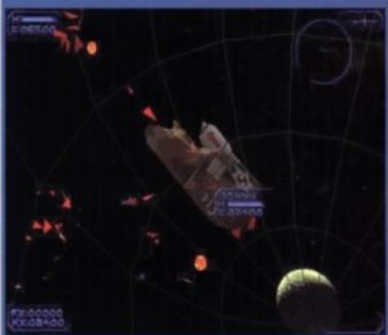


elvágódunk. Külön érdekesség, hogy a verseny résztvevőivel az egyes szakaszok után beszélgetni is lehet, ami nagyban befolyásolja bennük a rólunk kialakult képet: egy rossz beszélővel örökre haragosunkká tehetünk bárkit, de például a csajokat szépségükről biztosítva fokozatosan

a mi oldalunkra állíthatjuk őket, s így menet közben békén hagynak bennünket. A pályák valós időben animáltak, 3D-s texture-mapped megoldással készültek és kifejezetten változatosak (alagutak, csatornarendszerek, országutak, sőt van egy öntözőcsatorna is a pályák között). Klasszikus shoot'em up értékek keverednek korunk legfejlettebb technikai megoldásaival a napokban megjelent Nihilist című akciójátékban. A játék egyedüli célja a túlélés, méghozzá 30 öldöklő pályán, teli örült kamikázékkal, csak a pénzre hajtó mániákusokkal és egyéb kozmikus söpredékkel. Persze ők csak is



arra törekednek, mint mi: az adott szinten lévő összes ellenfelet kifüstölni és az értük járó fejpénzt bezszebelni, aztán irány a galaktikus



szervíz, ahol pénzünkért dromedár fegyvereket, védelmi célokat szolgáló extrákat és persze egyre mozgékonyabb és fejlettebb hajókat tudunk vásárolni. A 15 féle űrhajó mindegyike igen fejlett navigáló rendszerrel és display-jel felszerelt, amire szükségünk is lesz, mivel csak kapkodjuk a fejünket, annyira felforrósodik körülöttünk a levegő, amint a dolgok sűrűjébe vágunk. A játék azon túl, hogy valóban látványos grafikákkal készült, földbedöngölő zenei aláfestéssel is rendelkezik: a CD-ről Dog Eat Dog, Pop Will Eat Itself és Sugar Ray ütemek robaja egészíti ki a robbanások és sikolyok zongés hangjait.

ELECTRONIC ARTS

Méltatlanul maradt ki az előző havi összeállításunkból az Electronic Arts, hiszen minden stílusban parádés produkciókkal versenyez a nagydíjért. Legforradalmibb újításokat sportszimulációi mutatnak fel - híven a cég régi nagy nevéhez, hiszen ebben a kategóriában az egyik legnagyobb névnek számít. A foci, mint örök szerelem továbbra is töretlenül a cég témái között szerepel, ezúttal a teljesen korhűre átglyúrt FIFA '97-ben. A focisták mozgása motion capture technikával lett modellezve, a felüle-



tek kiképzéséhez pedig egy újonnan kifejlesztett rutint, az ún. Motion-Blending technikát használták. Az újításoknak köszönhetően a szereplők ar-



ca is tisztán megkülönböztethető, mozgásuk pedig minden eddigi szimulátorban látottnál jobban hasonlít az emberi mozdulatokra. Az árkádokhoz szokott fanatikuskoknak is nyújt egy extra opciót a játék: átkapcsolhatunk "High Speed" szimulációra, amikor az akció felgyorsul, gyorsabban pattog a laszti, sebesebben futnak az emberek a pályán, egyszerűen felpörög a játék. A szoftverház másik nagynevű sorozata is új taggal, az NHL '97-tel bővül. Ugyanazok az ismérvek jellemzik, mint



az előbb dicsért FIFA '97-et, hiszen egyazon fejlesztőgárda bábáskodott mindkettő felett. Talán csak az új típusú kameraállásokat emelném ki ezekben, amikkel szinte a labdát vezető játékos védőszerzőkkel kipárnázott mezébe képzelhetjük magunkat, annyira látványosak és nagyszabásúak a felvételek. Természetesen az aktuális NHL Kupa top-versenyzőivel is találkozhatunk és a játék adatai teljesen megegyeznek az idei kupaviadalban szereplőkkel.

Bruce Willis, alias John McClane hétmérföldes legendát csinált a Die Hard sorozatból, s most az EOA szeretne egy világraszólót kaszálni a filmtrilógia alapjaira épülő **DIE HARD TRILOGY** kiadásával. S erre minden oka meg is



van, hiszen akciójáték még nem volt ennyire változatos és akciódús, mint ez a mestermű. A filmhármas legjelentősebb helyszínei bukkannak fel



a Windows 95 alá íródott játékban: a terroristákkal teli Nakatomi Plaza, ahol minden zugot át kell vizsgálnunk és meg kell tisztítanunk az irodaépületet valamennyi gengsztertől, a Dulles Nemzetközi Repülőtér, ahol szintén rabló-pandúrt kell játszsanunk és New York City utcái, ahol tűzszok kiszabadítása, rosszfiúk hidegretevése és bombák hatástalanítása lesz a feladatunk. Az első epizód a Resident Evilhez hasonló grafikai megoldású (3D-ben, a hátunk mögül enyhe felül-

nézetből látszódó teremben bolyongunk), a második és harmadik fejezet pedig leginkább a játéktérben népszerű Virtua Cop stílusában fogant (folyamatosan mozgó terep, fel-felbukkanó ellenfelekkel vagy ártatlan honpolgárokkal, akik közül csak a gonosztevőket kell likvidálnunk). A látott bemutató és infóanyag alapján az év egyik legnagyobb bombája lesz.

Rockbandák és a számítógép. Már több próbálkozást is láttunk (például az Aerosmith akciójátéka vagy a Rolling Stones erőltlen Voodoo Lounge-a), de eddig egyik sem lett aranylemez (legalábbis a játék nem). Most valami sokkal egyedibb próbálkozás van születőben, ami több mint promóciós anyag egy új nagylemezhez vagy turnéhoz. A **QUEEN: THE EYE** című



produkciónak a legendás együtteshez csak annyi köze van, hogy a csapat zenéi ihlették a kaland/akciójáték helyszíneit és cselekményét, de egyébként egy teljesen saját lábain álló játékról van szó. Az együttes zenei világa is elég bonyolult, éppen ezért a mű pon-



tos szorija sem határozható meg egyzaktul: annyi bizonyos, hogy egy misztikus küldetést teljesítünk az emberiség nevében, hogy a mindent a saját irányítása alá vonó Szem hatása alól felszabadítsuk az emberi fajt. A misztikus helyszínek, a képzeletbeli ellenfelek és a történet folyása mind-mind az együttes egy-egy albumára, illetve azok hangulatára enged következtetni. Majd meglátjuk, mi sül ki belőle.

Arra viszont mérget merek venni, hogy a **PRIVATEER 2: THE DARKENING** minden idők egyik legösszetettebb, legnagyobb műgonddal elkészített és legemlékezetesebb játéka lesz. Erre nemcsak a világhírű szereplőgárda (Christopher Walken - Pulp Fiction, Jurgen Procknow - Judge



Dredd), hanem a több mint 2 éves fejlesztői munka is garancia lehet. Az eposzban Lev Arris bőrébe bújunk, aki gyógyíthatatlan betegsége miatt lefagyasztotta magát, s most 10 éves berrad mentőkapuszulójában, amit időközben valaki vagy valakik kilőttek az űrhajójából és most irányítatlanul száguld a világűrben. Lev emlékezete is megfakult, csak lassan térnek vissza az emlékei, de abban biztos, hogy gyógyszerre van szüksége, méghozzá nagyon gyorsan. Amint bolyong a világűr kikötőiben és kocsmáiban, fokozatosan ráeszmél, hogy sokak számára igen fontos személyiség lehetett, sőt most is többen a nyomában vannak, hogy a fejére kitűzött vérdíjat felmarkolják. Nagy zürben van tehát. A sztoriról dióhéjban ennyi elég is, a játék maga ugyanis sokkal érdekfeszítőbb: űrhajós utközetek megvívása (18 féle űrhajó közül választva), kereskedelmi és stratégiai feladatok megoldása (20



különböző űrállomás között a legkülönbözőbb árucikkkel űrhajónk fedélzetén cirkálva) és interaktív oknyomozás (ami több órnyi videóanyag megtekintését jelenti). Az űrbéli utközetek grafikája (főleg az eredeti Privateer-rel összehasonlítva) egyszerűen lenyűgöző, a videobejlesztések pedig egy teljesen új sűrítési és kicsomagolási technikának köszönhetően tülesek és nagyon pergők. Bár igaz, hogy a játékot az első igazán pentium-specifikus alkotásnak hirdetik, úgyhogy a sebesség és látvány el is várható.

INTERPLAY

A változatosság kedvéért két játéknak is az atomháború utáni Föld a színtere, de más-más megfogalmazásban. A **M.A.H.** (Mechanised Assault & Exploration) című stratégiai játékban a teljesen elpusztult földi élettér helyett új bolygókat kolonizáló, egymással rivalizáló klánok harcaiban ve-

hetünk részt. Agyunk közvetlenül az egyik törzs központi irányítópaneléhez van kapcsolva, s onnan adhatunk uta-



sításokat az adott bolygó kolonizálására, épületek, raktárak és gyárak építésére és a külső betolakodók elleni védelemre. Ebben 50 féle földi-, légi- és vízi jármű lesz segítségünkre, amiket fokozatosan felfegyverezhetünk,



felgyorsíthatunk és megerősíthetünk - amire szükség is lesz, hiszen más riválisok is szemet vehetnek a talpallatnyi területekre új élettérek után kutatva. A játék kétféle módban játszható: vagy lépésváltásos változatban, vagy valós időben, állandó akció közepette. 24 típusú pálya, 8 féle ellenséges törzs, és a lehetőségek végtelen tárháza vár ránk.

A **FALLOUT** című játék szintén egy termonukleáris háború utáni alapszituációból táplálkozik. Ősi élet (azaz a háború előtti kultúra) nyomait kutatjuk a Dél-Kalifornia-i pusztaságokon, amikor mutáns kreatúrák és barbarizálódott emberi lények állják utunkat. Ellenük kell felvenni a harcot ebben a



nem teljesen tipikus RPG-ben. A lerombolt városokban, omladozó földalatti járatokban, óriási kiterjedésű sivatagokban játszódó kaland kemény kihívást jelent még a legtapasztaltabb szerepjátékosnak is. A játékmenet az RPG-kre jellemző: felváltva adhatunk utasítást emberünknek, illetve várjuk az ellenfél lépését. A legpróbb részletekig kidolgozott SVGA grafikában 50 különböző területen gyönyörködhe-



tünk, a főhős és az egyéb szereplők mozgását többszáz ezer animációs fázisból felépítve élvezhetjük, száznál is több karakterrel beszélgethetünk és barátkozhatunk. A játékot háttörzongató zenék és hanghatások kísérik.

Végül egy családi mozira hívnám még fel a figyelmet: gyerekek, felnőttek egyaránt ajánlott a **SHADOAN** című interaktív kalandjáték kipróbálása. A Tolkien mondakör elemeire épülő, összességében 70 percnyi, 70.000 kézzel rajzolt képkockát tartalmazó rajzfilmben sárkányok, trollok, kalózok, goblinok és varázslók ellen kell felvenni ésszel a harcot és szívünk hölgyét megmenteni a Gonosz karmai közül, majd végül a Királyságot ismét visszaszolgáltatni jogos tulajdonosának. A játékon 300 grafikus dolgozott 9 hónapig éjt nappallá téve, és ez idő alatt 60 különböző helyszínt, 50 féle



szereplőt kreált, s a zeneszerzője, aki a Beauty and the Beast és a Pocahontas születésénél is bábáskodott, 30 zeneszámot komponált hozzá. A megoldandó feladatok természetesen nem bonyolultak, hiszen kisgyerekek számára is ajánlott a játék, de a rajzfilmek kidolgozottsága és a zenei betétekkel való összhangja, illetve az egész játék összehatása megér egy odapillantást az idősebb korosztály részéről is.



Az idei ECTS legdögösebb udvarhölgyei a Core Design (EIDOS) standja körül legyeskedtek, szám szerint három bombázó, combtőig felhajtott kommandós naciban, felpumpált didikkel, kigyúrt vádlikkal és derekukra szíjazott (persze fröccsöntött) UZI-kkal. Mind a hárman a Tomb Raider című játék szendvicsemberei voltak, annak a képzeletbeli Lara Croft-



A pályakészítő editor.

hogy olyan területekre is belássunk, ami egyébként más módon rejtve maradna a szemünk elől. Ezáltal bekuknánk a tank tárgyak mögé, kikémlelhetünk mellettük, átnezhétünk akadályok fölött. Számtalan stílusírányt kavarg benne: felfedezhetünk hasonlóságot az Ultima Underworld/Dom/Dungeon Master triumvirátus helyszíneivel, azok hangulatával, a Prince of Persia 3D-be helyezett (több mint 2000 animációs fázisból álló) mozgássoraival, to-

alszintet tartalmaz (Valcabamba - a kihalt indián város, Labirintus - az ókori római helyszín dzsungeltelemekekkel, Egyiptom - víz alatt az elsüllyedt Atlantis nyomában, és a Piramis, aminek gyomrában egy irányítórendszert kell felbontani és menekülni a helyszínről). Az első és a harmadik epizódban kell megtalálni a Scion három darabját, egyesíteni őket és az utolsó helyszínen átadni az enyészetnek. Mindegyik elvégzett küldetés után látványos FMV átvezető mozi következik, ami összeköti a két

helyszínt és jelzi a ránk váró teendőket.

Az antik romok között, a piramisok gyomrában, az alagutakban és a halálos

ELŐZETES

nak a hasonmásai, aki hamarosan megdöbögatja valamennyi hímnemű PC-s fanatikus szívét. Mivel az anyag nagyon meglepően ígérkezik, ezért elhatároztuk, hogy előzetesként is foglalkozunk "émszonyságával", sőt vonalait poszterünkön is megcsodálhatjátok.

dő vadak, hanem egykori megbízójának felbérelt emberei is üldözöbe veszik.

TOMB RAIDER

A farkas a kisebb veszély, a háttérben álálkódó vorosínges az egyik mindenre élszánt bérgyilkos.



AZ ALAPSZITU

Ki is ez a másvilágról kitérő hős? Lara egy vérbeli kelendor, Indiana Jones oszével és Bruce Willis erejével felruházva. Gyakran saját szakállára kezd bele ügyekbe, mindig ott tűnik fel, ahol gyanús dolgokat szimatol. Mostani küldetése először zsíros megbízásnak indult: egy befolyásos vállalatcsoport főnöksege jó pénzért felbérelte, hogy egy antik világból való misztikus ("Scion" névre hallgató) tekovost megszerezze. Időközben jött rá, hogy megbízója átvert, és csak arra vár, hogy a nyomára akadjon a kincsnek és már megölelnék, mondván megletsen olcsóbban megússzák, ha se pénz, se tanú. Ezért eltűnik a szemük elől és magányozomzásba kezd: megpróbálja kideríteni, milyen titok lappang a tekera mögött. Kalandjai aköz válnak igazán veszélyessé, amikor nemcsak a telderítetlen helyszínen rá leskel-



Változatos helyszíneken folynek az akciók

A LEGFŐBB ISMÉRVEK

A játék valójában egy három dimenziós akciójáték, amelyben poligonokból álló szereplőket kívülről láthatjuk, és a kamera annak megfelelően mozog. Először, hogy éppen milyen szögöl a legjobb a látás. Lehetőségünk lesz a kamerát saját céljainknak megfelelően mozgatni és beállítani,

vább távoli rokonságot mutat a Fade to Black kamerakezelésével - természetesen mindezekből csak a legjobb megoldásokat és hangulatokat kölcsönzi.

A helyszínek igen változatosak, 4 fő színhelyre tagozódik a játék, amelyek mindegyike 2-4

nemcsak számuk, hanem nagyságuk is nő: a T-Rex például akkora lesz, hogy



Kalandjank kezdete...



...és a menekülés az utolsó helyszínről.

kameraillesztól függően gyakorta betölti a teljes képernyőt. Még egy utolsó, s egyben a legfontosabb adat: a játék megjelenését novemberre ígéri a kiadó. Reméljük, hogy következő számunkban már a teljes végigjátszást is be tudjuk mutatni. Addig is tanácsmányozzátok képeinket, amik a teljesítés kulcszáll móga te bepillantást nyújtanak.

Mindaddig ha a **Toy Story**-ról írtunk - talán már unalmas ömlengésnek is tűnhetett - eddig csakis felsőfokú jelzőket tudtam használni. Most, hogy megérkezett a **GameBoy** verzió, sajnos félre

mennyire megközelíti a "nagyobb" társait. A háttérgrafikákból persze sokmindent kihagytak, viszont - Krumpflje uraság kivételével - szinte az összes lényeges szereplő megtalálható ebben a verzióban is, mondhatni ugyanolyan animációval. A pályák közül is csak a ne-



Az ólomkatondák már viszik is a rádiót.



Egy cowboynak persze nem okoz gondot a lovaglás.

kell tennem az eddigi lelkesedésemet. Nem mintha annyira csúnya lenne a játék, sőt! Túlságosan is szép, túlságosan is sokmindent akartak átültetni ebbe a kis masinába, egy újabb 100%-os konverziót akartak nyújtani, aminek azonban ezúttal a játékmenet látta a kárát.

Hiába hozták át a Silicon Graphics figurákat, és Woody csodálatos mozgását egy az egyben a 16 bites gépekről, ha egyszer a képscroll olyan, mintha lassított felvétel lenne, ráadásul szörnyen darabos, hősünk pedig igencsak megkéskéve reagál a gombokra. Wo-



Ezrel Rexet is elpalkottuk



A kampókban a felhúzószinorunkkal lendülhetünk át.



A cápkától óvakodjunk.

ody felhúzószinorját például annyira pontosan célzóva és megfelelően időzítve kell a kampókba akasztani, hogy már csak emiatt emiatt hamarosan a sarokban fog a GameBoyunk kikötni. Persze lehet, hogy az egész számomra csak azért tűnik annyira lassúnak, mivel már megszoktam a jót. Egyet tudok tehát tanácsolni: mielőtt megvásárolnátok, azért feltétlenül próbáljátok ki!

Ha a lassú játékmenettől eltekintünk, tulajdonképpen meglepő, hogy az átirat

hezen megvalósítható részeket hagyták ki, mint például a Doom stílusú részt, vagy az autós részeket, ám gyakorlatilag az összes oldalra scrollozó pályát át lett írva. Ezek közül csupán a Roller Bob-os szintet hagyták ki - valószínűleg Sid hatalmas kuttyójának a megvalósítása okozott problémát - összesen tehát 10 pálya található a kártyán. A pályák egyébként teljes mértékben megegyeznek a konzolos változatokkal, ugyanazokat a doloakat kell rai-

tuk összeszednünk, ugyanazokat a feladatokat kell megoldanunk, tehát a már megjelent MegaDrive-os leírásunkat akár most is használhatjuk.

Sajnos a continue lehetőségek elég szűkre szabott számát is meghagyták, ami különösen idegesítő, ha figyelembe vesszük, hogy 75 csillagot kell begyűjtenünk egy extra életért. A lassú játékmenet miatt ezt kötvé hiszem, hogy bárki is teljesíteni fogja. Amikor például a cá-nák között kell manőverezni, kifejezet-

TOY STORY

NEM CSAK A SZÍNEK FAKULTAK MEG!



Ha segítünk Rexnek továbbmenni, később ő segít nekünk.

ten idegtépő, hogy milyen lassan vánszorgnak, s ezért mennyit kell arra várunk, hogy eltakarodjanak az útból. Az irányítást sem éreztem tökéletesnek, Woody túl nagyokat ugrik, és túl lassan eszkeedik le, így roppant nehéz kiszámítani, hova fog leérkezni. A grafikától eltérően a zenék átírására és hangeffektekre egyáltalán nem fordítottak nagy gondot, GameBojos viszonylatban is legfeljebb közepesnek mondhatók.

A **Toy Story** GameBoy verziója úgy érzem annak a tipikus példája, amikor egy játékot csupán a nevével akartak eladni, s azzal, hogy a konverziót a gép adottságaihoz igazítsák már egyáltalán nem törődtek. Erre pedig egyáltalán nem lehet magyarázat, hogy annyire képes a hardver, hiszen láthatunk már elég ellenpéldát, ahol a kitűnő grafika mellett a kitűnő játékmenetet is megőrizték: elég ha csak a Donkey Kong Landre gondolunk.

toy story
Kiadja:
Disney Interactive
GAMEBOY

73%

George Stobbartnak nem éppen jól indul a külföldi vakációja: egy Párizsi kávéház teraszán üldögélve egyszer csak egy bohóc érkezik, aki levegőbe repíti az egész helyiséget. Bár hősünk nem sérül meg, a merényletnek van egy halálos áldozata. Mivel a Virgin legújabb kalandjátéka mindamellett, hogy izonyú szép, iszonyó hosszú is, ezért szokásunktól eltérően rögtön a közepébe vágunk.

Próbálunk távozni a helyszínről, mire a rendőrségbe botlunk, és Rosso felügyelő nyomában kihallgat. Miután megbizonyosodott róla, hogy ártatlanok vagyunk, elenged. A kávéház előtt egy csinos hölgy fényképezget, akivel elegyezzük szóba. A neve Nicole Collard, és egy helyi újságnak dolgozik. Pont az áldozattal lett volna

emlékszik a cinkéjén lévő szabó nevére, és telefonszámára. Menjünk ki, és használjuk a földmunkás szolgálati telefonját, s értesítsük Nicole-t az új fejleményekről. Sikerül felkeltetnünk a lány érdeklődését, aki meghív minket a lakására. A ház előtt beszéljünk a virágárusnál, s kérdezzük Nicole-ról. Miután megtudtuk a bejárati ajtó "működését", immár felmehetünk. Mutassuk meg neki a ruhadarabot, mire odaad egy kinagyított képet, amit a kávéháznál készített. A képen ugyanaz a ruha látható, a viselőjének pedig egy hold alakú torradás van a bal arcán. Mutassuk meg Nicole-nak a bohócorrot is, amiről sikerül leolvassnia a ruhaképcsőző címet. Nyomban menjünk is oda. Mutassuk meg az eladónak a zsebkendőt, amiről az megállapítja a festék típusát, s

Broken THE SHADOW



Lopez, a kertész kezdetben bizalmatlan hozzánk.

találkozzák, akit Plantardnak hívtak. Plantard ugyanolyan gyilkosságokról akart információt adni, anélkül, hogy végül is ő is áldozata lett. Olaszország és Japán után tehát most Itál, Párizsban csapott le a kosztimos gyilkos. Miután betejeljük a beszélgetést, Nicole elmegy előhívni a képeket, amit a környékről készített. Vegyük fel az újságot a földről, és adjuk oda a távolban az utat feltérítő munkásnak. Az újságnak egy leversenytippon olvasható, ezt nyomban el is megy megfogadni. Vegyük fel a ládájától a csatornafedelek leemeléséhez használatos szerszámot. Menjünk vissza a kávéházhoz, és menjünk be a házak mögé. Az új eszközünkkel emeljük fel a csatornafedeleket, és másszunk le. A bohóc erre menekült, néhány fegyvert a sietségben elhagyott. Vegyük fel a bohócorrot, majd továbbmenet az arcfestékes zsebkendőre, és a rácsra felakadt ruhatasziányt. Másszunk fel a feljárón.

Egy ház belső udvarára jutunk, s a ház-mester minket is a bohóc társának néz. Adjuk oda neki a felügyelő névjegy-kártyáját, így megoldódik a nyelve. Mutassuk meg neki a ruhafestéjnyit, mire kiderül, hogy a szakadt kabátot lthagyta a bohóc. Kérdezzük a kabátáról! Sajnos már odaadta egy vándorcigánynak, ám szerencsére



Ha Guido belendíti a kését, már nincs menekvés.

elmondja, hogy az utóbbi időben két dobozt adott el belőle. Ha megmutatjuk neki a fényképet, már emlékszik is az illetőre: Khan néven mutatkozott be. Az előadó ropant kedves, távozásunkkor még kezét is ráz velünk... A kellemetlen trükk után fájdalomdíjként legalább megkapjuk az elektrosokkolót. Hívjuk fel a szabót, és kérdezzük őt a fényképen látható illetőről. Im már meg tudjuk neki adni a nevet is, így végül hajlandó elárulni a pasas címet: az Übu Hotelben lakik.

Irány akkor a hotel. Próbáljuk meg a portánál elcsórní a falon lévő kulcsot, ám ezt a portás persze nem fogja hagyni. Beszéljünk a zongorázó öreg hölgygel, s mutassuk meg neki a fényképet. Mondjunk el neki mindent Khanról, akit ő Moerlin néven ismert. A hölgy látja, hogy Khan valamit a portán hagyott, ám minden bi-

zonnyal Plantard táskája lehetett. Kérjük meg, hogy segítsen elcsórní a kulcsot. Amikor a portást elküldi az ékszerrel az értékmegőrzőbe, vegyük el a kulcsot, s az emeleten nyissunk be vele rögtön az első ajtón. Másszunk ki az ablakon, és ugorjunk be Khan szobájába. Sajnos nem találunk semmit, ám amikor távoznánk, megjelenik Khan. Miután George leiszadt a ruhásszekrényben, és Khan távozott, vizsgáljuk át a levelet ruhát. Egy gyufásdoboz és egy Moerlin névre szóló azonosító kártya kerül elő. Próbáljuk meg az utóbbival elkérni a portán Khan csomagját. A portás meglát akadékoskodik, tehát ismét hívjuk segítségül az öreg hölgyet... A portástól egy tekeres kéziratot kapunk, amivel ha most megpróbálnánk távozni, a Hotel előtt ólálkodó gengszterek nyomban végeznének velünk.

A legendó: menjünk vissza a szobába, ki az ablakon, és dobjuk le az utcára a tekerest. Így amikor átkutatnak minket, nem találnak semmit. Menjünk a hotel mögé, vegyük fel a tekerest, és vigyük el Nicole-hoz. Miután Nicole szemügyre veszi a tekerest, kiderül, hogy a középkorból származik, a Templomosok idejéből. Egy kis történelem óra következik: hallhatunk a Templomosok legendás gazdagságáról, az eltűnt kincseiről, valamint hogy hogyan végeztette ki IV. Fülöp a rend tagjait koholt vádak alapján. Kérdezzük Nicole-t a tekeresről, mire utóbbi igazít minket egy André nevű fickóhoz,



Hősünk akár James Bond dublőre is lehetne.

a Crune Múzeumba. Menjünk oda, ám André nem fogjuk ott találni. Vizsgáljuk meg az ívegébúra alatti állványt. Ugyanaz az állvány, ami a tekeres egyik képén látható, a származási helye pedig a Lochmarne-i kastély, Írországban. Irány akkor a repülőter és Írország.

Miután megérkezünk Lochmarneba, beszéljünk a kocsmában Mr O'Briannel a kastélyról, majd az ott talált állványról. Elmondja, hogy egy Peagram nevű professzor végzett ott ásatásokat, és valami drágakövet is találtak ott. Beszéljünk a szemüveges Fitzgeraldtal, s kérdezzük őt Peagramról, majd az ásatásról, de nem



Két áldozat és egy igazi beteg... Ennek perze a beteg látja kárát.

mond semmit. Ha azonban Doyle-t kérdezzük Peagramról, az ásatásról, majd Fitzgeraldtól, egy pohár sör ellenében elmondja, hogy látta ott Fitzgeraldot. Menjünk ki a kocsmába, és beszéljünk az ott ácsorgó sráccal, Maguire-ral. Őt is kérdezzük a Profról, az ásatásokról, és Fitzgeraldtól. Ő is látta Fitzgeraldot az ása-

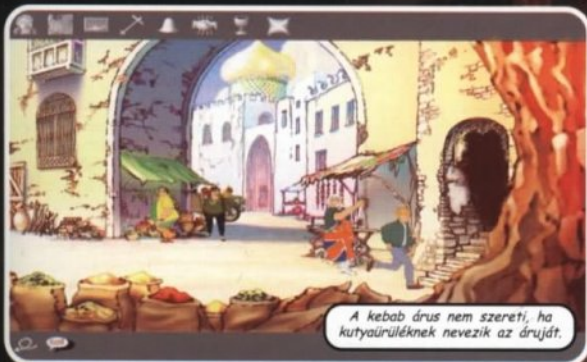


Legendák OF THE TEMPLARS

tásnál, sőt azt is látta, hogy mielőtt Peagram eltűnt, rábizott valami csomagot. Két tanú ellenében immár megtörik Fitzgerald, és kénytelen beszélni. Az ásatásról, Peagram-ról, s a drágakőről kérdezve végül elismeri, hogy nála van a csomag, de nem hajlandó nekünk odaadni, mivel csak egy bizonyos Marquetnak adhatja oda, különben állítása szerint az életével játszik. Erősködésünkre, hogy mi majd elbánnunk Marquetval, pánikba esik, és elmenekül. Nem jut azonban messzire, a kocsmá előtt elgázolja egy piros sportkocsi, s elrabolják. Kérdezzük ki Maguire-t az esetről, majd menjünk el jobbra a vár romjaihoz. A kapu zárva van, ám ott áll egy szénás pótkocsi, amin bemászhatunk. Csak előbb beszélnünk kell a pótkocsit őrző pasassal a piros sportkocsiról, majd el kell őt küldenünk Fitzgerald keresésére, mivel mint kiderül, rokona a fickónak.

egy lenyomatot készítettünk a homokba, amibe szórjunk egy kis gipszet. Gipszet jobbra, a zacskóban találhatunk. Már csak fel kéne valahogy oldani.

A kocsmá előtt vizsgáljuk meg a villamos szekrényt, amit betört a sportkocsi. Kapcsoljuk át ott a kapcsolót, amivel egy kis zárlatot okozunk. A kocsmában ha kérünk egy sört, immár nem működnek a sörös csapok, s hamarosan a mosogató is felmondja a szolgálatot. Mutassuk meg a kocsmárosnak Moerlin villanyeszerelő igazolványát, mire beenged minket a pult mögé megjavítani a gépet. A sarokban ülő figura - miután egyszer beszélünk vele - fémhurkokat kezd készíteni nyúlcsapdának. Emeljünk el egy ilyen, amikor épp tüsszent. Ezzel



A kebab árus nem szereti, ha kutyaurüléknek nevezik az árúját.

Amint elment, másszunk fel a bálák tetejére, fent pedig illeszkük be a kövek közötti hasadéka a csatorna-szerszámunkat. Immár át tudunk mászni a falon, ám a várudvaron egy agresszív kecske őrzi az ásatásokat. Próbáljuk megközelíteni az ásatást, majd amikor fellök minket, azonnal rohanjunk a túldolai rozsdás ekevashoz, s húzzuk odébb. Miután a kecske kötele belegabalyodott, immár nyugodtan lemászhatunk az ásatáshoz. Lent döntünk fel a kis szobrot, majd állítsuk vissza. Így

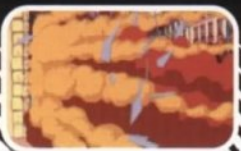
mahánáljuk meg a mosogató konnektorát, mire a szivattyúgk megszerelését is ránk bízva a házigazda, és leenged a pincébe. Mielőtt azonban lemennénk, vegyük el a pultról a törlőrongyot akkor, amikor Doyle felemeli róla a kezét. Lent korom sötét van, csak egy kar látható, ezt húzzuk meg. Menjünk ki a kocsmába, s nyissuk fel a járdán a pince csapóajtóját. Közben Khan jön oda hozzánk - látszólag nem ismer még minket - és érdeklődik, nem találunk-e valamit a

LEGENDA VAGY VALÓSÁG? JÁRJ UTÁNA TE MAGAD!

"baleset" után. Térjünk vissza a pincébe. Immár világhosság fogad minket. Felvehetjük az asztalról a zseblámpát, a csapóajtó alatt pedig megtalálhatjuk, amit Khan keresett: a kék drágakövet. Nyissuk ki a csapot, vizezzük be a törlőrongyot, és siessünk vissza az ásatáshoz. Csavarjuk ki a rongyot a gipsz fölé, s már is meg van a forma. Ezt illeszkük bele a "zárba" a falon, mire egy titkos ajtó nyílik ki. Mögötte egy sötét járatban George egy akasztott embert

ábrázoló domborműre akad, felette pedig a Montfaucon felirat olvasható.

Ismét Párizsban látogassunk el a múzeumba újra, s beszéljünk Andréval. Érdeklődjünk, hogy mi is az a Montfaucon. Mint kiderül, ez a középkorban egy épület volt, ahol az elítélteket akasztották. Mára nem maradt már belőle semmi, de helyét meg tudja mondani. Kérdezzük ki a tekercsről is, majd küldjük el őt Nicole-hoz, hogy megvizsgálja.



Keressük fel a rendőrörsöt, s érdeklődünk az ügyeletésnél Marquet felől. A fickó jól ismert bünyő, s jelen pillanatban kórházban van, a tiszt még azt is meg tudja mondani, hogy melyikben. Látozassuk hát meg. A portánál kérdezzük meg a kisasszonyt, hogy melyik teremben van, igazolványképpen ismét a Moerlin-es kártyát használjuk. Mint megtudjuk, Grendel nővérhez került, tehát kérdezzük meg, hogy az merre van, s menjünk oda. A folyosón húzzuk ki a kis-

egyik beteg meg akarja mérteni velünk a vérnyomását. A sikertelen próbálkozás után adjuk oda a műszert a kollégának, és kérjük meg, hogy mérje meg ő. Most már végre bemegetünk Marquet külön díszített termébe, és beszélhetünk vele.

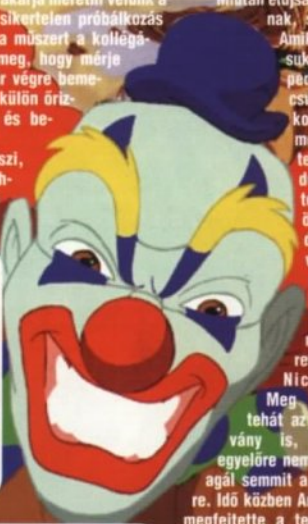
Először azt hiszi, hogy valami Hashshashin nevű szervezettől va-

Miután előjöttünk a híreket Nicolénak, siassunk a múzeumba. Amikor az ör háttal áll, nyissuk ki az ablakot. Amikor pedig az ör adamegy becsújni, bújjunk be a szarkofágba. Az éj leple alatt megerkezük a két geszter, ám ne hagyjuk őket dolgozni: döntjük rájuk a totemoszlopot. Az oszlop összetöri a búrát, beindul a riasztó, s a zürzavarban az állvánnyal végül egy ismeretlen lép meg. Ismét Nicole-nál találjuk magunkat, s mint kiderül, az ismeretlen nem más volt, mint Nicole.

Meg van tehát az állvány is, am egyelőre nem reagál semmit a köre. Idő közben André megfejtette a teker-csen lévő egyik címer származását, tehát kérdezzük ki e felől. André elmondja, hogy egy Vasconcellos nevű ősi spanyol család címeréről van szó, tehát irány Spanyolország.

Megerkezvén először is takarítsuk el az utóbli a kertészet: a vízcsap mellett tekerjük a szagra a vérnyomámérőt. Menjünk be mi is a házba, majd ott hátra lopózva hergeljük fel a kutyákat. Gyorsan bújjunk el a páncél mögé, majd amikor a kertész elmegy csitítani a kutyákat, üsonjunk fel az emeletre. Az öreg grófnő, az utolsó Vasconcellos szerencsére érdeklődést mutat a történelmünk iránt s megmutatja nekünk a XIII.századból való hiányos sakktablóját, és a családi kriptát. Tegyük odébb a Bibliát az állvánnyól, mire egy sakkablászert valami válnk láthatóvá. Ha megvizsgáljuk, üvegborítást vehetünk észre. Kérdezzük a grófnőt a tábláról, majd a sakkészletről, mire végül lehozata a táblát a kertésszel. Mialatt várakozunk, kérdezzük őt ki a családja múltjáról. Egy elrabolt gyerekről, és egy eltűnt lovagról, Don Carlosról szerezhethetünk tudomást. A sakktablóról George átrakja a figurákat a pulpitusra. Az összes sötétnek megvan a helye, nekünk már csak az a dolgunk, hogy a világgal mattot adjunk. (Ha esetleg nem tudánk sakkozni, a sorrend: pap, semmi, lovag, király) Ténykedésünkre egy rejték hely nyílik ki, benne a Vasconcellosok ősi kelyhével.

Ismét Nicolón folytatódik a játék. A grófnő odaadja Georgenak kelyhet, azzal a feltétellel, hogy felkutatja Don Carlos nyughelyét. Menjünk el a Montfaucon helyére. A tereen egy bohóc szonglörködik, akivel beszéljünk. Kérjük meg, hogy próbáljuk meg a szonglörködést mi is, ám persze nem fog menni. Beszéljünk most az asztalnál ülo rendőrrel, s hozzá szóba a bohócorrot, így az ad nekünk egy tippet. Ismét próbálkozunk a bohócnál. Bohócorral immár teljes sikert arat a publikumnál a benáskodásunk. Az igazi bohóc vérig sértve távozik, s ottfelejt az egyik labdáját. A rendőr is elmegy, így felnyithatjuk végre a csatornafedőt, és lemászhatunk. Lent a csatorna-nyitónkkal törjük ki a jobboldali



sé bolondos karbantartó gépét. Amikor odamegy visszatügni, nyissuk ki a gép meffetti ajtót, ahonnan hősünk egy köpenyt emel el. Menjünk vissza a portához, s beszéljünk az öreg dokival. Azt hiszi, hogy mi vagyunk az új orvos az osztályon, s nyomban a gondjainkra bizza a



gyunk, de miután beszélünk az ékköröl, elmondja, hogy a követ valami Nagy Mesternek kéne eljuttatnunk, valamint, hogy felbérlete Flapet és Guldót a hotel előtti "barátainkat") hogy ellopják az állványt. Valamit még mesél egy Klausner nevű kollégájáról, ám a beszélgetés félbeszakítja a kezelőorvosa, aki kitessékel minket. Hamarosan azonban rá kell jönnünk, hogy nem mi voltunk az egyetlen ál-orvos...



boltivnél a falat. Mögötte egy nyitó szerkezetet vehetünk észre, amit működtetve már nyílna is az ajtó, ám beragad. Erresszük le a csónakon a csőrölt, és a horgot akasszuk bele a kítört lyukba. Omlaszuk le az egész ajtót. Menjünk be a nyíláson. A nagy barlangban nem menjünk még le a lépcsőn, hanem baloldalt ahol fény szűrődik ki - lessünk be. Egy titkos összejövetelnek leszünk szemtanúi - köztük az ál-doktorral - akik a Templomosok rendjét akarják újraéleszteni az isteniük, Baphomet kardjával segítségével. Úgy tűnik azonban, hogy szerény személyűeknek, és a Hashshashinnak köszönhetően nehezen halad a világ meghódítása. Ismét lessünk be, majd miután távoztak, menjünk le a lépcsőn. Helyezzük be a kör középre az állványt, és rá az ékkövet. A fény öt betűre vetődik rá: MARIB. Ismét Nicolával beszélve kiderül, hogy ez egy falu Szíriában. Utazzunk hát oda.

A térről menjünk ki jobbra, majd a szőnyegárusnak mutassuk meg a gyufásdobozunkat. Így a helyi klubba nyernünk belépést, ahol próbáljunk meg megnyitni a mellékhelyiségbe. Olvassuk el a kítűzött táblát, majd kérdezzük meg Ultart, hogy mit jelent. Mint megtudjuk, a tulaj zárta be, amiért ellopták a vadiój WC-kefét. Mutassuk meg neki Khan fényképét, mire közli, hogy Khan már kereszte Klausnert és szerény személyűnkent. Klausner egyébként egy Bikafej nevű sziklához ment. Menjünk vissza a tőrre, és vizsgáljuk meg a kebab árust, ott van a kefe! Kérjük meg a túloldali kofa srácot, hogy segítsen visszaszerezni, cserébe adjuk neki a labdát. Ismételtjük el a kebab árusnak a srác tanácsolta szavakat, mire az egy nagybökölre ered utánunk. Menjünk vissza a sráchoz, kérjük el a kefét, és vigyük vissza a klubba. A kapott kulccsal nyissuk be a WC-be, majd ismét a kulccsal nyissuk ki a tőrüköz

szelekrényét, és vegyük ki a tekercset. Menjünk vissza Nejohez, aki immár a labdával játszik. Zavarjuk fel a macskát a polcra, majd az asztali csengővel hívjuk ki Nejo apját. Az ajtóról elpattanó labda egy kis balesetet okoz, így máris egy gipszszobrocskával lettünk gazdagabbak. Kenjük be az arcfestékkel, s adjuk el márványszoborként a kövér turistának. A pénzzel béreljük ki Ultar taxiját, azaz szállíttassuk magunkat a Bika-fejhez. A taxinál érdeklődünk, hogy miért nem indulunk már, majd a kocsi javi-

Kérdezzük ki André-t Szíriában látott szobrokról. Az egyik Angliát ábrázolta, tehát egy térkép, a másik pedig Baphomet szobra. André elmondja, hogy nemrég találtak egy ugyanolyan szobrot Párizsban is. Menjünk akkor oda! A pincében nyisunk be a WC-be, ami viszont zárva van. Kérjük el a kulcsokat az őrtől. Bent vegyük fel a szappant, és nyomjuk bele az ásatási rész kulcsát. Rakjunk a mintába gipszet, és a csapnál engedjük rá vizet. Megvan a kulcs-utánzat, csak be kéne festeni. Adjuk vissza a kulcsot az őrnék,

és fent próbáljuk a gipsz kulcsot a festő vödrébe bemártani. Mivel nem engedi, hívjuk fel letről Nicolet, és szólunk a fenti naplopó munkásnak, hogy keresik. Fessük be a kulcsot, kérjük el újra az igazit, és a WC-ben cseréljük ki. Vizsgáljuk meg a füstöt, s kérdezzük meg az őrt, miért van olyan



George, mint csatornapatkány.



Khan kétségtelenül profi: tudja mivel kell embert gázolni.

táshoz adjuk oda a türlőközöttekercset.

A sziklánál törjünk le egy ágat a száraz fáról, kössük rá a maradék türlőközöt, és eresszük le a hasadékbba. Másszunk le, és nyúlunk be a sziklán lévő lyukba, ahol egy titkos ajtó nyitógörüje rejtőzik. Menjünk be a barlangba, ám az ajtó lecsukódik mögöttünk.

Vizsgáljuk át Klausner hulláját. Két lencse kerül elő. Vizsgáljuk meg a két szobrot is. Amikor a baloldali térképet vizsgáljuk, megjelenik Khan, és kikérdezik minket. Amikor már végezni akar velünk, a térfias halált válasszuk, majd fogjunk vele kezét, de természetesen az elektro-sokkal. Gyorsan ugorjunk le a szikláról Ultar autójába.

Ismét Párizsban vigyük el a lencsét a Montfaucon helyén épült katedrálishoz, s vizsgáljuk meg a szobrot. Illesszük be a lencsét a szobor tekercsébe, és nézzük át rajta. Így a mozaik-üveg egy rejtett részletét látjuk: egy Templomost nagy lángok között, és az 1314-es dátumot. Ha odaadjuk a papnak a kelyhünket, az megtszítja, és kiderül, hogy ugyanazok a jelek vannak rajta, mint a sarokban a síremléken. Megvan tehát Don Carlos sírja, olvassuk le róla a bibliai idézeteket.



Guido ezt már fújhatja.



meleg. Kapcsoljuk ki a klímát, majd miután a őr kesztyűt vett, visszaadhatjuk a kulccsomót. Megint hívjuk Nicolet, mire az visszahív minket, de ezúttal az őr meg fel, mi pedig így bejuthatunk az ásatáshoz. Helyezzük a jelekre a kelyhet, ekkor a kelyhelyen egy templom képét láthatjuk vizsziatükröződni.

Miután beszélgetünk Nicoval, vigyük vissza a kelyhet Spanyolországba a grófnéknak, és meséljük el neki, mire jöttünk rá a kehellyel, hogy

megtaláltuk Don Carlos sírját. A bibliai idézeteket azonban nem ismeri fejből. Menjünk a kriptába, a hosszú rúddal csukjuk be az ablakot, és akasszuk rá a zsebkendőnket. Gyűjtsük meg a gyertyákkal, és lobbantsuk lángra a többszáz éves jelzőgyertyát. Az ősi gyertya egykettőre elolvad, és egy kulcsféle köesik ki belőle. Vegyük fel a Bibliát, és vigyük el a grófnéknak. Az idézetek egy kút mélyi rejték helyre utalnak. A házból a csap felől vegyük le a tükröt, majd kérdezzük meg Lopez-t, hol lehetett kút valamikor. A keresésre meglepő módszert javasol: a bemérést egy Y ággal. A kert hátsó felébe találunk is ilyen ágat, mutassuk meg a kertésznek. Végül igaz egy véletlennek köszönhetően - sikerül felfedezni a kutat. Lent húzzuk ki az orozslán agyarárt, s gyorsan ugorjunk félre a lecsapódó kötélem elől. Tükrözünk fényt a sötét részhez, így meglátjuk, hogy hova kell a kulcsot helyezni.

sok között. Eklund végül lelővi Khant, ekkor gyorsan húzzuk meg a vérszéklet. A lezuhánó csomagok maguk alá temetik Eklundot, így távozhatunk a vonatról.

Végre elérünk a jelzett vár romjaihoz, ahol keresgélünk a törmelék között. Többek között egy fogaskerékre bukkanhatunk. Forgassuk meg az ódon csőrölt, mire a kurbli a kezünkben marad, és az egyik fogaskereket is ki tudjuk belőle emelni. A két fogaskereknket rakjuk a demonszobor szeméibe, a kurbilt pedig a szájába. Amint George megforgatja, a szobor melletti ajtó feltárl. Egy löporral teli folyosó után az Új-Templomosok ceremóniájára jutunk, ahol épp újra akarják egyesíteni Baphomet Kardját. Rosso felügyelő is köztük van, aki azonnal kiszúr minket.

A szertartás végével a Nagy Mester felajánlja George-nak, hogy csatlakozzon, ám ő ezt visszautasítja. Ismét Eklund kapja a feladatot, hogy likvidáljon minket. Szerencsére azonban az igaz hitű Rosso megment minket, bár ő az életével fizet érte. Hőseink menekülnek, de a bejáratnál Guidoval futnak össze. Vegyük le a falról a fáklyát, és dobjuk a puska-porba. A Nagy Mester gúnyosan világosít fel minket, hogy ez a több évszázados puska már rég hasznavehetetlen. Szerencsére azonban itt van Niconál Khan csomagja a plasztikkal, ami az égő puska-porra hajtva megteszi a hatását... A történet ezzel itt befejeződik, ám aggodalomra semmi ok, a készítőik ígérete szerint lesz még folytatás!

broken sword	Kiadja: Virgin
	486/66 8MB RAM SVGA 2XCD SB
LÁTVÁNYOSSÁG JÁTSZHATÓSÁG SZAVATOSSÁG ZENEBONA	
A kézzel rajzolt kaland- játékok egyik legjelesebb képviselője.	
97%	

2227. Az emberiség megtette első, bizonytalan lépéseit a világűr meghódítása felé vezető nehéz úton. Egy kicsiny, ám lelkes tudóscsoport megalkotta a "C" hajtómű prototípusát, ami lehetővé teszi a fénysebesség feletti utazást. Az első kísérlet azonban kétes eredménnyel járt: a tudomány mindenre elszánt apostolai a saját kárukon tanulták meg, hogy az előbb említett hajtóművet nem tanácsos nagyobb gravitációs mezővel rendelkező bolygók közelében használni. Szó mi szó, a balesetet követő termonukleáris robbanás gombafelhője némileg beárnyékol-

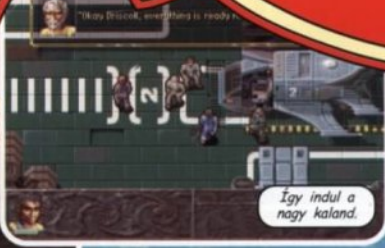
Földhöz igen hasonló méretű és adottságú bolygót. A beérkező adatok szerint a Nugget rendkívül gazdag ásványi anyagokban, s messés hasznot hozhat a DDT Társaságnak. A cég igazgatótanácsa azonnal útnak is indította legmodernebb és legnagyobb űrhajóját, a Torontót fedélzetén egy válogatott felderítőcsapattal. A Toronto hamarosan el is érte a Fabricotti-rendszer, s egy kis felderítő kompot indított útnak a

A SZÁMÍTÓGÉPES SZEREPJÁTÉKOK EVOLÚCIÓJA

Ha emlékezetem nem csal, életem első kalandjátékával, a Bards Tale III-mal még C-64-es koromban találkoz-

stuff volt lepedőnyi térképekkel és néhány megfejthetetlen talá-lóskérdéssel, de annak idején... Nos, jópár

ALBIO



Éjszakai csendélet fogadóval és... a franc se tudja mivel.

Így indul a nagy kaland.

tam. Mai szemmel nézve a játék csak egy szimpla hack'n'slash

ta a Földet uraló mamutvállalatok vezetőinek jókedvét...

Az efféle kellemetlen balesetek ellenére 2229-re sikerült tökéletesíteni a "C" hajtóművet, s felderítő szondák százai indultak meg távoli naprendszer felé, értékes fémek és ásványok után kutatva. Az első eredmények nem sok jóval kecsegtettek: egy nagyobb expedíció költségei csillagászati összegekre rughának, ami csak hosszú évszázadok alatt térülne meg. Sok társaság utóbb gazdaságtalannak ítélte minden, egy idegen bolygó kolonizálására irányuló vállalkozást.

Ezekben a kaotikus, bizonytalan-sággal teli időkben fedezte fel a DDT Társaság egyik szendája a "Nugget"-et. A csillagászok csak Fabricotti 342 néven ismerték ezt a

Nugget felé három utas-sal a fedélzetén.

A KÉTÉVES FEJLESZT MEGHOZTA GYÜMÖ



Hűsünk felszerelése még ugyancsak hiányos.

tékokkal azóta is tart, de ahogy teltek az évek, egyre kevésbé tudtak lekötni az ilyen témájú programok. Elvégre mégiscsak előben az igazi. Meg aztán elég



A Mocsári Kaffantók mindent elsöprő rohama.

hamar megunja az ember a labirintusokban való mázskálást, a végeláthatatlan térképezést és a tömött sorokban rohározó, meg-lehetősen fantáziaszegény ször-nyeket. A legtöbb ilyen jellegű programból pont a lényeg maradt ki: egy idegen világ és kultúra megismerésének lehetősége, a szabadon alakítható törté-net, s nem utolsósorban az önálló egyéniséggel, sajátos múlttal megáldott, igazán ÉLŐ szereplők. Nem mondom, akadt egy-két ígéretes próbálgatás (gondoljunk csak a fantasztikusan hangulatos Amberstar sorozatra), de a softwaregyártó cégek többsége megakadt a lineáris történeteknél, ötletelen világoknál és ál-heroikus szereplőknél. Már régóta várok egy számítógépes szerepjá-



Fedetlen kebel ide, fedetlen kebel oda, a látvány távol áll a bizsergetően erotikustól.

tékra, ami meghozza az áttörést. Egy játékra, ahol nem kell állandóan kékes fényben szikrázó varázskardokat és elrabolt hercegnőket hajkurásznom. Egy játékra, amiben egy idegen, misztikus világot ismerhetek meg és kedvelem szerint

során hozzáverődött barátokat, segítőt. Végso célunk Albion sokszínű kultúrájának megóvása a DDT Társaság mindenre elszánt telepeseitől.

*** Változatos grafikai megjelenítés ***

Hát igen, a felülnézeti perspektíva illetve a Doomhoz hasonló 3D-s nézet váltogatása már az

"Ez egy fogadó, minden ropog, minden rotyog" © by Zolee



Festői táj festői hősökkel...

alakíthatom a történet fonálát. Épp ezért már nagyon vártam az Albionra, ami az előzetes ismertetők és reklámanyagok alap-

Amberstarban is bevált... Az alapötlet meglehetősen egyszerű: a nagyobb városokban, házakban mászkálva felülnézetből látjuk hősünket, míg a különféle la- birintusokban, illetve érdeke-

Aprópó, eltévedés! A játék készítői igen kellemes automap funkcióval is ellátták műviket, így a térképrajzolás sem kell szöszmötöl-nünk. A harc körökre osztva zajlik egy négyzethálós taktikai térképen, így a program végigjátszásához nem szükségeltetnek sem emberfeletti reflexek, sem pedig garatálan ütészálló keyboard.

*** Életszagú szereplők egyedi jellemmel és viselkedéssel ***

Tán ez a játék egyetlen pontja, ami elmarad az előzetes ígéretekől. Kétségtelen, hogy a fontosabb szereplők jellege és múlt-

lyasolni. Tévedés ne essék: ilyen lehetőségeink az eddig megjelent szerepjáték-programokban sem voltak igazán, tehát nem lenne túl fair ezt az Albion hibájaként felróni.

*** Egyszerű és gyors irányítási rendszer, jó játszhatóság ***

Az Albion irányítására nem lehet egy rossz szavunk se, szinte tökéletes a maga egyszerűségében. Kár is lenne rá szót vesztegetni, kb. 5 perc alatt kiismerhető és megszokható. Néhol tán túlzásba is vitték a játék készítői az egyszerűsítést; karaktereink összesen 4, azaz négy darab képességét (közelharc, távolsági harc, kritikus sebzés, tolvajlás) én "kissé" kevésnek találom... Varázslatokban, varázstárgyakban és tulajdonságokban viszont nincs hiány, és hőseink fejlődése is korrektül ki van dolgozva.

ÉRTÉKELÉS

Az eddig leírtak alapján gondolom nyilvánvaló, hogy igencsak jó véleménnyel vagyok a programról. Az Albion minden szinten igazolta a várakozásokat, s nyugodt szívvel állíthatom: minden idők egyik legjobb számítógépes szerepjátéka. A játék grafikája, hangja és elsősorban hangulata minden elismerést megérdemel, s ami szintén nem mellékes: a hardware-igénye is elviselhető. Egy 8 MB RAM-mal "szerepnykedő 486/DX66-son is korrektil fut, bár a 3D-s részek Pentium alatt nem igazán szemet gyönyörködtetők. Ja, lécsuzóul még egy jótanács: a Windows 95 aól való indítást már a kezdetek-kezdetén vessétek el, ha csak nincs valami erőmü gépetek...

MUNKALÉTSÉGT!

jan pont megfelel ezen, meglehetősen szigorú elvárásoknak.

AZ ÍGÉNYEK ÉS A VALÓSÁG

*** Eredeti történet és prófi kivitelezés ***

A Blue Byte ez ügyben maximálisan megtartotta ígéréteit: az Albion egyike a valaha készült legtekélyesebb, lehangulatosabb játékoknak. Maga a történet elég sajátos, Sci-Fi és Fantasy elemek sajátos keveréke. Nem kizárt, hogy a klasszikus Fantasy rajongóit eleinte zavarni fogja ez a keztőség, jómagam mindenesetre már az első pillanatokban szívesem zártam Albion szívet me-léngetően egyedi világát. A játékban egyébként Tom Driscollt, a felderítőcsapat pilótáját fogjuk irányítani, valamint a kalandok

sebb helyszíneken 3D-ben bolyonghatunk. Ezáltal pergőbbé, változatosabbá válik a játékmenet, s nem fogunk lépten-nyomon eltévedni a nagyobb városokban.

"Ez fájni fog, apaféj..."



Rainer oszt: Fireball with fire-rinál

Ezek a macska-lények már kezdenek unalmassá válni.



ja aprólékosan kidolgozott, ám szerény véleményem szerint ez így magában még kevés az üd-vösséghez. Beszélgetéseink a legtöbb esetben meglehetősen egyoldalúak, barátunk szépen le-darálja az érdekesebb infókat, majd bambán állva várja további faggatózásainkat. Nem hajt el az X-edik idióta kérdés után me-legebb éghajlatra, s egy-két sike-rültebb blöffel sem tudjuk a tag viselkedését lényegesen befo-

Egy ilyen pofás kis boltba öröm betérni.

albion

Kiadja: Blue Byte

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

91%

TROLL

KÉPREGÉNYTÁR

1067 Budapest, Teréz krt. 13.
A Pepita City üzletházban,
50 méterre az Oktogontól!
Telefon: 322-6026
Csomagküldő szolgálat is!



MELYIK STÍLUST CSÍPED?
MINDEGYIKBEN OTTHON VAGYUNK!
CYBERPUNK, EROTIC, SUPERHEROES,
MANGA, BRUTAL, SCI-FI...

**CSAK
NALUNK!**



Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49

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
Sound Blaster AWE 32 VE
Discovery Kit

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound



CD DRIVE-OK:

- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlés
- Tipusok: * SONY



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

CD ÍRÁS

800,- + ÁFA

anyagár nélkül!
M megbízható anyagra,
rövid határidővel, garanciával!

HANGFALAK:

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

2 x 7 W aktív hangfal + táp

28800 MWAVE faxmodem + hangkártya + üzenerőgítő egyben

VIDEO STREAMER (3GB/180perc)

Creative Sound Blaster 16 IDE

Wave Blaster Sound Blaster-hez

Gravis Ultrasound 16 OEM

8x-os sebességű CD drive

850 Mb Quantum IDE Winchester

8 Mb/32 Mb/70 nS RAM module

2.720,-

19.840,-

12.640,-

12.160,-

7.600,-

10.560,-

15.600,-

20.160,-

6.400,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!

Tel.: 180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órási teszteléssel, 1+2 év garanciával, rakfáró!

Teljeskörű szervizszolgálatot nyújtunk minden kedves vásárlónknak!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!
Árának ÁFA nélkülük, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Ready
COMPUTERS

Kérd részletes
árlistánkat
üzletünkben!

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

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓ

DX4-133 93.000 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 14" LR NI MONITOR, 840 MB HDD
1MB PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony ház

PENTIUM 100 139.000 Ft + ÁFA
16 MB RAM, 14" LR NI MONITOR, 1.3 GB HDD
2 MB PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony ház

486 DX4 133 SIS alaplap 9.900 Ft
586 Intel Triton VX 256 13.800 Ft
850 MB Quantum HDD 19.400 Ft
1.3 GB Seagate HDD 24.240 Ft
AMD 5k-100 CPU 12.648 Ft
Intel Pentium 133 CPU 30.000 Ft
Sony 8x CD ROM 15.992 Ft

Áraink az áfát nem tartalmazzák.

Megunt **STAR WARS** figuráidat, kiegészítőidet
vadásd ki MegaDrive-ra vagy SNES-re,
illetve játékokra cseréljétek.
Érdeklődni 9-14 óráig a 1295-303-as
telefonszámon lehet.

**AZ 576 KBYTE SAJÁT
JÁTEKPROJEKTEIHEZ KERES
PC-N NAGY TAPASZTALATOKKAL
RENDELKEZŐ**

**BIZTOS KEZŰ GRAFIKUS
GYAKORLOTT ANIMÁTOR ÉS
PROFI PROGRAMOZÓT.**

A REFERENCIAMUNKÁJUKAT
AZ ÚJSÁG CIMÉRE VÁRJUK!

MI NYÍLT LAPOKKAL JÁTSZUNK!

Örömmel üdvözölünk előfizetőink népes táborában, mint új illetve mint régi hídság olvasói!
Akciónkai nem csak az újság árából takarítás meg komoly összeget, hanem

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé tesszük vásárlásodat boltjainkban.

Jó választásokat számok bizonyítják:

ELŐFIZETESI DÍJ:

1/4 ÉVRE: 850 Ft, (számonkénti megtakarításod 35 Ft)

1/2 ÉVRE: 1.650 Ft, (számonkénti megtakarításod 43 Ft)

1 ÉVRE: 3.200 Ft, (számonkénti megtakarításod 51 Ft)

Ami ennél is többet jelent, az a **KLUBKÁRTYA**, amely birtokában

nyogod, fél vagy egész éves előfizetés esetén

3, 6, illetve 12 alkalommal

5,76 %

árengedménnyel vásárolhatsz, de nem csak a boltokban, hanem a

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLTATUNK-TÓL IS!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt küldjük. Címzett pontosan, hogy biztosan célba érjen a várt újságod. Ne feledd! A már korábban megjelent újságokat utólag is megrendelheted. Legyen teljes a sorozatod! Ha a Csomagküldő Szolgálati rendszert, mellékeid a kártyát, amelyet a csomagoddal együtt visszajuttatunk hozzád. A már amíg is engedményes termékekre további engedményt a kártyáddal nem kaphatsz.



Rejtvény

Szeptemberi rejtvényünk túl könnyűre sikeredett, minden helyes választ adott rá. A KÉT (és nem a nyomtatásban megjelent szerinti három) képen a Quake és a Time Commando egy-egy jelene látszott. A szerencse Kocsir Tamásnak kedvezett, aki Dabasról írt. Nyereményét, az Indiana Jones and his Desktop Adventurist postáztuk.

Ebben a hónapban rejtvényünk fővédnöke a PHILIPS. Az általuk felajánlott nyereménycsomagért lehet versenye szállni. Kérdésünk: a felsoroltak közül melyek azok a játékok, amik NEM a PHILIPS gondozásában jelent meg?

1. Chaos Control 2. Fx Fighter 3. Gearworks 4. Star Control 5. Gearheads 6. Fire Fight

Gyűjteményem
számára

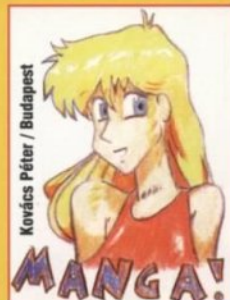
Vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.
Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

PIKTOGRAMOK
BY
OLVASÓK

Vass Gábor / Dunaujváros

MARIO



Kovács Péter / Budapest

MANGA!



Kiss György Péter / Hémezvásárhely

576



Csokkócska Jenő / Ágútava



Hajnal Tibor / Gyöngyös



Andresik Zsórd / Budapest / 7 éves

A számítógépes
és
szerepjátékokkal
is
közismert
Marvel-
szuperhősök
közül
talán a
legismertebbek:
az

X-ek!



X-Men a képregény!
Kéthavonta az újságárusoknál!

Őn jogtiszta szoftvereket használ?

Az Ön winchesterét ellenőrizte már a "szoftver-rendőrség"??

SZOFTVERAMNESZTIA '96

Konzultációval egybekötött szakmai fórum

az Országos Műszaki Fejlesztési Bizottság
és a Business Software Alliance támogatásával.

szoftverfejlesztőknek és forgalmazóknak, akiknek érdekeit sérti a jelenlegi helyzet és felhasználóknak, akiket már ellenőrzött a "szoftver-rendőrség"... és azoknak, akiket még nem!

KÉRDÉSEK és TÉMAKÖRÖK:

Hol a jogszerű és a jogosulatlan szoftverfelhasználás határa? * Számítógépeladás operációs rendszerrel dokumentáció nélkül * Jogszerű-e a felhasználói jogok korlátozása? * Továbbértékesítheti-e a felhasználó jogtiszta szoftverét? * Szoftverszerzői jogviták * Kit illet meg a szerzői jog: a fejlesztőt vagy a megbízót? * Milyen jogszabvány alapján ellenőrizheti a winchesterek tartalmát a "szoftver-rendőrség"? * Hogyan zajlik a szoftverellenőrzés a gyakorlatban?

Időpont: 1996. november 5.

Helyszín: VILLÁNYI ÚTI KONFERENCIAKÖZPONT Bp., XI. Villányi út 11-13.

Részvételi díj: 5 900 Ft/fő

(amely magában foglalja a témához kapcsolódó szakkidványt és az étkezési költséget is)

Jelentkezés és bővebb felvilágosítás:

CO-NEX-TRAINING RT. ☎ 1300 Budapest, Pf. 201

☎: 217-4241 Telefax: 217-4220 E-mail: conex@mail.elender.hu





A gyengébbek kedvéért:
Bud Tucker in Double Trouble magyar változata. Ragyogó grafika, szellemes, „pléni egy” jódomájú, magyarul szövegelő kalendárjáték.



TOLNAI VILÁGTÖRTÉNELEM

20 kötet hypertext
Magyarországon az első beszélő, hypertextes történelmi nagylexikon CD-ROM-on.

CSAK A COMPAIR '96 ideje alatt:

8.790,-

COMPAIR '96 A pavilon 203

Több ezer CD-ROM közül válogathat boltjainkban. Minden témakörben megtalálhatja az érdeklődésének megfelelő CD-t. A legújabb játékok, shareware, erotikus, nyelvoktató, felhasználói, clipart, gyerek programok nagy választékban.



AUTOMEX CD CENTER
1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885
Fax: 267-8546

ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.: 322-3817, 351-5016

E-mail:
automex@mail.datanet.hu
www.datanet.hu/automex

Klubtagdíj rendszer
Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klubtagság előnyeit. Legyen Ön is klubtagunk! Rendkívüli akciók csak klubtagoknak.



**VISZONTELADOK
JELENTKEZÉSEET VÁRJUK ÚJ
KEDVEZMENYES AR-
KONSTRUKCIÓKKAL ÉS
BIZOMÁNYOSI RENDSZERREL.**



**120W teljesítményű
aktív hangszóró (220V)**

5.990 Ft



1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800
1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
http://www.mixim.hu

Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák, megválogatásuk jogát indokolt esetben fenntartjuk!

CD meghajtók

CD-ROM drive 8x seb. IDE Goldstar	16.500 Ft
CD-ROM drive 8x seb. IDE Acer	16.800 Ft
CD-ROM drive 8x seb. IDE Sony	18.300 Ft
CD-ROM drive 10x seb. IDE Acer	19.780 Ft

Hangkártyák

Acer ESS1688 16 bit IDE	6.480 Ft
Acer DCS-509 (SB+wavetable)	13.800 Ft
SoundBlaster AWE32 MCD Ed.	25.800 Ft
SoundBlaster Vibra16 OEM	12.950 Ft

Minőségi R&M számítógépek
- már több mint öt éve a kezdő és a professzionális felhasználók szolgálatában!
Igény szerint kialakított konfigurációk, 1+2 éves telephelyeinken érvényesíthető garanciával!

Keressen fel bennünket üzleteinkben, vagy 1996. október 22-26. között a Compair Áruház 13-as standján!



10 CD-ROMs

Minden idők talán legnagyobb sikerű CD-válogatása:

- Steel Panthers
- Allied General
- Kyandia 3.
- Druid
- Riddle of Master Lu
- Death Gate
- Al Unser Jr. Racing
- Manic Karts
- Pinball 3D-VR
- Action Soccer

MEGAPAK 6
The Ultimate Game Bundle

7.680 Ft

Újdonság:
Megarace 2. 7.992 Ft Crusader: No Regret 7.992 Ft

Noha hamarosan már új Disney rajzfilm érkezik a mozikba, azért bizonyára a elmúlt év karácsonyi sikerfilmjét is sokan szívesen újra végignézik, vagy azok akik rendelkeznek egy MegaDrive-val, esetleg végig is játszik. A Pocahontas egy igen jól sikerült adaptáció lett. Noha a szokásos mászkálás stílusú játékból semmiféle érzékletet, meghalást - csakúgy mint a filmben - nem fogunk tapasztalni, ettől a játék mégsem unalmas, olyan felad-



Az utolsó "lecke" a sasoknál.

Pocahontas nagyokat tud ugrani, úszni is tud, valamint ahogy haladunk előre, az állatoktól tanulva még újabb képességekre is szert tesz. Fontos tehát a

badítva már futni is tudunk majd (A gomb), sőt még sprintelni is. Ezután a vidrák "csúszdájáról" kell eltakarítani a ráhullott követ, mire a víz alatt is képesek leszünk úszni. Később egy madárfiókát visszasegítve a fészkebe a lassított földetérést tanulhatjuk meg. (Ehhez madártollak is keltenek. Az út végén Pocahontas az apjával, a törzsfőnökkel fog találkozni, aki rá akarja beszélni, hogy menjen hozzá Kocoumhoz, a bátor harcoshoz. A következő pálya elején ezt a beszélgetést kell kihallgatnunk valahogy bejutva a sátorba Meekoval.

Ezután újabb képességekkel gazdagodunk: a mókuszjrat elől a követ elgurítva fára mászni,

leteit. Pocahontással be kell jutnunk a táborukba, hogy megtudjuk, mit is akar a pénzéhes kormányzó, Ratcliffe. Rögtön a pálya elején, ha lecsalogatjuk a fáról a medvebocscot, az anyjától megtanuljuk az ijesztgetés művészetét, ami azonban csak a véznább telepepek ellen hatásos. A dagadtabbakat a méhek segítségével riogassuk, vagy kerüljük ki őket. Ezen a pályán még két tulajdonságot tanulhatunk meg: sötétben látni a bagolytól, és extra nagyot ugrani a sástól. (Sprintelés közben.) Miután feljutottunk a hajóra, és Percy, a kormányzó kutyája kisebb



Az úszás animációja egyszerűen tökéletes.

TANULJ AZ ÁLLATOKTÓL!

POCAHONTAS

Pocahontas figyelmezteti John-t a fűzfánál.



tok elé állítja a játékos, amik még egy felnőtt számára is elgondolkodtatóak.

A feladatok érdekességét az adja, hogy a legtöbbjüket csapatmunkával kell megoldanunk. Pocahontason kívül tehát még egy másik szereplő irányítását is átvehetjük, méghozzá a kis mosómedvét, Meeko-t. Meeko fára tud mászni, be tud bújni az apróbb járatokba, nem szólva arról, hogy a telepepek nem törődnek vele. Ezzel szemben

kettőjük csapatmunkája. A játék legelején például Meekoval kell legurítanunk egy szikláról egy követ, amin Pocahontas aztán felmászhat. De ha például Meekoval nem tudunk feljutni valahova, akkor Pocahontassal kell bakot tartanunk neki. Útnak során két fontosabb dolgot kell keresnünk: a bogycikat Meekoval, amik segítségével pályakódokhoz juthatunk, valamint Pocahontas



a halakat kiszabadítva pedig gyorsabban úszni (A gomb) tanulunk meg. A fűzfa tetejére felmászva láthatjuk a telepepek

galibát okozott, Johnhoz kell visszajutnunk. John azonban időközben megtámadja Kocoum, akit végül is John megöl. A háborúért az indiánok John-t tartják a felelősnek, így násnap hajnalban ki akarják végezni.

A harmadik fejezetben ennek a megakadályozása lesz a dolgunk: napfelkelte előtt odaérni. Itt már az összes tulajdonságunk megvan, csak a megfelelő helyeken kell őket használnunk...

A játék grafika - ahogy azt már a Disney-től megszokhattuk - ismét gyönyörű. Nem elég, hogy minden egyes lényeges helyszín benne van a játékban, még olyanokra is futotta a memóriából, mint a filmben látott diszkrét szerelmi jelenet. Az animáció is nagyon profi: Pocahontas mozdulatai ropant kecsesek, ami különösképp a víz alatt érzékelhető ahogy a ruhája és a haja mindig a megfelelő irányba libben. Az irányítás egy az egyben mint a Prince of Persiáé, tehát ne lepődjön meg senki, ha hősnőnk nem azonnal ugrik, hanem ügymond ki kell számolnunk a lépést. A hangeffektokra szintén nem lehet panasz, a pályák alatt pedig a film eredeti zenéi szólnak, így persze hallhatjuk a Wanessa Williams előadásában híressé vált Colors of the Wind dallamait is.

Az állatok néhol csak a jelenlétiükkel adnak tippet.



A játék cselekményisége hihetetlen ötletességgel lett megszerkesztve. Az első fejezetben Pocahontas még gondtalanul sétálgat az erdőben, itt még csak az állatok megsegítése a cél. A szarvast kisza-

A szarvastól futni tanulunk meg.



Kiadója: pocahontas Disney Interactive

SEGA MEGADRIVE

82%



CINKELT LAPOK

DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)

A játék kezdetekor menjünk balra Krool kabinjába, de ne vegyük fel az extra életet, hanem távozzunk. Most menjünk jobbra, ugorjunk át az első két banátnál, majd vegyük fel a banánköteget a hordók felett. Ezután menjünk vissza a kabinba, vegyük fel az életet, és ismét távozzunk. Csináljuk végig újra az imént leírtakat, mire már két köteg banánunk lesz. Ezután amikor újra belépünk a kabinba, 75 (!) KremCoin fogunk ott találni.

SEGA RALLY (SATURN)

A visszajátszásnál, a startnál adjuk be: B, Y, B. Ezután a visszajátszás közben tetszőleges irányokba mozgathatjuk a kamerát.

LOADED (SATURN)

Játék közben pauszáljunk, majd menjünk rá a "BGM Volume" opcióra. Tartsuk lenyomva az L gombot, majd nyomjuk le a Z, B, X, C, és az R gombokat. Mindezek után az L gom-



bot leütve a pauszált képernyőn egy cheat menü jön elő.

ADIDAS POWER SOCCER (PLAYSTATION)

A címképernyőn nyomjunk egy startot, majd a csapatválasztásnál nyomjuk le egyszerre az L2, R2, négyzet, X gombokat. Ha jól csináltuk, akkor az Adidas Dream Teamet választottuk ki csapatunknak.

ALIEN TRIOLOGY (PLAYSTATION)

Ködszónak a következő mondatot adjuk meg: 1G0TPINK8C1DBOOTSON. Hatására a címképernyőn megjelenik egy cheat opció is.

CHAOS ENGINE (SNES)

Menjünk az Options képernyőre, válasszuk a Player Vs Computer üzemmódot, majd ködszónak írjunk be annyit T-t, amennyit tudunk. Menjünk az END-re, mire rögtön a 3. világban találjuk magunkat 25 éléttel és egy rakás pénzzel.

NIGHT WARRIORS (SATURN)

Egy titkos "Képernyő üzemmód" opciót érhetünk el, ha az options képernyőn az L+R gombokat nyomva tartva a fel és le irányt gyorsan egymás után nyomkodjuk.



Könnyedén mutathatunk be "Lánc Combokat" ha Auto Guard módban indítjuk a küzdelmet, és játék közben mind a három ütés vagy rúgás gombot egyszerre nyomjuk le. Extra gyorsra kapcsolhatjuk a játékot a következőképpen: az options menüben álljunk rá a Turbo Speedre, és üssük le az X, X, jobb, A, Z gombokat. Ezután akár B-as sebességre is felállíthatjuk a küzdelmet.

PANZER DRAGON (SATURN)

Pályaválasztás:

A címképernyőn adjuk be a következő kódot: fel, fel, le, le, bal, jobb, bal, jobb, X, Y, Z.

Sérthetetlenség:

A főmenüben adjuk be: L, L, R, R, fel, le, bal, jobb. (Ha ezt használjuk, ne számítsunk a jó befejezésre.)

R B. Epizód:

A címképernyőn a fel, fel, fel, le, le, le, bal, jobb, bal, jobb, bal, jobb, L, R kombinációt adjuk be.

Örök continue:

A főmenüben üssük be: fel, X, jobb, Y, le, Z, bal, Y, fel, X.

Új fegyverek:

Vigyünk be az Örök Continue-t, s kezdjük el a játékot. Amikor az epizód száma feltűnik a képernyőn, tartsunk lenyomva egy vagy két gombot a következők közül, attól függően, hogy milyen két fegyvert akarunk:

Normál lövés:

X-hagyományos
Y-sorozat
Z-legerősebb

Célkövetés lövés:

A-hagyományos
B-közepes
C-legerősebb

Normál megverés:

A főmenüben üssük be: fel, fel, le, fel,

jobb, jobb, bal, jobb, le, le, fel, le, fel, bal, bal, jobb, bal.

Nehéz megverés:

A főmenüben üssük be: fel, fel, le, fel, bal, bal, jobb, bal, le, le, fel, le, jobb, jobb, bal, jobb.

Wizárd Mód:

Hogy felgyorsítsuk egy kicsit az eseményeket, adjuk be a főmenüben, hogy L, R, L, R, fel, le, fel, le, bal, jobb.

Space Harrier Mód:

Állítsuk át a gépünket német nyelvre, majd töltsük be a játékot, és adjuk be a fel, X, jobb, X, le, X, bal, X, fel, Y, Z kombinációt. Ha jól csináltuk, ilyenkor egy hangot hallhatunk, a játékban pedig nem lesz sárkányunk.

Sárkány Mód:

Ahhoz, hogy csak a sárkánnyal játszunk, először be kell ütni az új fegyverek kódját, majd a bal, bal, jobb, jobb, fel, le, fel, le, L, R kombinációt. Ilyenkor csak a célkövetős fegyver működik.

PANZER DRAGON ZWEI (SATURN)

Radar: a játék közben nyomjunk egy A-t a kettes irányítón.

Dupla Sebesség: a címképernyőn



üssük be a bal, jobb, bal, jobb, fel, le, fel, le kombinációt.

DOOM TROOPERS (MEGADRIVE)

Az options képernyőn a következőt adjuk meg passwordnek: ARGONATH. Hatására a játékot indítva egy pályaválasztó képernyő jön be.

MEGA MAN 7 (SNES)

A Mega Man 7-ben van egy Street Fighter mód is, ehhez a következő ködszót kell megadnunk:

1415
5585
7823
6251

Miután ezt begépeeltük, tartsuk lenyomva az L és R gombokat mindkét irányítón, és úgy nyomjunk Startot. A kód még egy dologra használható: ha nem nyomjuk hozzá az L és R

gombokat, a játékot úgy fogjuk kezdeni, hogy már alapszerelemben nálunk van minden cucc.

FINAL FIGHT 3 (SNES)

Miután bekapcsoltuk a SNES-t, várjunk meg, amíg a Capcom logo bejön. Ekkor nyomjuk le egyszerre a



SELECT-et és a START-öt, s már is a Test módban találjuk magunkat.

GUARDIAN HEROES (SATURN)

Pauszáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az X, Y, és C gombokat a következőket valamelyikével együtt: R+Start: Egy helyszínt előrelépleni. R+A+Start: Két helyszínt előrelépleni.

R+B+Start: Három helyszínt előrelépleni.

R+C+Start: Négy helyszínt előrelépleni.

REVOLUTION X (SNES)

Az örök élethez és CD-khez a következőket kell tennünk: a címképernyőn tartsuk lenyomva az X-et, az A-t, és a B-t, s várjuk meg amíg a zene felhangosodik.

SEPARATION ANXIETY (SNES)

Kétszer olyan nehéz lesz a játék a következő ködszóval: MRRYPN.

SHELLSHOCK (PLAYSTATION)

Kezdjük el játszani, majd lépünk ki Start + Selecttel. Ezután a főcímképernyőn üssük be: fel, fel, fel, le, le, le, jobb, jobb, háromszög. Egy hang fogja jelezni a fénykedésünket, hatására pedig ha majd elfogy az energiánk, újra fog tölteni. Debug menü: a címképernyőn üssük le a fel, le, bal, jobb, le, le, jobb, jobb és négyzet gombokat.

JUDGE DREDD (SNES)

Egy pályaválasztó képernyőre juthatunk, ha a címképernyőn beütjük az A, bal, jobb, bal, jobb, B kombinációt, majd egy Startot nyomunk.

NOSFERATU (SNES)

Pauszáljuk le a játékot, majd adjuk be a fel, X, jobb, A, le, B, bal, Y kombinációt, mire az energiánk feltöltődik maximumra.

GUN GRIFFON (SATURN)

Örök muníció: a címképernyőn, ahol a "Press Start" feliratot olvashatjuk, üssük be: B, B, B, C, Start. Az ugró energia nem töltődik: Ugyanannál a "Press Start" képernyőn üssük be: fel, jobb, le, bal, Z, Start.

RETURN FIRE (PLAYSTATION)

Nem elég nehéz a játék? Mit szól-

Nem tudom, kinek mit jelentett kiskorában a Muppet Show című műsor a tévében (már akik látták egyáltalán), de én személy szerint rajongtam érte. Furcsa mód mégis a stáblista maradt meg bennem a legjobban: a "mindezeket összerendezette: Andor Péter, szakértő... az nem volt" és hasonló kiszólásoktól akkoriban - volt vagy tíz évteljesen kifelédtem. Talán azzal sem túlzok, ha úgy tiptelem, hogy a közelmúltban bemutatott Sesame Street nézői között is szép számmal akadnak az én korosztályombeliék, akiknek gyermekkorához hozzátartozott az örökifjú Breki, Miss Röfi, a Malacok az űrben, valamint a "Péntek esti randevű" többi résztvevője (például a szintén ilyen alkalmakkor bemutatott Menő Manó és társai, de ez egy másik történet).

Nos, a muppet-csapat kinötte magát, mivel a közelmúltban megjelent egészestés mozifilmjük, a Kincses Sziget. Ezt Magyarországon sajnos nem láthattuk (pedig szerintem lett volna akkora kasszasiker, mint például a Szellem a gépben című okádék, sőt). A filmen alapuló játék azonban már számunkra is elérhető, és elhithetiek nekem, hogy ez az egyik legcsodálatosabb game-eknek készített program, ami valaha készült. Igaz, több millió dolláros költ-



Miss Rofinek kocskázni szottyant kedve...

kell megjéjenni. Annál is inkább, mivel Stevenson, a papagáj mindig segítségünkre áll hasznos tanácsaival - ráadásul a megszerzett tárgyait is hajlandó a szárnyai alá venni, szó szerint.

FELADATUNK LESZ TÖBBEK KÖZÖTT...

Kalandjaink a Benbow Innben kezdődik, ahol feladatunk Flint kapitány kincsesstérképének megkeresése lesz. Ehhez először keressük meg a tengerészláda kulcsát, majd kutakodjunk egy kicsit a ládában. Ott kell lennie valahol annak a fecneknek.

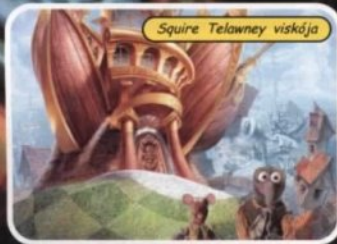
A rövid bevezetés után Bristolban találjuk magunkat, ahol kell találnunk egy alkalmas hajót, majd

vízre kell vele szállni. Ehhez először menjünk Pop kocsmájába, aki elmondja, hogy a városban csatangoló kalózok igencsak varják az üzletmenetet. Egy kis keresetet ajánl

nekünk, ha hajlandóak vagyunk áfonyás pitétet lóni a martalócok képébe. Vágjunk bele, de vigyázzunk a gyanútlan járőrekre, mert ha eltaláljuk őket, Pop berzenkedve csökkenti búrínket. Ha elég pénz jött össze, lépjünk át Monsieur Edouardhoz, a divattervező lóhoz, és vegyük meg egyik



Uram, a hajója előállt!



Squire Telawney viskója

ségvetésével akármilyen játékkategóriában megállná a helyét.

AHOL A KALMAJKA KEZDŐDIK

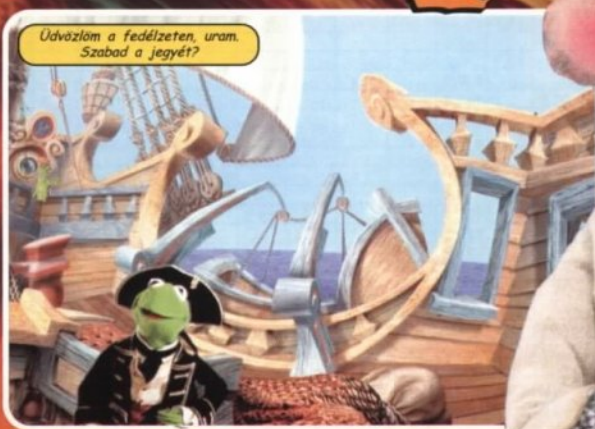
A kalandok összesen negyvenöt, hihetetlen részletességgel és minőségben megrajzolt helyszínen játszódnak. Mi természetesen a főszereplőt, Breki kapitányt alakítjuk, feladatunk pedig a mesebeli kincs megszerzése lesz, melyhez négy szakaszt kell teljesítenünk. Először a Benbow kocsmában kell megszereznünk Flint kapitány kincsesstérképét, majd Bristolban hajót kell szereznünk, amelyet el kell irányítanunk a Kincses szigethez, majd végül meg kell keresnünk a mesés aranykupacot. Az ehhez vezet út azonban elég hosszú lesz, ezért lássuk nagy vonalakban, hol mit is kell csinálni. Sehol nem lesz túl nehéz a dolgunk, nem



Na akkor most ez Breki vagy Dagobert bácsi?



AZ meg mi ott középén?



Üdvözlöm a fedélzeten, uram. Szabad a jegyét?



Breki,

a Kincses

Muppet
TREASUR
ISLAND

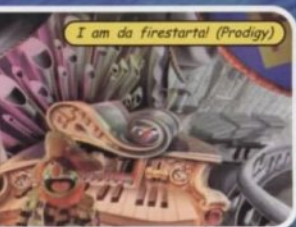
modelljét. Ha a hihetetlen izgalmak után kikapcsolódni támad kedvünk, elmehetünk a Spyglass Ióvába - ahova csak a ruhánkhöz illő "felszem-fedő" kiválasztása után léphetünk be -, és különböző hangszereken játszhatjuk el kedvenc nótáinkat (ne feledjük, a játék gyerekeknek készült). Ha kipihentük magunkat, induljunk a Foyer háza felé, ahol a

szép ruhánkban már beenged az inas, majd a kincses tőrkep megmutatása után vegyük el az iratot Foerytól. Ezzel már mehetünk a Hispaniola bárkára, és az imént kapott irat bemutatásával útra is kelhetünk.

A Hispaniolát csak akkor irányíthatjuk a sziget felé, ha teljesítjük Smollet kapitány öt feladatát. Elsőként a hajó kicsinyített modelljét kell összeraknunk (több oldalról is megcsodálhatjuk kész művünket), majd lazíthatunk ugyanitt egy menet Shanghai

táblás játékkal (nem kötelező feladatot, csak kellemes agytorna. A szabad kockákat kell párosával levenni). Ezután ágyúval való célzóképeségünket kell bebizonyítanunk, legalább három célpont eltávolításával. Következő feladatunk a horgony kezelése lesz, amivel igen meglepő dolgokat halászhathunk ki a tengerből. Már csak Gonzonak kell segíteni a csónakja berakodásában (kampós órrára kell ejteni a hordókat), valamint Long John Silvernek kell segíteni a konyhában (Rizzo megpróbálja felfalni az almákat, melyet nekünk kell megakadályoznunk), és máris átvehetjük az irányítást. Róadásul kapunk egy ingyeneckét is csillagolvasásból. Ha reggel eltalálunk a Kincses szigetre, menjünk a főfedélzetre.

A szigeten célunk természetesen a kincs megtalálása lesz. Először



I am da Firestartal! (Prodigy)

fejbe a zsványokat, minek hatására a kalózárszlót lassan felváltja a "polgári" lobogó. Irány haza!!

'96 EGYIK LEGJÓBB (KIBE/MEG)-VETELE

A Muppet Treasure Island egyike a legszebb és legigényesebb játékoknak, amely valaha is megjelent. Több mint nyolcvan helyszíne hihetetlenül igényesen van megrajzolva, leg-



A játékban színesbőrűek is játszanak (nem sértésnek szántam)

Akkor most a miénk az arany, vagy nem?



Agyunk már van, csak az ellenfél hiányzik

rajunk össze egy színes kövekből álló iránytűt. Az égtájakat jelző köveket a négy fő helyszínen kell összeszedni, de ha valamelyik nem lenne meg, azt itt, a szigeten is megtalálhatjuk. A következő lépés Flint pénzes játéknak megoldása lesz, ahol a nyílakra kattintva kell az aranyakat a tábla közepére mozgatnunk. A kincsesbarlangba lépve ládák és koponyák segítségével kell megfejtenünk a titkos jelszót. Így juthatunk be Benjamin királynő konyhájába, ahol a tükröt keretező kagylókat nyitogatva kell megkeresnünk a királynő kedvenc pár gyémántját. Ha megtaláljuk őket, szabad az út a kincsesbarlangba! Ha kiöröködtük magunkat, vigyük a kincseket a Hispaniolára, amelyen azonban a kalózek átvették a hatalmat. A problémát úgy oldhatjuk meg, hogy kókuszdiókkal csapkodjuk

többjén néhány tereptárgy az egérral humoros mozgásra is készíthető. A szereplők természetesen eredeti hangjukon szólnak meg, és élőben is lettek lefilmezve, majd profi módon háttelrebe. Bár maga a játék idősebbeknek nem jelent túl nagy kihívást, mégis érdemes megvásárolni. A mai fiatalok bátran mutogathatják majd unokáiknak, elhíhetik.



Miss Röfi, Gonzó
és a többiek
Sziget felfedezői!

muppet t.i. Kiadja: Activision



486/66
 8MB RAM
 WIN95
 SVGA
 CD

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENE BONA

A tévés nevetetők
 jubileumi játéka.
 Nem csak gyerekeknek!

91%

Személy szerint nekem az ókor a kedvenc történelmi korszakom, így külön örömet jelent, ha egy játék ezeket az idöket idézi. Igaz, az Exhumed napjainkban játszódik, ám nem máshol, mint az egyiptomi piramisoknál. Ramszes fáraó több évszázada feledt már a nyughelyén, ám most valakik exhumálták. Egy földönkívüli faj volt a tettes, akik a fáraó ősi energiáival az egész emberiséget akarják elpusztítani. A környék lakóit az idegenek lemészárolták, csak egy túlélő maradt, halála előtt annak is csak a következő hírfeszélyt sikerült a civilizált világba eljuttatnia: "Ellopták a Nagy Fáraó múmiáját." A helyszínre siető helikopter így még nem is sejtí, mi vár rá. A gépet az idegenek kilövik, s hősrünkön kívül mindenki odaveszik. Egyedül kell tehát szembeszállnia az idegen lényekkel, meghozza mindössze egy machettevel felszerelve. Nem túl jó kilátások.

Az Exhumed az a játék, amire már régóta vártak a Saturn tulajdonosok, végre egy olyan Doomszerű játék, ami méltóan demonstrálja a gépiük 3D-s képességeit. Olyan fény és árnyékhatásokban gyönyörködhetünk - például ahogy a lövedékek bevilágítják a folyosókat - amelyeket eddig nem is gondoltuk, hogy ki lehet hozni a Saturnból. A falakon alig láthatunk pixelt, annál inkább korabeli festményeket, és más ábrákat. A víz effektus pedig állítom, hogy jobb mint bármelyik hasonló PC-s játéknál. S mindez mindcsoda sebességgel kezeli a gépi: Ehhez jönnek még a klassz hangeffekték is, mint a suhanó, vagy épp a falnak ütközve csengő kard, avagy a pisztoly dörrése, meg ilyenek. No és persze a frankó keleties zenék sem elhanyagolhatók!



Ne kíméljük a farkasfejú dogóket!

Az irányítás a jól bevált Doom séma, tehát a sima haladáson kívül lehet oldalazni, ugrani, és (az X gomb + az irányok segítségével) le/fele nézni is. A küldetés sikeréhez hat varázsszerű tárgyat kell begyűjtenünk, ehhez 27 jókora helyszínen kell az idegeneket, és az őket segítő különböző állatokat irtanunk. Az "elgázosítást" magától a fáraó szellemétől kap-

juk, tőle később is kérhetünk majd tanácsokat. Mentésre nem lesz szükségünk, a gép ugyanis automatán ment.

Az akció nem fog csalódást okozni senkinek: igazi doomos pályák, teli kapcsolókkal, liftekkel, csapdákkal, szétörhető edényekkel. Természetesen fegyverekből sem lesz hiány: van machette, pisztoly, MGO-as géppuska, bomba, lángszóró, melyek mind-mind a gyilkolási ösztöneinket fokozzák. De még van továbbá varázspálcia is, amivel az ősi energiákat is harcra állíthatjuk. Csakis rajtuk múlik tehát, megmenekül-e az emberiség.

Exhumed



Egy ilyen förmedvény ellen elkél a golyószóró.

exhumed Kijadja: BMG
SEGA SATURN
91%

Ritkán van úgy, hogy egy játék csak is kizárólag a szépsége miatt tud lekötöni, ám a Skeleton Warriors esetében mégis így történt. Hazudnék ha azt mondanám, hogy ez egy izgalmas játék, hiszen egy végtelenül primitív oldalra scrollozó akciójátékról van szó. Ám egy dolog biztos: nehezen lehet abbahagyni. Köszönhető ez pedig a Silicon gépeknek, melyek csodálatos munkát végeztek. Noha a szereplők mozgása egy kicsit robotos, mindegyik árnyalása és a háttér fényeffektjei tökéletes összhangban vannak, ami így a csodálatos parallax scrolloz szinte olyannyira térhatásúnak tűnik, mintha a monitorunk képernyőjén egy ablakon néznénk be. A látványra pedig a sz-

pen hangszerelt zenék teszik fel a koronát, amik akár egy filmben is megállnák a helyüket.

A játék alapsztorija enyhén szólva sablonos. Luminicity királya meghal, a trónra pedig fiának, Justin hercegnek kéne követni őt. Ám itt lép be a képbe a gonosz Dark Báró, aki megpróbálja elrabolni Luminicity varázslatos ékkövet, a LightStar kristályt. A herceg rajtakapja, és dulakodni kezdenek. A kristály kettétörik, s a kiszabaduló energia mindkettőjüket embertelenti tulajdonságokkal ruhazza fel. Dark Báró egy elő-

csontvázharcosává válik, aki gonosz szándékaihoz bárkit a saját képre tud formálni, és a szolgáivá tud tenni. Ezel szemben Justin herceg egy még különösebb képességre tesz szert: energianyalábokat tud kilőni a testéből. Ettől a naptól fogva LightStar herceg lesz a neve, s immár csak-



Jól megteremtett jegesmaci.

van egy szív-köve, ezt ha ilyenkor nem vesszük fel, hamarosan újra egyesülnék. A pályák végén persze lesznek főellenégek is, a négy nagyobb szint végén különösen kemények. A kardozás pályakon kívül van még néhány 3-dimenziós rész is, ezeken a helyeken a herceg egy égi motorra pattan fel, és hasonló égi motorosokat kell kilőnie.

A játékkal az volt a legfőbb problémám, hogy az elején túlságosan könnyű, és csak a harmadik



A csontvázak szív-köveit vegyük fel, különben újraélednek.

SKELETON WARRIORS

is ő képes arra, hogy megállítsa a gonoszt, és visszaállítsa Luminicityben a békét...

Ennek a megvalósítása lesz tehát a mi dolgunk: mennünk kell jobbra, és kardozni vagy löni a csontikat, majmokat és az egyéb ellenfeleket. Eleinte ez nem lesz nehéz, hiszen a harcosok egy csapatból már darabjaikra hullanak. Minden egyes harcosnak

szint második felétől várnak rák igazi kihívások, amikor a plafonól lögva kell mászkálnunk. Itt azonban a program hirdelen, minden átmenet nélkül keményít be, olyannyira, hogy rögtön el is vesztetem az összes életemet.



A 3D-s részek is egész pofásak.

skeleton warriors Kijadja: Virgin
SEGA SATURN
79%

Bár az elmúlt évek eredményei alapján már kevesen hiszik el, bizony az olimpiai labdarúgó tornákon a magyar válogatott szerepelt a legsikeresebben. Ezért lelkesedtünk annyira, amikor csapatunk kijutott Atlantá-

OLYMPIC SOCCER

ba. Ottani szereplésünk azonban minden álmódózt visszasszálított a földre. Szeptemberben végre megérkezett a torna US Gold által feldolgozott változata, s reménykedtünk, hogy talán majd itt kiköszörüljük a

megszakott lövésen és passzon (és kényszrejtőn) túl ugyanis külön gombja van a szöktetésnek, a sarkalásnak, a beadásnak és a fej fölötti lövésnek. S hogy még érdekesebb legyen a dolog, ezeket vagy 10 különböző kombinációban nyomogathatjuk. Ez pedig azt jelenti, hogy még egy négy gombos botkormányal sem tudjuk a billentyűzetet félretolni, hiszen a két utolsó funkciót csak ezen keresztül érhetjük el. Szóval az egész lassan olyan lesz mint egy repülőszimulátor, csak itt nincs idő a D betűt keresgélmi.



csorbát. A program készítői viszont csapatunkat a 19. helyre rangsorolták, s ezért automatikus beállításoknál válogatottunk nem is vesz részt a tornán. Na de ezt még visszakapják az értékelésnél.



NÉHÁNY EXTRA

Már nem is tudnánk megmondani, hány foci készült el idén PC-re. Amelyekkel találkoztam, mind annyira tökéletes volt, hogy igazán nem is lehet köztük különbséget tenni. Ezt persze a fejlesztők is érzik, s megpróbálnak minél több extra dolgot beletenni a játékba. Az Olympic Soccer készítői például az irányítást próbálták tökéletesíteni. Egy játékos mozgásához a négy irány mellett hat további gombra lesz szükségünk. A már

Amikor nincs nálunk a labda, szűkül a fegyvertárunk, hiszen a becsúszo szerelés mellett csak fejelni és fej fölül rúgni tudunk. Hosszú labdák átvételekor új trükk, hogy mellel magunk elé tehetjük a labdát, s így kapásból bombázhatjuk kapura. Könnyen irányítható a bedobások és pontrúgások elvégzése, s szerencsére kapusunkkal csak a tizenegyesek védekező kell foglalkoznunk.

BENYOMÁSBÓK

A grafika alapjaiban teljesen megegyezik a cég két hónappal ezelőtt kiadott Olympic Games programjával. Ez azt jelenti, hogy alacsony felbontásban nem igazán élvezhető a játék. A figurák szögletesek, s egy-egy rosszul eltalált mezzin-kombinációval a két csapat játékosait alig lehet megkülönböztetni egymástól. A kifejezetten látványos, nagy felbontású képernyő viszont Pentium processzorral és memóriával

A TÉVÉS KÖZVETÍTÉSEK JOBBAK VOLTAK!



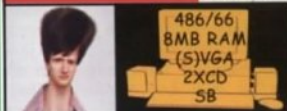
kell fizetnünk (nekem 75 MHz-n már alig akadozott a kép). De hát valamit valamiért. Jó hír, hogy az Olympic Games SVGA grafikájában néhol felbukkanó rossz felületeltöltéseket sikerült kijavítani, így itt az élvezetet már semmi nem rontja. A poligonokból felépített 3D-s figurák rohangelését egyébként 18 különböző kameraállásból követhetjük, s rögzíthetjük. Az egyébként egészen döbbenetes, hogy ezek a pacák mennyire élethűen tudnak futni, löni, esni. S mindez sokan és valós időben teszik. Kiváncsi vagyok, hova lehet ezt még fejleszteni.

A hangokra szintén nem lehet panaszkodni. A mérkőzést közvetítő rádiókommentátor hangjában

semmi akadozás nincs, a játékot kísérő zajok pedig tökéletesek. A meccsek közti szüneteket pedig kellemes muzsikával élvezhetjük át. Kár, hogy néha elfelejtli a hangkártya adatait és ilyenkor kezdetjük ismét a beállításokat.



olympic soccer Kiadja: US Gold



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

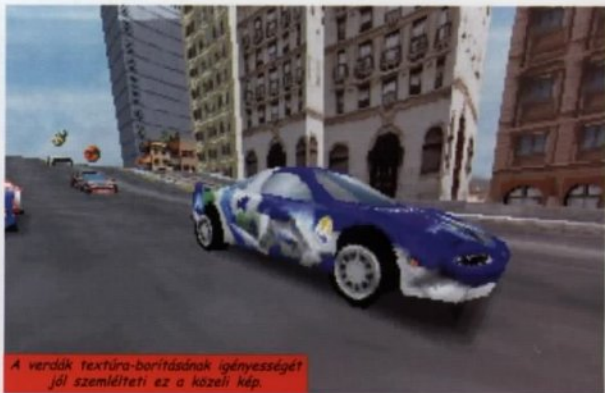
Válami van, de nem az igazi.

80%

Nem stílusom az ömlengés és a játékok egekig magasztalása, de most kivételt kell tennem, hiszen a SCREAMER 2 minden idők egyik leglátványosabb, legpörgőbb és legjátszhatóbb autóversenye - és ez nem reklámszöveg, hanem tény. A napokban kaptam meg a béta-verziót tesztelésre, de először kételkedve installáltam: ritka az olyan játék, ami az első részének döbörgő sikere után is fel tud mutatni forradalmi javításokat. A 9 hónap alatt elzúló kiadott előd is népszerű volt Európában és idehaza is, de mivel a jellege túlzottan árkádos volt (hihetetlen

AMI VÁLTOZOTT

Az első szembetűnő változás a menürendszerek felépítése és az opciók, tuninglehetőségek tárháza. A kívánt autót 3D-s modellekből választhatjuk ki, amelyet a versenyek alatt is alkalmazott térbeli mozgatási rutin segítségével mustrálhatunk végig. A real time uralkodik, miközben minden oldaláról, minden szemszögből végigpáztázhatunk a kiszemelt autón. Az erőgépek között nemcsak végsebességben, hanem kerék meghajtásban, váltóműben és motorerősségben is jelentős különbségek vannak, amit majd jól érzékel-



A verdek textúra-borításának igényességét jól szemlélteti ez a közeli kép.



ORRHOSSZAL A NÉPES MEZÖNY ELŐTT!



A sivatagi kanyon az egyik legszebben kivitelezett pálya. A kanyon után egy mecszet is felbukkan!



Gyorsítási fékezésnél megcsúszásnál látványos füstfelhő csap fel a kerek alá!

kanyarbevételre, abszolút sérülékenység, a fizika szabályainak arcucsapása, meg ilyesmi), ezért a szimulátor-rajongók kegyeit nem túlzottan élvezte. A milánói székhelyű fejlesztőgárda (akik időközben Grafitti-ről Milestone-ra "olaszosították" a nevüket) ezúttal változtatott politikáján: a szimulátorokra jellemző élethű megoldások is helyet kaptak a játékban - és ez nagyon jól tett nekik!

hetünk a terepen. Kanyarokban, havas terepen teljesen máshogy dobálja a farát egy első- vagy egy hátsókerék meghajtású autó, a saras terepen pedig a négykerék meghajtás jóval többet ér, mint a nagyobb csúcsebesség.

A kiválasztott autóval (amit négy csapat négyféle verziójából, plusz egy rejtett autójából szelektálhatunk) Arcade- és Championship módban szá-

gulthatunk. A két játéktílus között a bevezetőben már említett árkád-autóverseny/szimulátor stílusjegyek különbségei húzódnak meg. Az előbbi (ARCADE) a játékeremek szellemeseinek és az olyan részletekre, mint a fizikai törvényekre, sérülések hiányára kevésbé adóknak jelent felüdülést, míg az utóbbi (CHAMPIONSHIP) az életszagú versengések kedvelőinek okoz felhőtlen örömet. Lehetőség van időfutamokra is, de ez leginkább a terep megismerése érdekében lehet érdekes, hiszen ellenfelek ilyenkor nincsenek előttünk. A kocsinkat fel is tuningolhatjuk, saját vezetési stílusunknak megfelelőre alakíthatjuk, amire az egyes menetek közötti szünetekben lesz lehetőségünk.



Mit keresek én itt? Ez a "kék villám" mindjárt a nyakamba szökken...



A visszajelentő hűtő hűsége szertartás elől és hátulról is szorongatnak bennünket.



Együtt a mezőny, de már nem sokáig, a kanyon majd új sorrendet állít fel.

A legszembetűnőbb extra-opció az asztalt képernyős két-játékos üzemmód, ami remekül helyettesíti a linkkábelt és modern összekapcsolódás idehaza korántsem elterjedt módszereit. A készítőik nem titkolt szándéka egyébként pont ez volt: a moderes játék-lehetőséget még a nyugat-európai piacra is gyakorlatilag fölösleges kifejleszteni, hiszen a

vásárlók alig több mint 5%-a alkalmazza. Ezt az opciót Arcade és Chamionship módban is választhatjuk. Ekkor nem működik ugyan a **belső tükör** (amit játék közben az M betű megnyomásával csalhatunk elő), de nem is érezzük szükségét, hiszen nem is férne el az emígy felére összelapított szélvédőn.

Sokat csiszoltak a játék irányításán is. Na nem az irányító billentyűkre gondolok,

hanem az autók irányíthatóságára, a talajon való viselkedésükre, az ütközések utáni tancukra. A pályarokkban és a pályamenti kerékvetőkön előszörre elég nehéznek tűnik a kocsik féken tartása, de ez csalóka: pont azért furcsa, mert valós körülmények között is így viselkednének. Kicsúsznak, túl nagy sebességnél felkenődnek a palánkra, egymással koccanva megdobják egymást, gyakorta meg is perdítik a másikat. Fejredálást

ugyan nem láttam, de néhány félkerekcses "majdnemorulást" jópárszor átéltem, illetve megismerléltem.

Audiovizuális, azaz hang- és képi megvalósításban is ráver az elődjére. A textúrák

ÖSSZEGZÉSKÉPPEN...

Ebben a stílusban komoly ellenfelekkel kell felvennie a versenyt az újdonsült ringbelépőknek. A Need for Speed tökéletességét valószínűleg csak a kiadása óta eltelt idő fogja elhomályosítani, a Day-Tona

USA-val ugyanez a helyzet, bár vele kapcsolatban már vannak az embernek fenntartásai. A nagy képzeletbeli vetélytárs leginkább a Sega Rally lehet, de vele minden tekintetben felveszi a versenyt a Screamer 2: több pályája van, változatosabb, több a "történes" a játékokban. Nem csak egy egyszerű rally, hanem többféle módozatban, a saját szájizüknök megfelelően alakítható autókkal játszható, jókora szimulátorbeütéssel megáldott autóverseny. Én azt mondom, hogy nemcsak '96 nagy durranása a játék, hanem jópár évre feledhetetlen

élmény. És nem kell hozzá Pentium-erőgép, hogy élvezhető sebességet előcsalogassunk belőle: VGA-ban már egy 486/100-ason is vígan pörög, nagyfelbontásban pedig egy P75-öson is játszható sebességet produkál.

screamer 2

Kiadja:
Virgin



486/66
8MB RAM
(S)VGA
CD

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

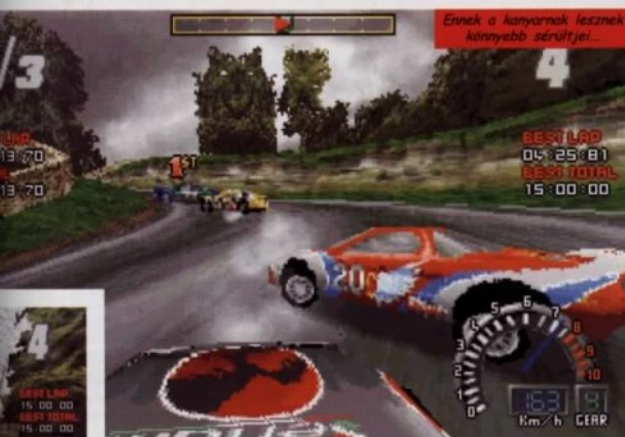
Elfogultság nélkül
állíthatom, hogy meg-
született az ideál bajnok.

94%



Ebben a sártengerben elől a négykerék meghajtás

BEST LAP
59:59:98
BEST TOTAL
59:59:98



Ennek a kanyarnak lesznek könnyebb sűrűjei...

BEST LAP
04:25:81
BEST TOTAL
15:00:00



Hollandiában kissé szokatlan látvány: másfél méteres hó a szélmalom tövében.



1. Újítás: váltó váltó szorított pedálok, 'tuningolható' beállítások.



2. Újítás: egyszerű tájnyújtás, játékos beállítások 2 játékos kizárólagos.



3. Újítás: 30% melegebb megjelenés, új beállítások.

szépen feszítenek a tárgyakon és a tájakon, a háttérnek műves munkák, bár a belátható távolságot továbbra is kevésnek érzem (tudjátok, amikor a távoli fák, tereptárgyak és épületek minden átmenet nélkül egyszer csak előbukkannak). Oké, nem akarok maximalistának látszani, csak úgy megjegyeztem... Az autók fékzészor és gyorsításkor füstfelhőbe burkolóznak, szinte érezni az égett gumi szagát. Szépen kivitelezett a járgányok alatt/mellett látható árnyék is, ami ugratók esetén arányosan kisebbedik, ahogy távolodik a verda a talajtól. A hangok nagyon belepórák magukat a szivembe, főleg a sarkamban lihegők egyre erősödő motorzaja tetszett baromira, de a fékek csikorgása és az ütközések, horzsolódások effektjei is megnyerőek.



Így jár az, aki az ugratót túl nagy sebességgel közelíti meg.

A Keio 2 Flying Squadron csakis azoknak ajánlható, akik imádják a japán rajzfilmeket, és akik még nem múltak el 10 évesek. Sajnos a játék első, Mega-CD-s részéhez nem volt szerencsém, így a pontos előzményeket nem ismerem, ám azt hiszem nem is fontos. A lényeg, hogy Rami-val, nyuszifüles kislánnyal most egy kincs vadászatra indulunk. A történet ott kezdődik, hogy Dr. Pon - aki leginkább egy macskóra hasonlít - Edo City romjai között rálel egy varázsgömbre, és mellette egy varázsgömbre. Dr. Pon a térkép segítségével rögtön a maradék öt gömb keresésére indul. Eközben Himiko - egy ősi birodalom ki-

rályója - elrabolja Rami családjának a gömbjét, úgy gondolva, hogy az az ő öröksége. Azonban nem sokáig jut vele, töle ugyanis hamarosan Dr. Pon veszi el. Ilyen körülmények között dönt Rami úgy, hogy ismét magára ölti a "félelmetes" nyuszi kosztümöt, és felveszi a versenyt Dr. Ponnal és Himikoval a legendás kincsért.



KEIO

FLYING SQUADRON

Amilyen rémisztő az iménti történet, olyan "véresen komoly" ellenfelekre számítsunk a játékban is. Az oldalra scrollozó pályákon többek között macikkal, egerekkel és félelmetes sumo bírókkal fog meggyűlni a bajunk. A fegyverek szintén nagyon "ijesztőek": a ládákra ráugorva esernyőket, kalapácsokat, és íjjakat kaphatunk. Az esernyő egyébként kinyitva még elűrnőnyök is használható.



Rami egész jó erőben van.

A játék készítői között biztos hogy nem volt pihen agyaktól hiány, az abszoldt meszeru világbn sokszor akárhogy erőttel az ember az agyát, nem tud rájönni, mi is akar lenni az a



A macskó nebulók ártalmatlannak tűnnek, de ez csak a látszat.

gépezet, vagy akármi, ami a képernyőn van. A grafika egyébként tündéri, csak az volt a gondom vele, hogy a nagy szinkvalkúba sokszor úgy belekápázott a szemem, hogy alig tudtam kivenni, mi is törté-
nik. Az animáció viszont tökéletes, tisztára rajzfilm az egész. Hősnőnk például grimaszol, ha elvesz egy nehéz tárgyat, az ellenősnékné kijávd az szeme, ha eltaláljuk, stb. Ezekhez a mozzanatokhoz

ráadásul roppant aranyos hangok tartoznak, Rami például hangos "Gatcha!" vagy "Beat It!" felkiáltással nyugtázza, amikor ráugrik egy-egy ellenfele.

Az akció végül is nem nehéz: mind a máskálós, mind a sárkányos, repülő részeknél csak egy a dolgunk: gyűjteni az arany-
nyuszikat, és likvidálni az ellenfeleket. Bár egy találat esetén Rami rögtön elhalálozik (kivéve ha van nála valamilyen tárgy), a játék mégsem jelent túlzott kihívást, gyerekeknek feltétlenül ajánlható.

keio 2 Kiadja: JVC
SEGA SATURN
78%



THE STORY OF THOR 2

Azok, akik a Megadrive-ukat cserélték le Saturnra, egészen biztosan nagy örömmel fogadták, hogy megjelent a Story of Thor 2 a gépiükre. Az első rész talán a legszebb RPG elemekkel végített MegaDrive-os akció/ kalandjáték volt. Hatalmas terepet kellett bejárni, óriási főszörnyekkel kellett megküzdeni, mindezt szuper grafika mellett. Nos, a Saturnnál keresve se lehetne jobb gépet találni a 2D-s játékokhoz, így természetesen a második rész már erre készült el. Igazából nem is egy második részről van szó, hanem az eredeti történet egy kissé átglyúrt újrafeldolgozásáról.

biek: Efreet a tűz szelleme, Bawu a növények nagy étvágyú szelleme, Brass a hangok nagymestere, Shade az árnyékok és a sötétség szelleme, s végül Airl a levegő szelleme. Mindegyik szellemet - ha már rendelkezünk



Kavargó szellemünk munkában...

Ismét Oasis világában járunk, Aquaria városában, ahol ezúttal egy Leon nevű ifjú fogunk megszemélyesíteni. A városban béke van, de még sokan mesélnek az egymással viaskodó két varázslóról, Reharról és a gonosz Agitoról. Kettejük párharca állítólag a hatalmukat biztosító kardiszek eltűnésével ért véget. A legenda szerint az igaz tudás arany kardisze egy tő mélyén, a pusztítás ezüst kardisze pedig egy sűrű erdő közepén pihen. Most azonban, hogy Ordán, Leon nevelőapja rábukkant az arany kardiszre, ismét feléledni látszik a régi háború. Ordán ugyanis tudja, hogy ha az aranykardisz előkerül, akkor az ezüst sem marad sokáig felfedezetlenül.

varázserővel - a rá jellemző elemből hívhatjuk elő - Dytot például vízből, Airlt meg gőzből - s a segítségükkel (az A gombbal) különféle támadásokat intézhetünk. A szellemeken kívül még jónéhány fegyvert is találhatunk majd, ezek használatát elolvashatjuk a kézikönyvben.

A játék tehát egy különös keverék: a küzdelmek menete a verekedős akciójátékokhoz áll közel, viszont a hatalmas bejárható terep, hősnünk fejleszthető képességei az RPG játékok fő jellemzőségeit hordozzák. Ez utóbbinak köszönhetően pedig egy dologra számítsunk: nem fogunk egyhamar végezni.



Akár a legjelentéktelenebb szereplővel is beszélhetünk.

A feladat ismét ugyanaz, mint az elődben: szembe kell szállni a gonosszal, s ehhez fel kell kutatni a kardisz szellemet, hogy mi legyen a szellemek új mestere. Igaz ezúttal nem négyet, hanem hatot kell megkeresni! Dytto a víz szelleme a legelső, ő gyógyítani is tud. Majd jönnek a töb-

story of thor 2 Kiadja: SEGA
SEGA SATURN
84%

RAGING SKIES

Sajnos ehavi PlayStation szimulátor válogatásunkra ráillik a mondás: az egyik kutyya, másik ehl! Két egyformán gyenge játék került ki a boltok polcaira, mintha a MicroProse és az Asmik összebeszél volna. A Raging Skies elején is fantasztikus - esetünkben pre-renderelt - introval indít a játék, egy fergeteges

légi csatának lehetünk szemtanúi, aztán jön maga a játék, és vele együtt a családás.

Még egy szerencsétlen külső nézet sincs, csupán kétféle belső perspektíva. A tőj nem mondható valami változatosnak, a különböző misszióknál jóformán csak

a színlépcsőben érezkelhetünk eltérést, de legalább a tereptárgyak szépen kimunkáltak. Az ellenséges gépek kidolgozása azon kevés dolgok közé tartozik, amik a játék javára írhatók, s azok mozgása is tűrhető. A saját gépünk viselkedése is elég reális, nem lehet képtelen mozdulatokat véghez vinni, és ha ütközünk valakivel, az természetesen azonnali lezuhanással jár.

A sebesség azonban, csakúgy mint a Top Gun-nál, itt is túl lassó. A játék során többféle géppel is repkedhetünk, és a fegyverzetnél is kielégíti minden igényünket. Mindez még szépen is hangzana, ám sajnos az összképet az unalmas játékmenet rontja el. Igaz ugyan, hogy a küldetések között van védelmező feladat is, de a lényeg gyakorlatilag mindenütt ugyanaz: fogd be az ellenséges repülőt, és lödd ki. Nincs szükség különösebb stratégiára, csupán egy kis ügyességre, és főként türelemre. A legfőbb pozitívum, ami végül is a két játék közül a Raging Skies oldalára billenti a mérleg nyelvét, az a



Ha elindítottuk a rakétát, akkor a befogott ellenfélnek már semmi esélye.



Ennek az utasszállítónak a megvédelése lesz a feladatunk.

linkelhetőség, hiszen egymás ellen azért mégiscsak izgalmasabb a légi csata.

raging skies Kiadja: Asmik

PLAYSTATION

72%

TOP GUN FIRE AT WILL

A Top Gun című Tom Cruise film sohasem tartozott a kedvenceim közé, és úgy érzem, hogy az ugyanezzel a címmel megjelent PlayStation játék sem fog. Úgy tűnik, a játék alkotói több gondot fordítottak a full motion videó elkészítésére, mint magára a játékra. Jókora hosszúságú introval indul a program, F14-esek mutatnak be mindenféle mutatványt, itt még minden nagyon impresszív. A küldetések kö-

zött is jó minőségű, ám gyenge színészi teljesítményekkel prezentált videójele- teken igazítanak el minket - Tom Cruise- ra persze ne számítsunk - s ez még nem is lenne baj. A gond ott kezdődik, amikor betöltődik a játék.

A program semmiféle extrát nem tud felmutatni, de még az alapvető elvárásoknak sem felel meg.

Mindössze két nézet - egy belső és egy külső - áll a rendelkezésünkre, a táj pedig igen csak elnagyoltan van kidolgozva. A gép viselkedésének a valóság- hoz semmi köze, egy-egy kormánymoz- dulatra a repülő úgy fordul, mint egy ro- bot, olyan manővereket vihetünk vég- hez, amik a valóságban páros lábbal

Unalom tükröződik egyesek arcán, csak a nőnemű stréberék éberek.



Ez a pöttöm folt 7 óra magasságában a bázisunk bombázására készül



A következő pillanatban az ellenfél tüzgyolyóként hull alá...

Mindezekhez igen primitív játékmenet párosul: nincs más dolgunk, mint befogni az ellenséges gépeket, és kilőni rájuk a rakétáinkat. Nincs tehát se felszállás, se leszállás, se semmilyen egyéb szükség- manőver. Ha esetleg befognak minket, mindössze egy eltérő láng kibocsájtása a dolgunk. Ennyi. Az egész tehát úgy fest, mint egy 32 bite feltupírozott Afterburner, de hát ez természetesen manapság már kevés!

top gun Kiadja: MicroProse

PLAYSTATION

65%

egy F14-es, akkor még egy első világháborús duplaszárnyú is könnyedén leszdedné.

AKCIÓ ÉS SEMMI MÁS

"Fü haver, ha ott lettél volna! Repülök mint állat, érted, erre egyszerre feltűnik előttem két ruszki MIG. Érted! Na, azonnal bekapcsoltam a MFD-t, a jobb oldali XYZ-re állítottam, tudod, a balra meg DZS-re, figyelsz? Aztán benyomtam a D-t, aztán a TAB-bal HJG-re váltottam, nyomtam neki egy L-et, mire..." Azt hiszem, ezt a jellegű szimulátorrajongót mindannyian ismerjük. Ne értsetek félre, ők igen jó

hegycsúcsok és sivár homokdűnék teljesen élethű ábrázolása (jó, mondjuk a sivatagot egy zsírkéretarajz is élethűen ábrázolhatja). Ezek hatására a program közel olyan érzést nyújt, mintha a legendás Flight Unlimited leszármazottja lenne, harci gépekkel, 1996-os színvonalon.

A HADJÁRATOK

A játékban természetesen az F22 Lightning vadászgépet irányítjuk, mely korunk legmodernebb amerikai gépe. Itt jegyzem meg, hogy ironikus módon az EF2000 harci repülővel is felvehetjük a harcot, mely korunk legmodernebb NEM amerikai gépe; ráadásul a harcból legtöbbször mi kerülünk ki győztesen... A harc összesen négy területen folyik majd:

és kiképzést természetesen Nevadában, a Nellis légitámaszponton kapjuk meg, majd irány Burma és Thaiföld határa. Itt egy kábítószerbárával, Chang Tzu

berezelnél, ezek értelemszerűen még csak a bemelegítő küldetések, az ellenfél teljesen gyanútlan.

A második hadjárat Szibériába visz minket. Oroszországban sorra követjük egymást a szélsőséges kormányzatok, majd a legkeletibb területek kikiáltották önállóságukat. Magunkra hagyottan, egy árva légitámaszponttól indulva kell a zord körülmények között felvennünk a harcot a legfejlettebb orosz technológiával, amely ráadásul je-

F22 LIGHTNING

Támaszpontunkat magunk mögött hagyva indulunk a sivatagi bevetésre.



haverok és mesteri "pilóták" lehetnek (le a katalom az előtt, aki képes napokig tanulni egy program irányítását), de vajon hányan vannak közöttünk olyanok, akik ÉRTIK is, hogy miről beszélnek? Bevallom, én nem mindig. Nos, az F22 szimulátor azoknak készült, akik ezekben a játékokban nem annyira az életszerű bonyolultságot, hanem a világszerte látványos akciót szeretik.

A Novalogic évek óta olyan szimulátorprogramokkal kápráztatt el minket, melyek pontosan ezeket az igényeket elégítik ki. Akció közben nagyjából öt billentyűt kell használnunk, mégis kimeredt szemmel ülünk a gép előtt reggel hattól este tízig. Hogy miért? Természetesen a cég korábbi programjaiban már megszokott, **hihetetlenül szép grafika** miatt, melyet legelőször a Comanche című, mondhatom, hogy formabontó helikopterszimulátorban ismerhettünk meg, és amely azóta csak előnyére változott. Ennek legfőbb erénye a terep, vagyis a dzsungelek, hófödte

Békés sziesztázás a légi támaszponton.



Minggel kell szembeszállnunk, nem is annyira a kábítószert miatt, hanem mert Chang már a két ország északi részét teljesen hatalma alá hajtotta. Az ENSZ Biztonsági Tanácsa 15-0 arányú szavazattal (hiteles adat, vigyázzatok!) a fegyveres beavatkozás mellett döntött. Nem kell

A háttér részletességére egy panaszszóvunk sem lehet.



FÉNY

lentős tülerőben is van. Most indul csak igazán be az akció! Szeparatisták irányítása alatt **Jordániában** új állam jön létre, melyet Irak azonnal a szárnyal alá vesz. Megindulnak a hatalmas fegyverszállítmányok, hadianyag áramlik az eddig jelentéktelen területre. Hasonló a helyzet **Ukrajnában** is, negyedik hadjáratunk helyszínén. Hadjáratonként egyébként nyolc küldetést kell teljesítenünk (a másodiknál csak hetet). Minden hadjárat sikeres befejezése után kitüntetést kapunk, valamint az állások a küldetések befejezése után automatikusan elmentődnek, ezért ha látszik, hogy sikertelen lesz, ESC-el lépünk ki és kezdjük előről.

rögzíthetjük a kijelölt célponton, tehát gépünk akárhogy forog is, a cél mindig a képernyő középpontjában marad. Érdekes és látványos, hogy (akárcsak az F1-gyel elérhető "virtuális műszerfal-nézetben") az egyébként nem látható műszerfalat is megnézhetjük így. A műszereket természetesen nem befolyásolhatjuk a képernyőről, de azok működnek. A nézőpontokat egyébként a CTRL + kurzorbillentyűkkel is megváltoztathatjuk, valamint az S és X billentyűkkel nagyíthatjuk. A határnyújtás számát csak az igazán hasznos tartományban változtathatjuk (60 és 110 % között), a 6-os

BILLENYŰTENGER HELYETT

Repülés közben kevés billentyű segítségével irányítjuk a gépet. Hogy hamarabb jussunk az ellenség és így az akció közelébe, használjuk az F9-F12 billentyűket az időgyorsításra. Az F1-F8 gombokkal a különböző kameranézeteket változtathatjuk, amelyek közül talán az F5 a legszokatlanabb, mivel ezzel "fejünkkel"

Kötélkben repülve halálos csapás az F22.



A híd felrobbantása csak gyakorlásnak volt jó, úgyszólván csak a tengerbe vezetett...



F22 LIGHTNING II

gombbal kapcsolhatjuk be azt, ki pedig az 5-el. Az utánégetőt a 0 utáni "..." jellel kapcsolhatjuk ki-be.

A gépet a kurzorjellel kormányozhatjuk, a Page Down és Delete gombokkal használhatjuk a függőleges vezérsíkokat. Fontos lehet, hogy a CTRL + J kombinációval katapultálhatunk. A "..."

omlítottam, a bombák műholdas irányítórendszerrel használják, tehát maguk nem adnak ki semmilyen árulkodó jelet - így bombázásnál az F22 még az F117 lopakodónál is észrevétlenebb maradhat. Sidewinderek, tehát hőkövető rakéták

SEBESSÉGGEL AZ ÉLMEZŐNYBE!

és "..." gombokkal a HUD kijelzésének fényerejét állíthatjuk, ami a változó látsági viszonyok miatt igen hasznos. "A" kapcsolja be az autopilótát, "L" pedig folyamatosan egyenesen tartja a gépet; mindkettő a kormány megmozdítá-

használatánál szintén nincs árulkodó jel. Az AMRAAM viszont igen nagy távolságból képes repülni leközűdésére, tehát néha érdemes felalézni a lopakodást a biztos távolságért cserébe. A légi harc egyébként akkor kezdődhet, ha a radarrényön az ellenséges egységek a belső, 40 t.m. távolságot jelző körön belülre kerülnek. Ekkor az ENTER megnyomásával "tűzlístát" készíthetünk, tehát a számítógébe táplálhatjuk a kiválasztott fegyvernek megfelelő célpontokat. Ehhez azonban egy pillanatra be kell kapcsolnunk radarunkat, mivel az ellenfeleket csak így azonosíthatjuk, így mérhetjük be távolságukat, sebességüket, irányukat, valamint sé-

KÖTELEKREPÜLÉS

A harcokban legtöbbször egy kötelekárssal (természetesen F22 gép) együtt veszünk részt, a vezér szerepében. Néha más gépek is segítségünkre indulnak, de ők saját kötelekükben repülnek, nem adhatunk nekik utasításokat. Társunknak többféle egyszerű utasítást adhatunk (mindegyik a CTRL + egy billentyű megnyomásával adható ki):

- C: társunk fedezni fog minket.
- E: támadás tetszőleges célpont ellen.
- F: "Térj vissza a kötelekbe!"
- M: "Támadd meg az én célpontomat!"
- P: "Térj haza és véd a bázist!"

Ezen kívül mellékesen használhatjuk a többfunkciós kijelzőket, amiket kicsit feleslegesnek tartok, mivel bekapcsolásukkal az akció nem látható a képernyőn, vakon meg ki szeret harcolni, nem igaz? A navigáció kivételével tehát ezek szerintem igen ritkán használhatók. A képernyőket a numerikus billentyűkkel kapcsolhatjuk be: a 2-vel a fegyverkészletünk nézhető meg, a 6-tal a támadási kijelző (a rakéták hatótávjaival és a célpont ezen belüli elhelyezkedésével a jobb oldalon, ami a közepes hatótávolságú AMRAAM esetében akár hasznos is lehet), 4-el a védekezési jelző (az ellenséges radarok hatótávolságának kijelzőjével - amely radarunk bekapcsolásakor megnö - és a támadó rakéták helyzetével), 5-tel a navigációs műszer (távolságok, haráti és ellenséges egységek, tájékozási pontok), 7-tel a HUD-on korábban megjelenített üzeneteket

olvashatjuk el még egyszer, végül a 9-es megnyomásával a műhorizontot kapcsolhatjuk be (ami a HUD-on is megtalálható, így itt teljesen felesleges).

A játékban van lehetőség egyéni beállítású harcra is, ahol sorra megadhatjuk az ellenfél kötelekének gépeit, a pilóták tudásszintjét, saját társainkat, saját fegyverzetünket, esetleg a földi célpontot, a napszakot, tehát ezzel a látási viszonyokat, valamint a felszín típusát.

□

Aki a repülőszimulátorokban az akciót és nem a bonyolultságot szereti, annak feltétlenül meg kell szereznie ezt a játékot. Gyönyörű grafikájával, a majdnem tíz féle kameraállással, és főleg könnyű kezelhetőséggel sok örömet fog azonban szerezni azoknak is, akik már kicsit elfáradtak a Flight Simulatorban.

Rakéta indítása oldalnézetből...



...és szemből.



sával kikapcsol. "N" változtatja a tájékozási pontokat, "H" pedig azonnal hazafordítja a gép orrát.

A FEGYVEREK

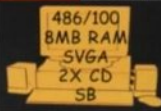
A fegyverek között a "W" vagy 1-4 gombokkal váltogathatunk (AMRAAM, Sidewinder, gépágyú, műholdas irányítású bomba). "R" ki-be kapcsolja a radarunkat. Ez igen fontos, mivel gépünk egyik legnagyobb erénye a lopakodó képesség, mely nem valami bonyolult számítógépes rendszert fed, hanem egyszerűen a gép alakjából adódik. Nem kell tehát semmilyen gombokat nyomogatni, jobban mondva csak azt az egyet, amivel kikapcsoljuk a radart, az egyetlen árulkodó jelet. A radarra egyébként csak az AMRAAM irányításakor van szükség, valamint a célpont azonosításánál. Mint

rülcsük százezerét (nem mondom, elég jó lehet az a radar, ami észleli a meglátszott csavarokat). Ha ez megvan, ki is kapcsolhatjuk a radart, hacsak nem akarunk AMRAAM rakétát használni. A "I" és "J" a célpontok között kapcsolgat, akárcsak a TAB. A különböző fegyvereket természetesen nem mindegy, honnan indítjuk. Az AMRAAM 24 t.m. távolságban érzékeli az ellenfeleket, a Sidewinder 4-5 t.m. távon belül hatásos, a bomba 500 csomó és 10000 láb alatt indítva biztos találat, a gépágyú 1,2 mérföldön belül lehet hatásos, légi és földi célpontok ellen egyaránt.

Tobzódnak a HUD-on a lehetséges célpontok



f22 lightning 2 Kijadja: Novalogic



486/100
8MB RAM
SVGA
2X CD
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONNA

Aki a repülési élményt
részeseit előnyben, az
mozduljon rá!

92%

Noha a játékkermekben szinte már hetente jelennek meg az újabb és újabb 3D-s veredős örületek, a Capcom továbbra is szorgalmasan gyártja a hagyományos 2D-s anyagokat. S milyen jól teszi! Ezen a téren kétségtelenül ez a cég a best! Az X-Men és a Street Fighter Alpha után most itt van a Darkstalkers - Night Warriors. Az alapfelállítás a szokásos. Vannak a gonosz bácsik és nénik, azaz az Éj Harcosai, akik az Éj Királya/Királynője címért szállnak harcba, és vannak a jók, akik különböző okoknál fogva bosszút akarnak állni rajtuk.



Ha megerzseljük Feliciát, még azt is láthatjuk, milyen fehérműt hord.



Anakaris a szarkofágját is fegyverként használja.

MAXIMÁLIS LÁTVÁNY

A játékkermi gép 100%-os konverziójának elsőként a PlayStation tulajdonosok örülhettek, ám hamarosan sárgulhattak az irigységtől, hiszen a továbbfejlesztett változat, vagy ha úgy tetszik a folytatás, a Darkstalkers' Revenge már csak Saturnra készült el. Az új változatban új

nyugózi le a játékost. Ahogy azt már a Capcomtól megszokhattuk, hatalmas szereplők ugrálnak elképesztő sebességgel a képernyőn, amik természetesen tökéletesen vannak animálva. Az egyik új szereplő, Pyron például már csak önmagában is gyönyörű látvány: a földönkívüli lény teste ugyanis a Killer Instinct Cinderéhez hasonlóan hatalmas lángokból



Morriganell a küzdelem után akár át is öltöztetünk (az L&R gombokkal).

NIGHT WARRIORS

Lehet egy dimenzióval kevesebb?



áll, de annál hússzor jobban néz ki. A szépen animált speckók némelyike az egész képernyőt betölti, s hangsúlyozom: közben az akció soha sem lassul. A gyönyörű háttereken ráadásul mindenhol van valami animáció: tüzek lobognak vagy épp szurkolók ugrálnak, stb. Az is jópofa dolog, hogy gyakran a küzdelem hevében a tereptárgyak is megrongálódnak.



Donovan egyszerűen eltörölte Lord Raptort.



Lord Raptornak nincs szüksége AB-Flexre.

A SPECIÁLIS MOZDULATOK

A másik fő vonzereje a játéknak az ötletes, és nem egy esetben humoros speckók. A több ezer éves múmia, Anakaris küzdőstílus például a kedvenceim közé tartozik. Speckói között fejbe kölínthetjük a többieket a szarkofágjával, múmiát sodorhatunk az ellenfelekből, vagy kissé állott lehelletünkkel egészen megfiatalíthatjuk őket. Már csak az is egy jó szórakozás, hogy megnézzük a

többieket, hogyan festettek kiskorukban. A normál speckókön kívül minden karakternek vannak extra speciális mozdulatai is. Ezeket csak akkor tudjuk előhívni, ha az energiánk alatti kijelző felöltődött, és mellette egy számot látunk. A kijelzőt különféle speciális mozdulatok bevitelével, vagy blokkolással tudjuk tölteni, a szám pedig azt jelzi, hogy hány extra speckót tudunk végrehajtani. A játékmenetben még egy fontos újítást tapasztalhatunk: ezúttal a levegőben is lehet blokkolni, így a légi harcnál sem vagyunk teljesen kiszolgáltatva az ellenfeleknek.

AZ EREDETI ARCADE VERZIÓ

A Capcom ismét nagyot alkotott, még arra is ügyeltek, hogy akadhatnak olyan játékosok, akik esetleg a régi háttereken, a régi zenékkel akarnak játszani. Az ő figyelmükbe ajánljuk tehát a következő cheatet: Az OPTIONS képernyőn álljunk a kurzorral legalulra, a billentyzetkiosztásra, és ott adjuk be gyors ütemben a következő kombinációt: B, X, L, A, Y. Ekkor megjelenik plusz egy Appendix menüpont is, benne többek között az előbb említettekkel.

night warriors
Kiadja: Virgin
SEGA SATURN
92%

Hogy mitől akadt el a lélegzetünk is? No nem az ijedségtől, és nem is a csodálattól, hanem attól, hogy egyes "alkotó" emberek mennyire pihent agyuk van. Az **AAAAHH!!** **Real Monsters** című játék egy Magyarországon valószínűleg nem túl ismert rajzfilmsorozat alapján készült, ám ha azt mondom, hogy stílusában nagyjából a Beavis & Butt-headdel egyezik meg, akkor azt hiszem mindenkinek sikerült képet alkotnia róla.

Három igazi szörnyünk számára teljesen természetes, hogy a szemétdombnál nincs alkalmasabb hely az életre, s hogy a világ legjobb étke egy befőttesüvegnyi friss légy, meg hogy egyáltalán a legabnormálisabb dolgok az élet legtermészetesebb velejárói. Magától értetődő például, hogy ijesztgetni nem lehet csak úgy, ahhoz megfelelő szakképesítés kell! Hiszen akkor miért hozták volna létre a Szörny Akadémiát? Ez lesz tehát a dolgunk: minél kiállóbb bizonyítvánnyal elvégezni ezt a nem mindennapi iskolát.



meit) a lesekdedés nagymestere, a szemgolyóját golyólabaként is tudja használni, s így a távolabbi tájakon is körbe tud kukkantani. Ő a titkos helyiségek fel-derítője.

Oblina (a legmagasabb, és aki

csak három gomb áll a rendelkezésünkre. Itt az A gomb kapott több funkciót, a szereplők közül válogatni a plusz Le irányítást, a kooperációs mozdulatokat pedig a plusz Fel irányással lehet végrehajtani.

Az említett mozdulatok kívül mind-egyik hősünk tud ugrani, szemetet hajgá-
n i.

AAAAHH!!! REAL MONSTERS

Nem találunk szavakat!



Az **AAAAHH!!** **Real Monsters** alapján véve egy abszolút hétköznapi platformjáték: vannak benne meghatározhatatlan fajú ugrándozó ellenfelek, leom-



ló platformok, kapcsolók, megmászható kötélek, csapdák, főellenségek, stb... A játék egyediségét az adja, hogy egyszerre három szörnyet irányítunk, s persze mindegyikkel más-más dolgot tudunk csinálni. Attól függően, hogy kit választunk ki vezetőnek, a következő dolgokat tudjuk tenni:

Ickis (a gremlinszerű lény) a legfürgébb a három szörny közül, az ő vezetésével parittyá módjára tudják magukat áthajítani a hosszabb akadályok fölött. **Krumm** (a dagadt, aki a tenyereiben hordozza a sze-

egyébként nőnemű) a magasabb helyekre tud könnyedén feljutni, méghozzá úgy, hogy a társaitól épít magának tornyot. Az említett mozdulatokat SNES-en billentyűzetkiosztástól függően külön gombbal tudjuk végrehajtani, hőseink között pedig az L és R gombokkal tudunk válogatni. Bonyolultabb viszont az irányítás MegaDrive-on, ahol alapkiszerezésben ugyebár

és ijesztgetni, lehajolva pedig az inycenségeket elfogyasztani. A hajgáldáshoz azonban természetesen szemetet kell gyűjteni, az ijesztgetéshez pedig a Szörny Kézikönyveket kell felszednünk. A felsorolt tárgyakon kívül persze megvannak a hagyományos bónuszok is, mint sértetlenség, extra élet, vagy az ellenőrzési pontnak megfelelő forgo nyilak. Hőseink a szemétdombról indulnak, majd egy iskolán s egy postahivatalon keresztül jutnak el az őstörténeti Múzeumba, ahonnan már csak egy sétálóutca választja el őket a Szörnyválasz házatól. Mind a hat szinten csupán egy dolgunk van: megtalálni a kijáratot.

A játék grafikája lehet, hogy gyengének tűnik, de végül is funkcionális, hiszen ilyen a rajzfilm is. A zenékben és a hangeffekteknél nincs semmi kivétli való, jól passzolnak a



hangulathoz, ám a játékmenet szűrkesége miatt összképéleg egy erősen átlagos platformjátékkal van dolgunk.

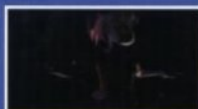
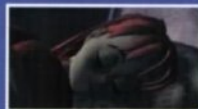
aaahh!!!
real monsters

Kiadja:
VIACOM

SNES / MEGADRIVE

71%





EGY ÁLOMSZÉP JÁTÉK A SONIC TEAM-TŐL

A Super Mario 64 fergeteges sikere óta a Sega már régóta a Sonic Team új játékát, a NIGHTS into Dreams-et igérte a megfelelő válaszlépésnek. Szemet gyönyörködtető grafikát, 100%-os 3D-s mozgásszabadságot ígértek, s mindehhez az új, analóg joystickot. Nézzük mik valósultak meg ebből.

az értékes "álom energiát", s ha valaki nem állítja meg őket, hamarosan sikerülhet átlépniük a valóságba...

kiszabadítanunk a megmaradt energiánk segítségével, és a "börébe bűva" máris megkezdhetjük a csodálatos repkedést!

hoz elég szűkre szabott időlimitet kapunk. Na persze ha előbb végzünk, érdemes a bönuszokat gyűjtögetni, meg különféle extra mozdulatokkal minél több karikán átrepülve a pontszámunkat gyarapítani. Ha azonban letelik az idő, hősünk lezuhan, a gömbök szanaszét gurulnak, és gyalog kell megsemmisítenie a z

3D CONTROL PAD



A Nights használja elsőként az új joystickot!

NIGHTOPIA

Rögtön a játék elején kető intro-t is megcsodálhatunk, ugyanis mindkét választható szereplőnek más-más rémálma van. Elliot (a fiú) álmában a kosárlabdás barátai vál-



A KÜLDETÉS

A játékban először is választanunk kell a két szereplő közül, s azután léphetünk be egy álomba. Kezdetben mindkét szereplővel csupán egy álomba tudunk belépni, s a többinek természetesen csak azok teljesítése után foghatunk. Amint belépünk egy álomba, Wizeman

nak rémisztő szellemekké, míg Clarist (a lányt) egy színpadi meghallgatáson érnek hasonló élmények. Hőseink menekülőre fogják a dolgot, így jutnak el Nightopia-ba, ahol a kellemes álmok zajlanak. Ők lettek kiválasztva, hogy megmentésük ezt a gyönyörű világot, a gonosz varázslótól, Wizeman-tól. A gazfickó és a csatlósai el akarják lopni az emberektől



Ha gyalog vagyunk, óvakodjunk az ébresztőórás tojásoktól.

csatlósai azonnal ellopják az összes álom energiánkat, egyet kivéve, a (piros színű) bátorságot nem tudják tőlünk elvenni. Az energiákat egy úgy nevezett Ideya-Börtönben, azaz egy különös gépezetben tartják fogva, ennek a megsemmisítése lesz a feladatunk. Ennek szívesére nem pusztá kézzel kell nekifognunk, hanem segítségül kell hívni NIGHTS-ot, az egyetlen, akit nem sikerült Wizemannek hatalmába kerítenie. A különleges képességű légi akrobatát Wizeman minden álomban egy Ideya-Várba zárta, ebből kell

A cél: összeszedni a kék gömböket, s ezekből megfelelő számút a börtönök-höz eljuttatni. A tárgyakat felszedni átrepülve rajtuk, vagy hurkot (paraloop) csinálva körülöt-tük tudjuk.

A paraloop egyébként az ellenségek megsemmisítésénél is használható. Ha megsemmisítettük a börtönt, gyorsan vissza kell jutnunk a várhoz, és már indulhatunk is a következő pályarészen. Ha egy-egy álomban mind a négy pályát teljesítettük, elteleportálódunk a rém-



A karikákon átrepülve plusz pontokat kapunk.



Az első pálya főgonoszát a fejétől kell megszabadítanunk.

álomban, s meg kell küzdenünk a főellenségekkel, Wizeman szolgálóival. Ezeket (általában) ügyesen el kell kapnunk az érzékeny pontjuknál, és lökdösnünk őket, ám a profibak paralooppal is próbálkozhatnak. Reala legyőzését külön kiemelném, hiszen onnantól fogva egy jópofa egymás elleni kétjátékos üzemmód is a rendelkezésünkre áll.

A játékban fontos szerepet játszik az idő, ugyanis nem repkedhetünk a végtelenségig, minden feladat-

adott börtönt. Némi segítség, hogy a gép mindig mutatja a helyes útirányt, ám még így is jól oda kell figyelni, nehogy elkapjon minket Wizeman egyik repülő "Ébresztő Tojása". Ez azonnal megszakítja hősünk álmát.

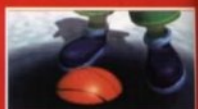
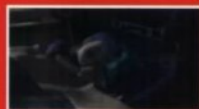
AZ ÁLOMVILÁG

A játék grafikája - valóban ez a helyes jelző rá - álomszerű, a beleélést pedig a tökéletes hangeffektek biztosítják. A csodálatos zöld bokros területeket zuho-



A gömbök ketteireit törjük szét.

into





gó vizesések tartkítják, melyeken átrepülve szinte érezzük, ahogy hősünket nyakon önti a víz, majd a havas hegyol-

igazán a Mariora, hiszen ilyenkor ugyanúgy mászkálnunk kell, gyalogosan kell begyűjtenünk a szükséges dolgokat, s ugyanúgy választhatunk a különféle kameranézetek közül.

A 3D CONTROL PAD

A készítők ráadásul az irányítás terén is felzárkóztak a konkurenciához, hiszen



NIGHTS into dreams

dalban faleveleket sodor a szél, s nyomban felkapja hősünket is. Eliottal néhol - uszonyt növesztve - még a tenger alatt is úszkálhatunk. A kezelhetőség, és NIGHTS animálása is abszolút perfekt, a

ez az a játék, ami elsőként használja az új 3D Control Pad-et. A kerek alakú joy-paden a Nintendo64-hez hasonlóan helyet kapott egy analóg joystick (pontosabban csak egy gomb), amivel

mellett lettek elhelyezve. Az irányítón található még egy üzemmód váltó kapcsolót is, amivel az analóg joy-ról át válthatunk a hagyományosra, így az irányító bármilyen (az analóg joyt nem támogató) játékhöz is használható. Érdekes még, hogy alul, két oldalt kisebb markolatokat kapott a joypad, s ezeken a shift gombok - a Nintendo Z gomjához hasonlóan - ravaszserüen lettek beépítve.

Az új joypadet egyébként rengeteg új játék fogja támogatni, többek között az új Daytona is!



repülés élménye 100%-os. Pedig hozzá kell hogy tegyem, hogy az irányítás valójában csak két dimenziós. Tulajdonképpen rögzített pályákon kell repülünk, s ezekről csak akkor térhetünk le, amikor lezuhanunk. A játék ilyenkor hasonló

egészen finom irányváltásokat tudunk véghezvinni. Ugyanúgy mint a versenytárs irányítóján, itt is meg van a hagyományos D-Pad is, ám - bár technikailag mindkettő aktív - egyszerre csak az egyiket tudjuk használni, hiszen egymás

tos, a grafika - ahogy ígérték - felülmúl minden eddigi 32 bites játékot. Bár a zenék elég sablonosak, a hanghatások egytől-egyig mindegyik telitalálat.

Az új joyppaddal az irányítás is fantasztikus, hősünk viselkedése a különféle modulokra és környezeti hatásokra tökéletesnek mondható. A repülés élménye tehát hamisítatlan. Sajnos azonban most jön a "de". A játék hiába lélegzetelállítóan látványos



szépen tehát hamisítatlan. Sajnos azonban most jön a "de". A játék hiába lélegzetelállítóan látványos



abszolút '96-os színvonalú grafikai effektusokkal, ha maga a játékmenet bonyolultsága a '80-as éveket idézi. Aki ugyanis már játszott például a Sonic-kal, az bonyolultabb feladatokat, rejtett pályákat, különféle titkokat is szeretne. Ez az egyszerű "gyűjts össze és vidd ide" stílus viszont - valljuk be - legfeljebb az alig tizenéves gyerekek figyelmét tudja huzamosabb ideig lekötöni. Igaz, azokét nagyon!



AZ ÖSSZEHATÁS

Visszatérve azonban a játékra, megpróbálom válaszolni a bevezetőben feltett kérdésre! A játék valóban csodála-

nights
into dreams

Kiadja:
SEGA

S A T U R N

90%



PANDORA

DIRECTIVE

EGY IGAZI REMEKMŰ

1994 őszén érkezett a boltokba az akkoriban nem sokat sejtető *Under a killing Moon* című játék. Azóta eltelt két év, s a *Killing Moon* fogalomma 3D-s megjelenítést produkálni. És még csak a játék grafikájáról volt szó. Ehhez társul Tex Murphy, a fős eredeti stílus, humora, és a III. Világháború utáni hangulat. És most itt a folytatás! A játék kezelése mit sem változott, a grafika még fejlődött és a mozi-részeknek is sikerült a gyorsuló idő. Murphy és a program hangvétele egy árnyalatnyit komolyodott, s a történet is félelmetesen jó — így a Pandora Directive napjaink egyik lejjebben megkomponált kalandjátéka lett.

Merőben új a játék befejezése: 3 út (egy semleges, egy önző és egy véletlenül kedvező - ebben az esetben sikerül elnyerni Chelsee kezét) 7 különféle végkifejlethez vezet kétféle játékmódban: szórakoztató és a kalandor szinten. A szórakoztató szinten a HINT-gomb segít a végjátásban. Persze azt nem árt tudni, hogy kalandor szinten plusz helyszínek, beszélgetések, feladványok fordulnak elő.

Aki a kezelésre kíváncsi, és nem elégszik meg a programba épített helppel (? ikon), annak ajánlom az 1994/12-es számban megjelent *Under*

a *killing Moon* leírását, mivel a két program kezelése gyakorlatilag megegyezik.

Miután Murphy lezárta a *Killing Moon* esetet, s felmarkolt egy rahedli pénzt — melyet adósságainak törlesztésére fordított — ismét visszacsöppent a magányos, munkanélküli magánnyomozó szerepébe. Egészen addig a napig, amikor Chelsee-vel beszélgetett Louie vendég-lőjében. Persze aznap is sikerült megsértenie Chelsee-t. Tex magányosan üldöglött, mikor a szomszéd asztaltól valóki egy pohár bourbont küldött neki — egy úr, akinek épp magányozószóra van szüksége. Elbeszélgettek, s a beszélgetést Tex irodájában folytatták. Egyelőre egyszerű feladatnak tűnt a munka:

egy bizonyos Thomas Malloy-t kell felkutatnia, aki a megbízó Fitzpatrik régi iskola- és munkatársa volt. Elmondja, hogy Thomasról az utolsó információja, hogy egyetemi kutatómunkában vett részt, s egy Sandra nevű diákjával volt jó kapcsolata. Emellett megtudjuk, hogy Thomas néhány napja hagyta el a Ritz Hotel, Tex lakhelyét. Fitzpatrik átad egy újságot, benne Thomas képeivel, 4000 dollár kárpénzt, s ezzel elkezdődnie Tex kalandja.

együtt. Sikeres dialógusválasztással, azaz megnyerő stílussal kötőnek áll. Ezután irány a Ritz hallja, ahová Nilo már megérkezett. Az utcán hever egy pénztárca — Niloé. Mindenki döntse el, mit csinál vele. Miután kifizettük Nilonak lakbértartozásunkat, s egy kis csúszópénzt is adtunk, beszéldebb lesz: az újságkép alapján felismeri Thomast, aki az A szobában lakott. Nézzük meg az A szobát, s annak a kódzárát — egyelőre képtelenség a bejutás. Kérdezzük meg Nilot a kódrol, de csak újabb összegek fejében árulja el — nincs szükség a megvesztegetésre, Tex kilesi a füzetéből beszélgetés közben. Nincs más hátra, mint beadni a kódot, és...



Tex Murphy, magán-detektív. A fős mítsem változott az *Under a killing Moon* óta.

ELSŐ NAP

Elsőször is nézzük meg Fitzpatrik névjegyet, melyről megtudjuk a videofon számát. Az irodában a bal fiókban találjuk a kifizetetlen elektroszámítást, a kis asztalkán egy Jacknife multifunkcionális csavarhúzó. Nézzük le a Ritz halljába, és gyűjtsük be a kanapéról a keresztretjérvényt (jó angolok próbálkozhatnak a kitalálással), a kisasztalról Nilo, a háziúr feljegyzéseit. Majd az utcán beszélgetünk el Chelsee-vel, az újságos lánygal — próbáljuk megfűzni, hogy vacsorázzunk

MÁSODIK NAP

Úgy látszik forró nyomon járunk, mert leütöttek. Így ugrott a Chelsee-vel megbeszélte vacsora is. Kutassuk át a szobát: a dobozban egy UFO-s könyvet találunk, a 2. fiókban egy idegen nyelvű levelet, a 4.-ben egy fotót, a nagy fiókban egy raktárjegyet, az éjjeliszekrény fiókjában egy zálogjegyet, az éjjeliszekrényen pedig egy levelet, melyet David Wright írt Thomasnak. Ezen kívül található a fotel alatt egy perui fénykép, s az ágyon egy sál. Kutatásainkat kezdjük a hetvégi házban, ahová David hívta meg Thomast: a papírok alatt a vérfolt rosszat sejtet... A fiókban egy CD-t találni, az ajtólat nem messze pedig egy papírsát, mely a CD-n levő logi-

Olykor szükség lesz megnyerő modorra, és kegyes hazugságokra.



kai feladvány követelményét tartalmazza. Vigyük a számítógépes szobánkba, s a CD-t behelyezve fejtjük meg (nem lehet egy sorban — átlósan, függőlegesen, vízszintesen — ugyanaz a szín), s a jutalom egy kód (2, 4, 3, 1), melyet David házában a lépcső teteje mellett, a kép mögött található védőrendszeren kell használni. Fértemes bűz fogad idebenn, s az egyik deszka alatt David kukacos holttestére lelünk... Szép kilátások egy egyszerűnek indult ügy kapcsán. A szekrényből vegyük ki a szalagot, húzzuk le a vetítővásznat, majd helyezzük a szalagot a vetítőre — elképesztő felvételeket láthatunk egy utonautá boncolásáról vagy operálásáról. A hangulat akár az X-Aktákban. Kezdjük felgöngyölni a zálogjegyet: Rooktól válthatjuk ki, némi pénz ellenében, de a tartalma nem mond sokat: egy fekete tör. A száll már nagyobb sikerünk lesz: Louie emlékszik rá, hogy egy szöke nőn látta, aki Thomással találkozott itt.



Meleg helyzetek jég hideg pisztolyosóval fűszerezve.



Az ősi maja templomban találkozunk Reagennel... Vajon hogy kerülhetett ide?



David koponyájából kövér kukacok kandikálnak elő.

Kérdezzük ki Clintet, a csokoládés (Coil Tower) Emilyről, aki elmondja, hogy Gus Leach, a Flamingó bár tulajdonosának barátja, s múltkor, mikor itt jártak elvesztettek egy kulcsot – Tex felajánlja, hogy visszaviszi. A Flamingó mögötti sikátorban nyissuk ki a kulcsal a hátsó ajtót, s beszélgessünk el Gus-szal: nem túl barátságos figura, de legalább megtudjuk, hogy Emily valóban itt van. Mivel csak klubtagok jöhetnek ide, a bejutásnak egy módja van: menjünk el Chelsea-hez, engedjeljük ki, s vegyük rá, hogy töltsük együtt az estét a Flamingóban. Rááll, de az este nem úgy sikerül, ahogy kéne: Texnek a munka fontosabb (legalább annyira fontos), mint Chelsea, s ezen a hölgy megsértődik. Sebaj, legalább kicsit elbeszélgetünk Emilyvel, aki megkér, hogy derítsük ki, ki fenyegeti őt – már egy levelet is kapott egy bizonyos Black Arrow Killertől. A beszélgetés nem tart sokáig, Gus kirug minket, s egy rövid éjszaka után következik a...

HARMADIK NAP

Először is rakjuk össze a széttepett levelet, s vigyük el a rendőrségre Macnek, régi cimboránknak. Sokat nem mond Black Arrowról, de figyelmeztet: veszélyes területre tévedtünk. Louie nagyobb segítségünkre lesz: elmondja, hogy Chelsea néhány napra elment a városból, s Black Arrowra is van válsza: néhány napja olvasott róla a Bay City Mirrorban. Mutassuk meg neki a idegen nyelvű levelet, mire Clintet ajánlja fordítónak. Először menjünk Clinthez, aki nem ismeri ezt a nyelvet, de szerinte Rooknál kapható ilyen szótár. Menjünk Rookhoz, aki emlékszik az újságra, s valahova a sikátorba dobta ki. Az egyik kukában ráakadunk, s Lucia Pernell cikkét olvashatjuk a gyilkosról. Kérdezzük meg Rookot Luciaról, mire elmondja, ő készítette vele a riportot, amikor betörték az üzletébe – ráadásul a névjegyet is oadaaja. Végül vegyük meg tőle a szótárt, s fordítsuk le a levelet amit egy Oliver nevű régész írt Thomasnak Peruból.

Hívjuk fel Luciót, említsük meg neki a bizonyítékot, s beszéljünk meg egy találatát Louie-nal. Fontos dolgokat tudunk meg tőle: A Black Arrow Killer évekkal ezelőtt gyilkolt, de elkapták és állították felakasztotta magát a cellában. A neve Leroy volt. Halálakor N.S.A. ügynökök érkeztek a börtönbe, nem tudni miért. Megtudjuk, hogy a legutóbbi gyilkosság áldozata Sandra volt, minden bizonnyal Thomas egyetlen pártfogója. Utoljára felmerül az Autotech neve is. Tex hazatér, s ablakából épp meglát egy alakot a szomszéd ház tetején, tehát Emily nemcsak képzeldök. Hogy a tetőre mi is feljusson először Rusty házába kell bejutni: nézzük meg az ajtót, amin rendőrségi lakat van. Menjünk el Mac-hez, s kérjük el a Rusty kulcsát, majd nyissuk ki, s a rendőrségi lakatot hatástalanítsuk (PP, ZK, KS, SZ). Bent, a pult mögött a padlón van egy kapcsoló, amit lenyomva egy ajtó nyílik a hátsó helyiségbe. Menjünk fel a létrán a tetőre, s vegyük fel a fekete kabátot – egy DH monogramos gombot és egy összetépett fotót találunk benne. Rakjuk össze a fotót, majd az elektroshopban vegyünk egy fotoanalizátort (először meg kell "nézni" – az ajtófélfán rögtön balra van – s utána lehet kérni az eladótól). Analizáljuk a fotót, s kellő nagyításban meg lesz az Autotech címe. Mielőtt odarohánánk, hívjuk fel Luciót, aki megadja Sandra címét, s a megboldogult lakásán ráakadunk egy ID kártyára és a fiókban egy munkalapra. Az Autotechben vegyük fel a földről a ID kártyát, az asztalról a fésűt, az ajtórolórlót a madagot, kössük össze őket, nyissuk ki a recepció ablakát, s szerkezetünkkel halásszuk ki a kódolapot. Mivel 14-es az ID kártya, az ennek megfelelő számot olvassuk le a lapról, tegyük be a kártyát, adjuk be a kódot, s így már szabad az út az irodákhoz. A raktárban vegyük magunkhoz a szappant, a felmosót, tegyük a szappant a folyosón álló vödörbe, majd mossuk fel a padlót. Nyissuk ki a vészkijáratot, mire a kirohanó ör elvágódik. A raktárban remek helye lesz egy ideig. Most irány Dag Horton irodája, ahol egy kulcsot találunk a CD-lejátszóban, a könyvei alatt néhány papírt, amin Crazy Gary, a Ritz melletti csöves neve olvasható, a fiókok egyikében egy nyaklánc van, a könyvespolc tetején pedig még egy kulcs. A CD-ben talált kulcsal a jobb oldali szekrényt nyithatjuk ki, s egy doboz Lama cigire tehetünk szert. A Ritzről nem messze, a régi pizzéria mögött egy ajtón a néhai pizzaház raktárába jutunk, annak végében egy dobozban egy üveg bourbonra lelünk. Vigyük el Garynek a hátsó sikátorba, s egyből beszédesebb lesz: elmondja, Dag Horton arra kérte, hogy figyelje ki, mikor hoznak egy csomagot a Flamingóba. Thomast felismeri az újságképről, s elmondja, hogy a jóember elejtett egy kulcsot, amit ő megtalált, s oadaaja nekünk. A kulcs a raktárházat nyitja, menjünk be, s a kalózládából vegyük magunkhoz a falábát, majd működtessük a darut és eresszük le. Rögútsunk a darut a dobozon a falábal, s emeljük fel. Nyissuk ki a dobozt, s egy Nazca-i kép

és egy mintás szőnyeg birtokosai lehetünk. Most menjünk fel a tetőre, nyissuk ki a víztárolót a Horton irodájában található kulccsal. Bent nézzünk bele az elektroteleszkópba, mire Emily szobája körül élénk s benne... A gyilkos. Nagy rohanás, éppen sikerül Emily életét megmenteni, de a gyilkos elmenekül a rejtélyes csomaggal együtt. Irány Rook, aki a tetőn hallotta jarkálni, majd a tetőre, ahol ügyesen ugorjunk rá, amikor az óráját nézi. A bunyó végén Horton a mélybe zuhan, s nyakát szegi.

NEGYEDIK NAP

Mac a rendőrségen nincs feldobva magánakcióinktól, mivel egy N.S.A. ügynököt tettünk hidegre. Végül elengednek, de valaki nem illik a képbe: egy hölgy, aki néhány szót váltott suttyoga Mac-ke, s ennek hatására engedtek el. Otthonunkban Lucia hív fel, s kérdez ki az újról. Beszélgessünk el Emilyvel és Gus-szal, s kiderül: Emily Thomas felesége... Azért nincs vele, mert Thomas szerint így biztonságosabb. A csomagot is Thomastól kapta egy barna papírban, s egy különleges fémdoboz volt benne, amit nem tudtak kinyitni. Gus azt is tudja, hogy a papírt a sikátorba dobták ki. A sikátorban vegyük ki a kukából az antennát, húzzuk ki, menjünk fel a tüzelépcsőn egy darabig, s szedjük le a lőmódszatra akadót papírt. Analizáljuk, a bal alsó sarokban egy posztai kódra akadunk. Mielőtt elindulnánk ezen a nyomon irány a tető, s vegyük fel a jelkövetőt ami Horton széből esett ki bunyó alatt. Menjünk le a csatornába, az egyik dobozban vegyük ki a vésőt, egy másik mögött némi pénzre akadunk, de ami a legfontosabb: kapcsoljuk be a jelkövetőt, s ahol a leggyorsabban csipog, ott vizsgáljuk át a falat, s a vésővel bontsuk ki az üreget. Mielőtt a rejtélyes dobozhoz érünk, egy bombát kell hatástalanítani (a zöld golyókat kicsereálni a pirosra). Hazatérve kellemes társaság fogad: néhány N.S.A. ügynök. A vallatás során nem mondjuk el, hogy Thomással kapcsolatban állunk, csak Emilyt említsük, és a dobozt adjuk oda. Hazatérve ismét vendéget találunk: a hölgyet, aki a rendőrségen közbenjárt értünk. Kiderül, hogy ő Thomas lánya, s a doboz őt is felejtőbb izgatja... Vajon mi lehet benne? Irány a rendőrség, s Mac elmondja melyik postán adták fel a csomagot. A posta előtt egy fickó útra igazít, hogy merre találjuk Thomas jelenlegi lakhe-

lyét, s nemsokára egy házínénit kell látványt tenni, azt hazudva, hogy Thomas rokona vagyunk; erre beenged. Vegyük magunkhoz a rejtélyes könyvet, az íróasztalból az újságot és a székárrtyát, a fiókból pedig a levelet, melyet Elijah Wittnek címezték, és egy CD van benne. Nézzük meg a CD-t otthonunkban, de először semmit nem tudunk kezdeni vele. Visszatérve Thomas lakhelyére egy farmert találunk a széken, s benne egy raktárház címét. Irány a raktárház, ahol Thomással találkoznak. Először N.S.A. ügynöknek néz, de Fitzpatrik nevével hallatán megnyugszik, s elmeséli, min is dolgozik, amire az N.S.A.-nak annyira fáj a foga: az 1947-ben lezuhant és eltűnt UFO maradványain talált hieroglifákat fejtette meg, s miután lezárta a kutatásokat, ő titokban tovább folytatta tevékenységét. A beszélgetés nem nyúlik hosszúra, mert megjelenik az N.S.A., s Thomast lelőlik, Tex élete is hajszálon múlik.



Chelsea, a kizsemelt NŐ.

ÖTÖDIK NAP

Fitzpatriket rosszul érinti a hír. Kiderül, ő is tud a dobozokról, csak nem akarta elárulni. Elmeséli, hogy együtt dolgoztak a Rooswelt újon, aztán szétváltak útjaik, de egyben biztos: valahol Dél-Amerikában kell lennie UFO-nak, s talán Thomas tudta is, hogy hol van. Lucióról kapunk egy FAX-ot, majd menjünk el a kiégett raktárba: a romok alatt található egy papír városnevekkel, egy feljegyzés egy bizonyos 186-os energiaegységről. A sarokban van egy beépített széf, melynek kódja az ETS kártya számainak gyökei: 22-31-15-7. A széfben feljegyzést találunk egy fura szerkezetéről és egy kulcsot, amivel Thomas szobájában a szekrényt lehet kinyitni. Ott egy könyv anagramma tőredékekkel, és egy társa, amiben egy foto és egy notesz található. Nézzük meg Reagen papirkáját, s a rajta lévő számom elérhetjük a lányt: beszéljünk meg vele egy talákozást az Imperialban. Rosszul érinti apja halálhíre, de továbbra is érdeklik a dobozok. A nálunk lévő noteszt elteszi, hátha ő meglejt

A csinos táncosnő lenne a következő áldozat... De Murphy közelébe.



Az utca, ahol a Hotel Ritz, Murphy otthona található.



valamit apja feljegyzéseiből. A nála lévő dobozt pedig nekünk adja. Irány a rendőrség, ahol Horton, az N.S.A. és a B.A.K. kapcsolatait fejezzék ki: Mac nem tud segíteni, de azt elárulja, hova vitték a holttestet. A halottkém épp nincs a helyén, úgyhogy garázddikodhatunk: vegyünk fel a szikét, nyissuk ki vele a kis fiókot, s vegyük ki az ID kártyát és a kulcsot. A kulccsal nyissuk ki Horton irodájában a szekrényt, emeljük ki belőle a papírt, melyen a B.A.K. halállista és a demagnetizáló kód olvasható. Egy B17-es kulcsot is találunk a dossziében. Az Evidence Roomba lépünk be Horton kártyájával és kódjával, majd keressük meg a B17-es szekrényt, s vegyük ki a dobozt. A B sorban áll még egy szekrény tele pénzzel, az E sorban pedig egy ID kártya lapul az egyik szekrényben. A demagnetizáló nyissuk ki, tegyük bele az eltulajdonított cuccot, s adjuk be a kódot: így már elhagyhatjuk a helyiséget riasztás nélkül. Kombináldj a szőnyeget és a dobozt, s a szőnyegen látható ábrát rajkuk ki a dobozon. Az eredmény egy modul és néhány pocék. Ezeket kombináldj a másik dobozzal, valamint tegyük mellé a városok neveit tartalmazó úttervet és az ACME raktárban a láda alatt található térképet. Az útívet szerint meg kell nézni a két város elhelyezkedését a térképen, s a dobozon ennek az állásnak megfelelően kell jó sorrendben beszúrni a pocékokat. A dobozban van egy fénykép a 186-os modulról, és egy szerkezetet. Menjünk haza, ahol Lucia üzenet vár. Hívjuk vissza, s elmondja, hogy egy bizonyos Euphoria dokumentációra lenne szüksége az N.S.A.-tól. Cserébe kérjük meg, hogy nézzen utána a Thomas könyvében talált anagrammnak. Elküldi a kulcsot, s a már ismert módon tulajdonítsuk el a CD-t az Autotechből. Hívjuk fel Reagent, hátha sikerült valamit alkotnia a netteszel — egyelőre nem jött rá, értetlenül áll az OE AE és AE rövidítések előtt. Kérdezzük meg Fitzpatricket, akinek az AE-ről Anarchie Ellis, a UFO magazin szerkesztője jut eszébe. Hívjuk fel Elliot, s válaszoljunk kérdéseire (a válaszok a nálunk lévő képeslapok, könyvek elolvasásával, megtekintésével tudhatók meg). A szerkesztőségben találkozzunk, s megtudjuk tőle, hogy

Thomas utójára egy bizonyos Pandora szerkezeten dolgozott, amihez a 186-os egység is szükséges energiaforrásként. A 186-os objektum képek megmutatására egy interjút mutat Thomással, amiből megtudjuk, hogy a 186-os egy UFO-ból kiserelt energiaegység, mely ma is a Rooswelt komplexumban van. Ellis is kapott Thomástól csomagot, de mint később kiderült, csak az N.S.A. megtévesztése volt a cél. Azonon Fitzpatrickról megkapjuk a Rooswelt komplexum koordinátáit, úgyhogy megvan a holnapi program.

HATODIK NAP

A szobában szedjük össze a lyukas papírt és a beleillő darabokat, s rajkuk össze (5142931). A fiókból vegyük ki a walkie-talkie-t, a szekrényből a kulcsot, a matracról a lézermező kódját, a fiókból az ID kártyát és az éjjeliszekrényről a gyufát. A széken található könyvet is vegyük fel és olvassuk el. Kint vegyük magunkhoz az ást, a kulccsal nyissuk ki a garázst, beentről vegyük fel az elemlámpát, s tegyük bele a walkie-talkie-ből kivett elemet. A szerkezetből vegyük ki a drótvágót, majd a papíron szereplő kód segítségével menjünk be a lézermezőre. Hatástalansuk a papíron szereplő kódszóval (alpha) úgy, hogy a besatírozott mezők le legyenek fedve vonallal, de a vonalak nem kereshetnek egymást. Az ajtót vizsgáljuk meg, s a falról vegyük magunkhoz a drótot, a drótvágóval csúdjuk le. Kint toljuk el a dobozt a torony elöl, kössük össze a vezetékvegeket, majd kapcsoljuk be az ON gombot. A riasztás hatására kinyílik a házban lévő kamra, s a padlóban található rekeszből kivethetjük a dinamitot. Gyújtózsínről az udvaron találunk egyik láda tetején. Irány a lézermezőn túli ajtó, rajkuk össze a dinamitot, gyújtsuk meg, majd fussunk ki az udvarra. A robbanás után menjünk be, s egy kis köztéték következnek: mi elvágódunk, közben pedig Archie-t vallatja az N.S.A. A vallatásra lövés tesz pontot

HETEDIK NAP

A bennrekedt gázoktól vágódtunk el, egyébként semmi bajunk. Először is feszítsük fel a DORM ajtót a lapáttal, keressük meg a földön a CD-t, a szekrényekből a CD lejártsót, a fura egységet és a ragszalagot. A fura egysé-

get kombináldj a raktárban talált leírással, majd keressük meg a generátort: nyissuk ki a két fedelet, s a zöld gombbal kapcsoljuk be. Egyelőre semmi. A 102-es szobából vegyük el a biztosítékokat, s helyezzük a generátorba. A konyhából vegyük el a lábast, a jégvágót, az egyik raktárból az edénykét, majd a 102-es raktárban fúrjunk lyukat az egyik hordára, s öntsük bele az edénykébe vagy a lábasta az olajat, majd melegítsük meg. Ezután nyissuk ki a generátor tankját, s öntsük bele. Ke-verjük meg az olajat a generátor keverőrákával, s ha minden oké, a zöld gombbal indul a szerkezet. Ez az egész cirкус arra volt jó, hogy az idegen valamit idecsaljuk, s a fura egységgel elkapjuk, mielőtt ő kapna el minket.

A Rec Roomban vegyük magunkhoz a játékokat, a dartot, a dákót és a vasrudat, a dákóból, a dartból és a ragszalagból

A tetőn történt bunyó eredménye: Murphy - Horton 1:0.



készítsünk egy dárdat, és a Dorm szoba lezárt helyiségéből húzzuk ki az ID kártyát. Evvel a kártyával lehetünk a 2. szintre. A War Roomból vegyük el a távirányítót és a papírokat, majd az Elektroshopban vásárolj elemet, a játékokat és az irányított kombináldj. Az 1. szinten lévő propellert állítsuk meg a vasrudal, s eresszük be a játékokat: irányítsuk el a Linguistic Roomba, ahol egy kódkártyát találunk a gépek előtt, a számítógépszobába, ahonnan egy csavarhúzó szerkezetünk a szék alól, és a Metall Roomba, ahonnan egy csövet szerkezetünk. A generátoros szobában van egy drótvágó, vegyük magunkhoz, majd a harmadik szintre vezető liftkészülő panelt nyissuk ki a csavarhúzóval, vágjuk el a drótokat, majd a bombával rohanjunk az ezen a szinten lévő kukához, és dobjuk ki. A 102-es, 104-es generátor-szobából, a harmadik emeleti raktárból és a Misc. raktárból gyűjtsük össze a hegesztő darabjait, szereljük össze (2 tank, tartó, fűvóka, cső, striker), hegesztjük ki a raktárajtót, majd kapcsoljuk be a számítógépet, s rendezzük úgy a raktár tartalmát, hogy a 186-os egység jöjjön ki. Már csak keresni kell valamit az ajtó betárolásához, s máris a miénk a 186-os cella.

NYOLCADIK NAP

Luciától megkapjuk az anagrammákat FAX-on, s egyiken megakad a szemünk: tegyük be a CD-t, írjuk be, s máris megvan a lista, hogy kik kaptak dobozt. Már csak két név maradt: Oliver Eadsen és Elijah Witt. Vegyünk a elektroshopban egy helyzetazonosítót, s hívjuk fel Wittet (B.A.B.C.C.C.C.C), mire megbeszélünk egy találat, az azonosító kideríti a lakhelyét. Természetesen mi a találka helyett a lakására megyünk... Először is keressük meg a riasztó négy gombját a szobában, s kapcsoljuk le a riasztót, vegyük magunkhoz Witt írdást az ágyról, a maja kalendáriumot és a könyvet a szó-

fa mellől, tegyük el a botot, s emeljük le vele a táblát a falról (előbb menjünk le a galériára). Nyomjuk meg a gyémánt-alakú jelet a falon, vegyük el a csipeszt a galériáról, vegyük ki vele a csomagot a parázsból, s a kulcsot tegyük el. Vegyük ki az albumot a galéria szekrényéből, vegyük ki belőle a fotót, s nézzük meg. Jégyezük le a hátulján található számsort, s a felszedett könyv és a falinaptár segítségével azonosítsuk, hogy a maja számok szerint mit érnek azok a számok (pont 1, vonal 5, kör 0). Nézzük meg a sarokban álló szobrot, a kulccsal nyissuk ki, s állítsuk be a maja számokat a papíron található számoknak megfelelően. Ha ez megvan, kinyílik a könyvespolc, s megötte van a doboz. A fali tábla, és a kalendárium segítségével ki lehet következtetni, hogy az egyes jeleknek milyen dátum felel meg. A dobozon név dátum van, ezeket kell beállítani a maja naptáron a jobb oldali tekerővel (ahau 4, chuen 0, muluc 3, men 11), és a bal tekerőn a Gergely-naptárnak megfelelő dátumot kell beadni (most rajtatok a sor-számoljátok ki, melyik nap a 251., 140., 107., 193. szökőév nem számít). Ha sikerül a beállítás, a doboz kinyílik, s néhány mozaikdarab hull ki belőle. Irány Thomas lakása, ahová egy címzett ismeretlen csomag érkezett. Olivert nem találták sehol. A csomag pedig az utolsó dobozt rejti, amelybe a mozaikokat kell behelyezni. Ezt követően összeáll a "hármás", Fitzpatrick elhozza az ő kis egységét, s összerakjuk a Pandora szerkezetet. Thomas virtuális képe megjelöli egy térképben a második, sértetlen UFO helyét...

KILENCEDIK NAP

Nem marad más hátra, mint felderíteni a Maja piramist, mely ennyi kemény kaland után nem okozhat gondot. Csupán néhány tipp (főleg helyhiány miatt): a lá-



Samtől, a kiépedett rendőrkaptórl ismét kapunk jónéhány fejmosást.

vás teremben mindig az az ajtó fog kinyílni a négy közül, ahová utoljára megy. A töröket a következőképpen kell behelyezni: black sun, A, fehér, sárga, piros. A labirintustérképet vedd papírra, sokat segít (az első teremben a térkép darabjait kell összeszedni és kirakni). A méheket egy botra szerelt olajos (lámpa), kendővel üzd el. Az éles szemüvegkészeléssel vághatsz. Az utolsó terembe készíts robbanászeret, s robbantsd szét a szobrot, melyet előzőleg a kötéllel ledöntöttél. Jól nézz körül a halott mellett! Hogy mi lesz a játék vége, az azon is múlik, hogy milyen stílusban játszottál eddig.

Ah! Ne engedj a csabításnak! Máskülönbén.



pandora directive

Kiadja: Virgin

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

88%

A világ legnagyobb, és legdrágább "vándorcirkusza" kétség kívül a Forma 1. Ebben a cirkuszban azonban nem a bohócoké a főszerep, hanem a technika és a profizmus. Csakis a legjobb konstruktőrök vehetnek részt, a bi-valyerős autókba pedig csak a legjobb pilóták ülhetnek be. Bizony, ki ne szeretne

a helyükben lenni, beülni egy szágul-dó koporsóba, pezsztől locsolni a dobo-gó tetejéről, és dűskáálni a csinosabb-nál csinosabb nőnemű rajongók bájjaiban. Sajnos ez utóbbit még egy já-tékgép sem tudja szimulálni, ám a fer-geteges száguldas élményéhez im-már minden PlayStation tu-lajdonos hozzájuthat.

S ki más biz-tosí-

A játék igazi csemege az F1 szerelme-seinek. Minden megtalálható benne, ami a valóságban is: az eredeti pályák, az eredeti csapatok, az eredeti pilóták. A grafika pedig va-lami elképesztő! Hogy mennyire a valósághoz igazodtak, elég ha a pá-lyák kidolgozását vesszük szemügy-re. Minden épület, sőt még a palán-kokon a hirdetések is ugyanúgy vannak elhelyez-

olyan extrákról, mint a silverstone-i kivetítő, amin ugyanazt a képet láthat-juk mint a monitorunkon. Hát ez tény-

érti a nyelvet, az hallhatja, milyen fan-tasztikus munkát végeztek a készítők. A Formula 1 az eddigi legjob-ban kommentált PlayStation játék. A kommentátor a ver-seny pillanatnyi állásán kívül minden egyes koc-canást, falnak csapódást, kicsúszást meg-említi, sőt, ha sikerül a hibánkat gyorsan korri-



A kép jól illusztrálja a háttérrelemek kidolgozottságát.



A visszaját-szás a legforróbb jelentek meg-szemlélésére hivatott.



Nagy a helyze-kedés a futam első kanyarjában.

leg fantasztikus, de felvetődik a kérdés: és mi a helyzet a sebességgel? Nos, ebben sincs hiba. Semmi ugrálás, a képernyőfrissítés szuper gyors, ahogy azt már a WipeOutban megszokhattuk.

A legtöbb Play-Station játékok az irányítással

gálnunk, még azt is külön érté-kell. Aztán még olyanokra is ügyel-tek, ha például két csapatárs ütkö-zik, akkor nem azt mondja, hogy két autó, hanem hogy pél-dául a két Ferrari koccant.

Formula 1

Ennek láttán még Knézy Jenő is elismerően csettintene!

tolta volna ezt az élményt, mint a szu-perprodukciónál híres Pszgnosis!

A LÁTVÁNY

A '96-os év minden tekintetben a Forma 1-é volt. A PC-sok számára megérkezett az F1 GP2, minden idők legelőkelőbb autóversenye. Túlságosan is élethű! Leg-alábbis annak, aki a játéktérmi játéko-kat szereti, biztos hogy az! Nem szólva a másik hátulütőről: hogy a full grafikához

ve mint igazából. (Csupán a cigareta-reklámokat hagyták ki.) A Hunga-roringen például még egy magyar cég emblémáját is láthatjuk elsu-hanni.

nem kell hozzá egy Nigel Mansellnek lennünk. Megfelelő sebességgel minden kanyar jól bevehető, és a kocsik nem csúszkál túlzottan, kivéve persze

Az összesen 17 pályán kétféleképp indulhatunk: normál Grand Prix, vagy Arcade módban, ahol a játéktérmi gépekhez hasonlóan az időlimit is plusz nehezítésként lép fel. Ezen kívül ha egy linkkábellel is rendelkezünk, még egy kétjátékos mód is a rendelkezésünkre áll. A versenyben pe-



A padkán előzni nem veszélytelen, de van, ahol máshogy nem megy...



Látványos belső íves előzés.

5/26
04:140.873

88

SHIFT 1
50 Mph

még egy Pentium erőmű is kevés! Mennyivel egyszerűbb tehát egy PlaySta-tiont venni, és behelyezni a Formula 1 CD-jét, s csak kivárni, amíg betöltődik a csúcs játék. No igen! Elég sokat kell várni, de hát semmi sem lehet tökéletes...

Az ideális ívek követé-séhez nincs szükség idétlen segédútjelzők bekapcsolására, elég ha azt nézzük, hogyan van "kikoptatva" a pálya, ugyanis ez is tökéletesen látható. A kocsik teli vannak textúrákkal, a keré-ken még a Goodyear felirat is jól olvasható. És aztán még nem is szóltunk

pad a por és a fű, majd az is, ahogy pá-lyára érve az lekopik.

A HANGULAT

A hamisítatlan versenyhangulat megte-mentéséhez a Pszgnosis egy profi kommentátort hívott segítségül, a briteknél jól ismert Murray Walkert a BBC-től. Aki



Még együtt a népes mezőny.

19 BERGÉ 20
FERRARI

THIS LAP
10.1

akkor, ha fűre időjárás is gondot okozhat. Esős idő-ben például ködös a látóhatár, az autók pedig hatalmas vízpára felhőket húznak maguk után.

dig nem csak az ellenfelek, hanem az időjárás is gondot okozhat. Esős idő-ben például ködös a látóhatár, az autók pedig hatalmas vízpára felhőket húznak maguk után.

formula 1

Kiadja:
Pszgnosis

PLAYSTATION

91%

CLANDESTINY

SZELLEMI FEJTŐRŐ
EGY SKÓT
SZELLEMKASTÉLYBAN!



A rendszeres mozibárjók a közelmúltban több skót nemzeti hős kissé kiszínezett történetével ismerkedhetett meg. Ilyen volt például Rob Roy, vagy a "Rettenhetetlen" William Wallace. Akik behatóbban is meg akarnak ismerkedni ezeknek a hősöknek a

Egy hagyományos, lóugrásos feladat.



málva. Ennek egy pozitív és két negatív eredménye lett. Egyrészt a játékmenet gyorsabb lett, másrészt viszont esztétikailag így egy kicsit kevésbé impresszív az egész, a tájékozódás pedig ropant nehézkes. A kastély felépítése ugyanis teljesen szabálytalan, néhol négy irányba fordulhatunk, néhol csak három, néhol meg csupán kettő felé. Animációk nélkül pedig elég nehéz kivenni, hogy merre is nézünk.

örökölte az ősi családi kastélyt. Andrew túlságosan nem örül a hírnek, ám menyasszonya, Paula unsozására mégis út-

A csontváz kiszabadításához kétfajta kincszát kell a betűkből kiraknunk.



A sárkány a jól bevált tiszos megoldást választja... veszére.

12 generációjának szellemeivel, hogy majd egy bizonyos átok alól felszabadítsuk őket. A játékmenet teljesen lineáris, tehát hiába kalandozunk a kastélyban, egyszerre mindig csak egy helyet tudunk valamit csinálni, ezt a helyet kell mindig megkeresnünk. Indulásnál például a vadászteremben (a kitömött medvénél) keressük meg a kockacukros feladványt, ahol a Kikugi szabályához hasonlóan el kell tüntetnünk az összes cukrot. A játékhöz elég jó angol nyelvismeretet is szükségelte-



ttik, ugyanis mind-egyik ajtóhoz valamilyen szójátékos feladat a kulcs. Rímeket kell megfigyelnünk, az ABC betűivel játszadozhatunk, és ehhez hasonló dolgok. Igaz kérhetünk segítséget az idegenvezetőktől, sőt meg is fejthetjük akár az összes feladatot vele, de hát úgy az egész játék elveszti az értelmét. Ha eredményesen ténykedünk, a történet mindig tovább zajlik, és újabb ajtók válnak kinyithatóvá.

Összegzésképpen tehát még egyszer hangsúlyoznám, hogy csak azok fogjanak neki, akik jól ismerik az angol nyelvet, azok viszont bátran!



Azt ajtóknál szöveges feladványok várnak ránk



Az üstben egy újabb fejtörő "rottyog".

va különféle szellemi fejtörőket kell megoldanunk.

EGY ÚJABB HÁBONYMÁ...
KISBB TRILÓ-
BYTE JÁTÉK?

A Trilobyte tehát ismét egy 7th Guest stílusú játékot alkotott, ami azonban ezúttal csak két lemezt foglal el. Hogy minek köszönhető ez? Nos, annak, hogy a játék állóképeken zajlik, azaz a gyaloglás nincs ani-

A békáknak helyet kéne cserélniük.



nak indulnak az isten háta mögötti skót birtokra. Hősünk még jobban elkeseredik, amikor megérkezve a birtokra kiderül, hogy egy szellemkastélyról van szó.

80%
SPEAK ENGLISH

Be kell járunk tehát a kastély szobáit, s meg kell ismerkednünk családunk addigi

clandestiny Kiadja: EOA
PC: P60, WIN95, 8MB RAM, SVGA, 2XCD-ROM
80%

COMIX CORNER



A lapzártát megelőző héten még komoly gondban voltam, hogy miről is írhatnék az e havi Comix Cornerben. Sajnos a legtöbb hálás témát igen taktikusan már lelöttem, s a még megmaradt, kevésbé vonzó lehetőségeknek (pl. a Disney-képregények kimerítő elemzése és ismertetése) már a pusztá gondolata is elvette amúgy sem túl nagy kedvemet a cikkírástól.

Szorult helyzetemből végül is kis hazánk immáron egyetlen képregényboltjában tett látogatásom húzott ki, mivel lelkes kérdőzöködésekre az eladó mogorva ábrázattal elem tolt kb. 50 tonna képregényt, hogy ezek az új anyagok. No, ez már derék - megvan a téma. Egy rövid tallózás az október havi újdonságokból...

MUTANT CHRONICLES: GOLGOTHA TP

Kétlem, hogy Magyarországon túl sokan ismernék a Mutáns Krónikákat. Holott Anglia, s tán egész Európa egyik legnépszerűbb szerepjátékaról van szó, amihez könyvek, ajándéktárgyak, stratégiai társasjátékok mellett egy gyűjtögetős-kártyajátékot is kiadtak (csak érdekességképpen jegyzem meg, hogy ez utóbbit 14

(l) nyelvre fordították le). Mi több, ez év elején az Acclaim Comics és a Top Dollar Comics bábáskodása mellett napvilágot látott az első Mutáns Krónikák képregénysorozat is, a Golgotha.

A történet négy füzeten át hömpölygött, s nyugodtan állíthatom: megdöbbentő sikert aratott. Ez a siker azonban szerény véleményem szerint nem a Mutáns Krónikák hangulatos világának (képzeljük el a Szárnyas Fejvadászt környezetét nyakon lötyintve egy kis misztikummal és rengeteg erőszakkal) köszönhető elsősorban, hanem a képregény egészen elképesztő grafikai kivitelezésének. Attól, hogy egy képregény festett, még nem kell feltétlenül hanyattvágunk magunkat. De amit a Golgotha illusztrátorai, név szerint Davide Fabri és Alex Horley produkáltak, nos, az minden elismerést megérdemel. Maga a történet amúgy nem egy nagy durranás, s a sorozat a maga 4 füzetével sajna elég rövidre sikeredett, de mindezek ellenére a Golgotha minden idők egyik legsikerültebb képregénye. Mindössze egyetlen komoly problémám akadt az anyaggal: a régebbi füzetek szintje beszerezhetetlennek számí-

tottak. Ezért is fogadtam széles mosollyal a hírt: a sztori megjelent egy kötetbe összefűzve. Jó-magham rögtön ki is használtam a lehetőséget, s a Troll Képregénytárban (ez itt a reklám helye) rekviráltam magamnak egyet.

En mindenkinek csak ajánlani tudom a Golgotha-gyűjteményt, ennél hangulatosabb és szebb képregényt még nem sokat láttam.

X-MEN 2099: OASIS TP

Rossz idők járnak a Marvelre. Valaha szinte egyeduralkodóknak számítottak a képregény-piacon, ma viszont egymás után szűnnek meg címeik. A legnagyobb bukta kétségkívül a teljes 2099 sorozat leállítása volt (ez nem kevesebb, mint 5 újságot jelentett). A Marvel mindenesetre, tán búcsúzásképpen még egy meglepően színvonalas gyűjteményes kötetet rukkolt elő, az Oasis-szal. A változatosság kedvéért ez is egy gyönyörűen megfestett képregény, ami Greg és Tim Hildebrandt tudását dicseri. E két úriemberről csak annyit, hogy az ő nevükhöz fűződik a Csillagok Háborújának eredeti plakátja...

A történetről túl sok jót (vagy rosszat) nemigen tudok elmondani, bár a klasszikus X-Men tör-

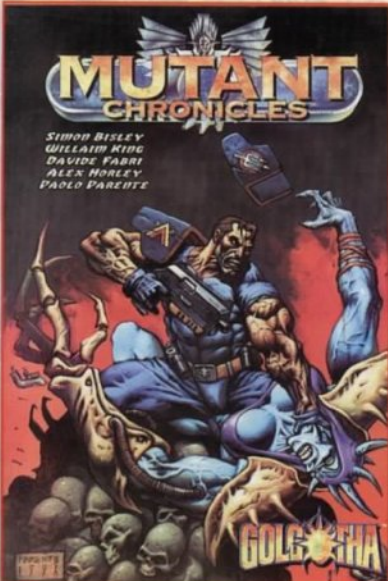
ténetek kedvelőinek bizonyára kellemes perceket fog szerezni.

STAR WARS: BOBA FETT - WHEN THE FAT LADY SWINGS

A pár hónapja indult Boba Fett sorozat keretében eddig megjelent füzetek szerintem a legjobb Star Wars képregények közé tartoznak. Különösen a sorozat második füzete tetszett meg, amiben bepillantást nyerhetünk a Huttok csöppet sem rózsás lelkivilágába. Ami a külsínt illeti, panaszra nincs okunk. Bár a legszebb Image sorozatok színvonalát nem éri el a Boba Fett, de a legtöbb Star Wars képregényt messze felülmúlja. Mind színvonalában, mind a rajzkot tekintve a Dark Empire stílusához áll a legközelebb, ami szerintem még a legirigolyásabb kritikusok számára sem rossz ajánlólevél.

Ami még Boba Fett sorozat mellett szól az az, hogy minden egyes története önálló, magában is érthető darab. Ez pedig korántsem mellékes szempont! Elvégre nincs annál bosszantóbb, mint amikor egy elkarvarodott szállítvány miatt Bécsben kényszerülünk kedvenc mini-sorozatunk befejező részét beszerezni...

T.J.



Ez a Csevegő egy kicsit más mint a többi. Nem lesz különböző taborhoz, náciohoz, pénzügyi nivóhoz, vallási felekezethez tartozók hadakozásától hangos, egy négybetűs randa szó sem lesz benne (csak egy picit), nem lehet majd félreérthető kommentárokat találni benne, semmi gúnyos vagy lefitymáló megjegyzés nem üti fel benne a fejét, csak pure duma by Zoloe. Mig erre az elhatározásra jutottam, kiolvastam a kezdetek-kezdetétől az összes Csevegőt, átnyáztam a legjobb olvasói leveleimet őrző borítékokat, elővettem a fotóalbumomat és könnyekig meghatódtam a megfakult, majd 10 éves fotók láttán. Elhatároztam hát, hogy a Csevegő közel 5 éves fennállása tiszteletére jubileumi visszaemlékezést eresztsek meg azokról az időről, amikor még fényes szelek fújdogáltak. Pontokba szedve következnek azok az ismérvek, amikről azóta már csak hírből-hallomásból tud az ember.

A. NAGYVONALÚSÁG. Tudjátok, öröm kapni, de gyakran nagyobb öröm adni (főleg nyaklevest). Nem nagymenő az, aki odaállít a haverja elé és büszkén bemozdja a frankót: én már két hete végigvittem a Quake-et, neked meg még meg sincs. Hát honnan lenne meg annak a szerencsétlennek, ha nincs egy normális kontaktja sem, aki megszánna egy shareware verzióval. Vagy egy másik példa: manapság futótűzként terjed az a szokás, hogy apuci bécsi sopping-szitis útjáról származó külföldi lapok kódokkal tömött oldalait anyuci a munkahelyen suttyomban lefénymásolja, majd másnap a család csemetéje büszkén lobogtatja a kopirozott oldalakat, amiken addig nem látott hallott Super Street Fighter Alpha 2 Turbo Challenge-beli "Blanka átváltozik Franz Kafkává-kódok" olvashatók. A sulitársak majd elcseppennek, de a lókött gyerekek nem adja kölcsön senkinek, de ELADNÁ egy melegszendvicserőt meg egy pohár gépkölaért. Az ilyen csávót úgy kellene (far)pofofáncsapni, hogy ne tudjon ülni egy ho-

napig és kinjában a szék fölé kelljen lebegnie egy centire. Persze anno is voltak ehhez hasonló skacok, de azért egy-két óra alatt megtört a köszívük és végül odavetették a pórnépnek az infókat vagy a hetek óta hajtott anyagot. Ez csak kisfiús nagyravágás volt, nem kapzsiság és a másik kizsigerelese, mint az manapság hódít.

B. TISZTELET. Na igen. Ez az a fogalom, ami mára szinte teljesen elpárolgott a fiatal-ság szókincséből. Kis pöcsösök (ez nem négybetűs randa szó!) úgy kommandirozzák a nagy melakokat, hogy csak úgy rezeg. Beszólnak az embernek, mert ők esetleg egy Mortal kombót előbb tudnak, mint az, aki csak hobbitól ül le a gépe elé játszani, és egyébként DOLGOZIK vele, lefikáznak minden játékot, amiben nem tocsog a vér, vagy a végele-

tekig realis, hogy már az égatta világon semmi képzelet és fantázia ne kelljen hozzá. Régen még volt a fiatalokban tisztelet az idősebb, tapasztaltabb, minden játékot végigjátszó vén rókkák iránt. Álmukból felkelte is felmondták a "falkavezérek" titulusait, áhitattal vették a szájukra a beceneveiket - egyszerűen elismerték tudásukat, tapasztalatukat és korukat. És az egész brancs, legyen fiatal vagy idős, tisztelte a játékokat, megbecsülte a heti egy-két anyagot, örömmel elővette hónapokkal később egy rövid nosztalgia kedvéért. A mai

pénz, senkit nem érdekelt, hogy valaki Budán vagy Pestben lakik, a vidék/város ellenét szinte nem is létezett - kivéve persze, ha valaki hétmérföldes tuskó volt, mert az lehetett pósti HMCS (Helyi Menő Csávó), és lehetek tűzforró anyagai, a többiek egy nyúlcsulát sem adtak volna a társaságáért. Ma meg az a faszagyerek, aki bunkofonját szorongatva és tőkét a zizegős mackón keresztül édesdeden vakargatva bemozdja, hogy ó már a PSX-et is unja, Nintendo 64-e meg már fél éve van, csak akkor még nem tudott hozzá hamisított távolkeleti kazettát szerválni.

CSEVEGŐ

Csak a szépre

pazarló, kokakolás, wrigliszpermentes időkben csak kevesen akadnak olyanok, akik értékelni tudnak egy-egy szép alkotást és nem törlik le máris a gépükről, hogy "ezmilyenő, azultimatemortál sokkal jobb".

C. HAVERSÁG.

Nem vitatom, ma is vannak baráti körök, haveri társaságok, de így visszamelegkezve akkoriban minőségileg és tartalmilag egy fokkal emelkedett a dolog. Nem számitott a

Meg akkortájt ha valaki le volt égve, nem kellett nyaladva ücsörögnie a Mekiben, miközben a többiek zúzták magukba az ócsó kergemaráhát: összedobták neki is a kergülésre valót. Ha nő volt a láthatáron, nem volt olyan, hogy csá, haver, nekem most összejött egy numera, úgyhogy kopjja le, hanem valahonnan előkerítették a csaj barátnőjét (aki rendszerint még degeszebb volt) és együtt vetették magukat a dolog sűrűjébe. Az "egy mindenkiért, mindenki egyért" elvet véresen komolyan vették, egymást támogatták pajeszig beszívva a Váci utcán éjjel háromkor és egy emberként rántották félre a kormányt, amikor az egyikük 120-szal száguldva nem vette észre, hogy egy egyelő ol-



dalú háromszög piroslik az utca végén egy alumínium-pózna csúcán. (Ez az eset személyesen érintett; azóta is görcsbe rándulnak a hasi zsigereim, ha eszembe jutnak az oldalról jövő dácsias kimeredt szemén az ijedségtől elpattanó hajszaalerek).

D. OLCÓSÁG. Oké, erről nem a közemberek tehetnek, meg a szó is viszonylagos, mint manapság minden, de azért nem volt olyan, hogy kitikkadva lebattyogtál a boltba egy százszal egy kis nedűért, és mire leértél a földszintre, már indulhattál is vissza, mert már csak nyolcvanért ért az egy kiló a farzse-

bedben. Emlékszem (sőt, asszem meg is irtam), hogy akkoriban 500 forintért annyi mindent lehetett kapni a McDonaldsban, hogy egy ülő helyében nem tudta megenni egy normális fizikumú számítógépes. Ma meg két Big Mac sem jön ki belőle és még ráadásul ezért az árért a maradékot is szelektíven kell a szeméttbe mazsoláznai a tányérról.

DZ. EGYENLŐSÉG. Nem tudom ki hogy van vele, de nekem tele a bugyrom azokkal a pacákkal, akik azért minősítenek valakit pozitívnak vagy negatívnak, mert ilyen vagy olyan gépe van. Az ami-

miért dobálja sárral egymást, amikor már mindkettőre nagyítóval kell keresni az újdonságokat és a velük foglalkozó fejlett nyugati sajtó is csak régi játékok térkepeit meg egészoldalas N64 és Saturn hirdetések között fogjanak inkább össze, cselegessék ki egymás között a gépeiket, hátha mégis kiderül, hogy nem is olyan lepra a másik masinája.

DZS. SZÓLÁSSZABADSÁG. Ez az egy terület, ahol viszont a komoly túlkapasok borzolják az idegeimet. Egészen pontosan a piacon lévő újságok közötti nyílt rivalizálásra gondolok (akinek nem inge, ne vegye magára - mi sem ilyen szabásút hordunk, ugye értitek mire gondolok). Kifejezetten felháborít az a propaganda, amit egyes lapok megengednek maguknak: olvasói leveleket közölnek le, szemérmesen kicsillagozva a rivális újságok neveit (persze aki nem hülye, az a csillagok számából első blikkre felismeri, hogy kiről is van szó), de bezzeg az utánuk következő gennyes megjegyzéseket nem csillagozzák ki. Mindenki törődjön a saját olvasótáborával, szolgálja őket minden tudásával, de a többi sajtóorgánomot hagyják ki ebből. Meg ilyen megjegyzések, hogy "mi azért nem készítünk aláírásokat a képekhez, mert úgyis látszik a képen, hogy mit ábrázol, és fölösleges hülye dumákat nem akarunk alájuk írni, mint azt egyesek teszik..." Nos, erre még akkor is reagálnom kell, ha feltehetően nem bennünket ért a kritika. Egyrészt egy adott lapba kerülő képeknek nem azért készít az újságíró aláírást, hogy hülye poénokat eressen el, arra ott a cikk, hanem hogy plusz infókat közöljön, amit írásban csak nagyon bonyolultan tehetne meg, míg egy beszédes képpel sokkal többet tud az olvasó tudomására hozni. Beszédes képet mondtam,

nem "loading" képernyőt és fekete maszatokat ábrázoló szutykot. Az nem kép, hanem helykitöltés. Nem mondom, vannak akik a szövegre helyezik a hangsúlyt, és náluk illusztrációnak mindenki képzeljen az oldalra egy két-fedeles göbzit, mi azonban megpróbáljuk a képi és szöveges infók összhangját és egyensúlyát megvalósítani. Ez több-kevesebb sikerrel megy is, de hogy az esetleges nehézségekre és bakikra egy konkurens lap lelkes olvasója hívja fel a figyelmet, azt nem veszem jó néven. Részemről a témát ezennel lezártnak tekintem, és megkérem az illetékes lap munkatársát és főszerkesztőjét, hogy a továbbiakban tartózkodjon az efféle gunyoros megjegyzésektől. Ha a levelezési rovatuk szerkesztőjének nincs miről írnia, üzenjenek, van néhány szuperjó moriókás viccem.

o

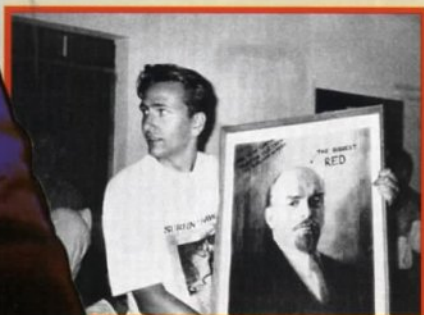
Ugye megmondtam, hogy ez a Csevegő nem a régóta megszokott lesz. Egy kétoldalas üzenőfüzetre emlékeztet, amiben megpróbáltam mindenkinek üzeni, egy jelet küldeni lentről felfelé... A képeken látható események pedig a Nagy Generáció történetének egy-egy epizódját ábrázolják. A sokat emlegetett McDonald's-beli Nagy Zabalás, az elmaradhatatlan Computer Karácsony (akkor még a Müegytem aulájában), és a REDS nevű legendás banda egyik szülinapi bulija (Leninell, mint posztumusz taggal megspékelve). Köszönetet mondok azoknak, akik az utolsó pont kivételével e kellemes emlékek felidézésében segítségemre voltak (sokaknak már csak a "Falkaneve" ugrik be): **MARTIN, EGS, ABO, ROB, LONELY WOLF, JEAN, KARIKA, OFF, MACI, ZOZO, ADT, DARK, SORELL,** és még sokan mások...

Zolea

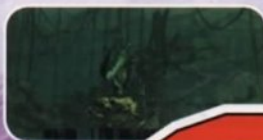
MIEGYMÁS

emlékezünk...

gások szidják a pécések muterját, a pécések a konzolosok őseit küldik a sunyiba, a megadrajvos a szuperest kövezné meg, a zx-spectrumosok meg magukat szidják, hogy miért nem adták el korábban a roncsukat. Mit árt egy pécés fanatikusnak, aki még hisz a gépe felemelkedésében és addig is próbálja kihúzni ezekkel a már szerinte is kissé megrogyott anyagokkal. Azt meg végképp nem értem, hogy a két 16-bites konzol közönsége



A GÉNMANIPULÁ



GENEWARS

A Bullfrogól igazán nem mondható el, hogy egysíkú játékokat készítene. Eddig szinte minden programja óriási siker lett, azok hihetetlenül eredeti alapötlete és nagyszerű kivitelezése miatt. Gondoljunk csak a Populousra, vagy a korábban elképzelhetetlen brutalitására (és így élvezetes) Syndicate-re. Nos, legutóbbi játéka sem marad le a többi mögött. Hallottatok már olyan játékról, amelyben feladatunk bolygók legkülönbözőbb állatokkal és növényekkel való benépesítése lesz, mindez idegen őrleányek felügyelete alatt, három másik E.T.-leszármazott fajtával versenyezve? Nos, pontosan ez a Genewars.



Jön az erősítés.

MIT NÉZSEK ÉN ITT?

Az hamar világhosszú vált az emberek számára, hogy nem mi vagyunk az egyetlen értelmes faj a világegyetemben, hanem csak egy a négy közül. A Saurionok hullószőnyeg lények, igen lassúak, de bivalyerősek; a Bohémiaiak laza, természetbarát fazonok, míg a Schnozzoidok örökös viccek és durva tréfák célpontjai hihetetlenül nagy orruk miatt, ami eléggé ideges természetűvé teszi őket. Sajnos alapjában véve mindegyik faj hasonlít az emberre: mindenki teljes uralomra törekedett a Világegyetemben. Ez egyenes úton vezetett az eddig soha nem látott méretű háborúhoz, melyben a világok legmodernebb technikája csapott össze. Végeredményben egyik faj sem győzte le a másikat, csak teljes világok pusztultak el, élettől hemzsező bolygók váltak koprárrá, és így tovább.



Érdemes leszállópályánk közlébe telepíteni gébnakunk és alapanyagtárolónk.

„Szerencsére” Jean-Luc Pontiac, bohémiai kapitány hajójával egyszer felfedezett egy hatalmas fehér monolitot, melyet rövid találgatás után sauriai rejtékhelynek értékelte, és élelmi erejű sugárát bocsátott rá. Nos, nem sauriai rejtékhely volt, hanem az Ethereal faj egyik útjelző fényvisszaverő oszlopa. Feladatának megfelelően vissza is verte a fényt, elpusztítva a bohémiai csatahajó jelentős részét. Ez még nem nevezhető nagy szerencsének, de az már igen, hogy jelző



Urunk és parancsolónknak nem tetszik, amit eddig működtünk.

unájának helyreállításában, elkerülheti a lebutítást, és kaphat egy második esélyt.

ÉS HOGY NYERHETEK?

Feladatunk tehát az emberi faj győzelemre vitele lesz a versengésben. A felállítás a következő: minden faj azonos felszerelést kap az etherealoktól, valamint a GOOP receptjét. Ez az anyag univerzális: épületeket lehet építeni

belőle, valamint élőlények „előállítására” is alkalmas, valamint a megfelelő eljárással vissza is nyerhető és újra felhasználható. Eme koncentráció felhasználásával kell újra benépesítenünk a bolygókat, valamint természetesen legyőznünk ellenfeleinket. Ez az utóbbi azért nem lesz könnyű, mert az etherianok rendszeresen meglátogatják majd a bolygókat, és értékelik munkánkat. Ha azt természetbarátnak találják, esetleg megjutalmaznak egy monolitot, ami emberek és állatok teljesítményét növeli, esetleg különleges képességeket ad nekik (az állatoknak). Ha azonban nem tetszik nekik tevőkenységünk (nem ültetünk mindent tele növényvel, az elhullott állatok és növényeket nem forgatjuk újra, nyíltan harcolunk ellenfeleinkkel, és így tovább), valamilyen büntetést érezhetnek ránk (mondjuk lebontják néhány épületünket).

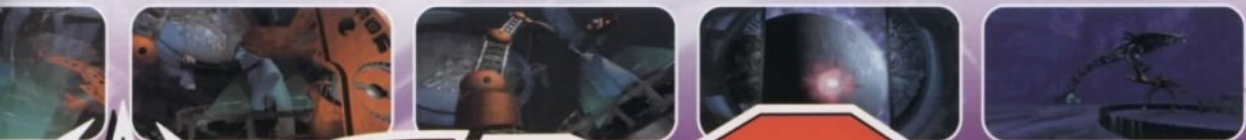
MÁNYVITÁS

A játéktér bal oldalán áll a nap (ahogy azt a hasonló játékok esetében már megszokhattuk) található egy irányítópánel. A legtetején található az energiakijelző, ami bázisunk energiagigényének kielégítettségét mutatja. Ez természetesen azért fontos, mert az áram nélkül maradó épületek nem működnek. Alatta található a pontjelző, ami valójában egy (idővel több) színes oszlop, és azt jelzi, hogy az adott bolygó küldetésének mekkora hányadát teljesítettük (ha a



Munkában a napenergia-gyűjtő.

ACIÓ VESZÉLYEI!



GENEWARS

de nem saját gyártmányú lény esetében arra vige a kurzort egy kék célcépre jelenik meg, amivel emberünk megbénítja a lényt.

■ **botanikus:** növényeket ültet, vizsgál és szüretel. Mindez egyrészt az etherialok örömeire való (jőponton kapunk érte), másrészt az ültetett nö-

tetjére ér, vége a küldetésnek). Itt láthatjuk azt is, hogy melyik faj hogy teljesít. A legelőrehaladottabb faj oszlopa felött rözsaszín pont jelenik meg, majd sorra zöld, lilá és narancssárga. Idővel lesz majd olyan épületünk, amelyik segítségével nem csak a sorrendet láthatjuk majd, hanem az ellenfelek pontos állását is.

A következő műszer a "Bad-O-Meter", amely az etherialok véleményét jelzi tevékenységünkről. Piros jelzés esetén készülünk fel a legrosszabbra, ha azonban nagyon zöld, várható egy jótékony monolit! Alatta következnek az egyik legfontosabb ikonsor, a szakértők. Ők azok az emberek, akikkel az élővilágot irányíthatjuk. Róluk majd később bővebben. Most legyen elég annyi, hogy néhány kiválasztásával újabb sor jelenik meg, ahol például a felhúzókat építhetjük és hasonlókat határozhatjuk meg a kiválasztott ember számára. Ha a fickó rajza "hangyás", beszélni hozzánk, ha pirosas, akkor épp támadás alatt áll, ha kétszer kattintunk az emberke rajzára, akkor nem csak kiválasztjuk, hanem a képernyő közepére is hozzuk, nem kell keresgélni a térképen. Ha egyik emberünk sincs kiválasztva, itt a bolygó rajza látható, és rajta egy UFO rajza, ha az etherialok épp meglátogatnának (ilyenkor különösen próbáljunk a kedvükbe járni). Következik

a be-kikapcsoló gomb, amivel az élőlények előállítását indíthatjuk meg a genbankban, leállíthatunk építkezéseket, illetve állatainkat kivonhatjuk irányításunk alól, hogy azok a továbbiakban ösztöneiknek megfelelően cselekedjenek. Marad még a HELP ikon (aminek aktiválása után épületek, élőlények, emberek, növények kiválasztása után azokról rövid jellemzés jelenik meg), valamint az alsó mutatók, melyekből a lények egészsége, ereje és egy többfunkciós jelző, mely a botanikus esetében a learatott magvak mennyisége, állat esetében genetikai evolúciós foka jelenik meg. Az irányításról annyit, hogy csapatokat a megszokott módon, lenyomva tartott bal egérgombbal jelölhetünk ki. Ugyanezt az ALT billentyűvel kombinálva csak a keretbe eső állatokat választhatjuk ki.

HELL EGY CSAPAT

A **specialisták** négy dologban lehetnek képzetek (megjegyzem, hogy a legtöbb cselekvésük egy bizonyos területre hat, melyet egy pontozott kör jelöl):

■ **mérnök:** építeni, javítani, továbbfejleszteni, valamint lebontani



ilyenkor odamegy az állathoz, és folyamatosan bénítja megvizsgálja annak genetikai felépítését (a kutatás foka a genetikus feje fölött jelenik meg, százalékban. 50% elég a reprodukcióhoz, további vizsgálat csak fejlettebb géngyárakkal lehetséges, és növeli a lény méretét, intelligenciáját, erejét). Ha egy emberünk vagy élőlényünk feje fölött a genetikus kiválasztása után vörös kereszt jelenik meg, bal kattintással oda-küldhetjük genetikusunkat, aki meggyógyítja az egyedet. Ismert,

■ **genetikus:** új fajokat kutat, embereket és állatokat gyógyít, valamint állatokat bénít meg szükség esetén. Ha egy ismeretlen faj egy példányát fedezünk fel valahol, vigyük rá a kurzort, mire egy nagyító jelenik meg. emberünk a bal kattintásra



tetésre váltó kurzorral (majd megértéket, ha látjátok) ültethetünk, természetesen csak ha van elegendő vetőmag a korábbi szüretelésekből. Meglevő ültetvényeket a szinten átváltozó kurzorral és bal kattintással szüretelhetünk le (amíg emberünk puttonya meg nem telik). CTRL + bal kattintás eredménye motoros fűrésszel történő



vényeket visszaforgathatjuk, és GOOP-ot nyerhetünk belőlük. Némelyik fajta ezen kívül bizonyos mértékig le is lassíthatja az ellenséges állatok támadását, mintegy egy kerítés gyanánt. Emberünk kiválasztása után a már ismert növények közül kiválaszthatunk egyet, majd az ültetésre váltó kurzorral (majd megértéket, ha látjátok) ültethetünk, természetesen csak ha van elegendő vetőmag a korábbi szüretelésekből. Meglevő ültetvényeket a szinten átváltozó kurzorral és bal kattintással szüretelhetünk le (amíg emberünk puttonya meg nem telik). CTRL + bal kattintás eredménye motoros fűrésszel történő



írtás lesz, melyet lehetőleg mellőzünk, ha felügyelőink épp a bolygót látogatják.

■ **erdőkerülő:** az állatok viselkedését tudja befolyásolni, illetve bizonyos védelmi funkciói is vannak. Ki választásakor különböző ikonok jelennek meg. Az étkezés hatására a megjelenő körön belüli lények táplálkozni kezdenek, a két kard hatására a területen belül erőteljesebben harcolnak (természetesen az ellenséges állatokkal és emberekkel, nem egymással), a szív pedig a párazást segíti. Néhány állat feje felett ugyanis kis szivecskék jelennek meg, ekkor "tüzelnek", mégis tartanak egymástól, így bátorítani kell őket. Így keverék-állatokat hozhatunk létre, amelyek öröklik őseik tulajdonságait. Egy ellenséges állatra kattintva az erdőkerülő lebéntja azt (egy idő után az állat meghalt), míg ugyanez a CTRL-al ötvözve halálos sugarakat jelent.

Sorban az épületek:

■ **bánya:** ásványokat termel ki, és GOOP-ot állít elő belőlük. Természetesen megfelelő területre kell építeni. A többi épületet csak ennek megépítése után kezdhetjük el tervezgetni.

■ **energiaelosztó:** a második építhető objektum. Önmagában csak saját és egy bánya energiaellátására képes, de az energiagyűjtők energiáját képes összegyűjteni és az lényeknek megfelelően elosztani. Hatótávolságát egy pontokból álló kör jelzi. A többi épület működéséhez elengedhetetlen. Továbbfejleszhető.

■ **napenergiatelep:** egyetlen energiaforrásunk. A begyűjtött energiát az energiaelosztóba sugározza. Továbbfejleszhető.

■ **génbank:** állatok előállítására szolgáló, alapszintű épület. Csak 50% szintű élőlények állíthatók elő vele, fejlettebbek előállításához Gene Machine és Gene Lab kell. Klónozás-hoz kattintsunk a bal gombbal az épületen, majd a szükséges lény kiválasztása után nyomjuk meg a piros gombot. Továbbfejleszhető.

■ **újrafeldolgozó üzem:** halott állatokat és növényeket képes újra GOOP-á alakítani, és bizonyos mennyiségig tárolni. Építése és használata igen jó pont. Továbbfejleszhető.

■ **GOOP tároló:** csak az újrafeldolgozó üzem felépítése után építhető. Tárolja a felesleges GOOP-ot, ami az üzemből már nem fér el.

■ **leszállópálya:** a bolygó körül keringő anyahajóról szakembereket hozathatunk le és küldhetünk vissza. A radarjára kattintva választható ki az egy vagy több munkás (mellette százalékban a tudásszintje), majd a piros gombbal már érkezik is a szállítóruhájú. Azok az emberek, akik már lent vannak a bolygó felszínén, egy kis talapzaton állnak, őket az előbbi módon küldhetjük vissza.

■ **rák:** Építésre képes, ezért elengedhetetlen az épületek továbbfejlesztéséhez is. Szárazföldön és vízben otthonosan mozog, de a sivatagban hamar kiszárad. Monolit hatására képes a rá kilőtt lövéseket visszaverni.

■ **béka:** elég gyenge, de igen mozgékony állat, ezért felderítésre tökéletesen alkalmas. Különleges képességként képes

sáohoz fejlesztett Gene Lab és Gene Machine szükséges. A hibridek speciális tulajdonságai mások lehetnek, mint szüleié, és azok hiába voltak már "szuperállatok" (tehát érintkeztek a monolittal), az utód nem születik annak, hanem ő magának is érintenie kell ezt az objektumot.

A növények valójában annyiban fontosak, hogy táplálékot adnak az állatoknak, faanyag nyerhető belőlük a fejlesztéshez, GOOP vonható ki belőlük, valamint kis mértékben védenek a támadósektől, és jó pontokat jelentenek elbírálásunknál. Kiválasztásuk után alul néhány jellemző jelenik meg róluk: a négyszög a tápértéket jelenti, a háromszög a fater-



Komoly viharfelhők gyülekeznek telepünk felett...



Embereknek a csodát várja...



Botanikusunkat soha ne hagyjuk télenül ácsorogni.



Az UFO-k által kijelölt hely közelében kell bevetnünk minden tudásunkat.

■ **szamár:** Igen alkalmas teherbördésre, tehát képes növényeket és elhullott társait a bázisra vonsolni és az újrafeldolgozóba tenni. Alapvédekezésre is képes. Ha monolittal érintkezik, erősebb lesz a rugása.

lehet savat kőpni, mely épületek, emberek és állatok ellen is alkalmas.

■ **madár:** természetesen repülésre képes, tehát minden terepen kitűnően használható felderítésre - annál

mat, a pont pedig azt, hogy mekkora mennyiségű vetőmag szükséges hozzájuk.

Mint az mostanra nyilván kiderült, egy egészen egyedülálló játékkal állunk szemben. Alapötlete a Bullfrogtól megszokott módon igen remek, kivitelezése szintén kiemelkedő, kezelhetősége pedig a hasonló játékokhoz hasonlóan igen egyszerű. Csak ajánlani tudom.

gene wars Kiadja:
Bullfrog

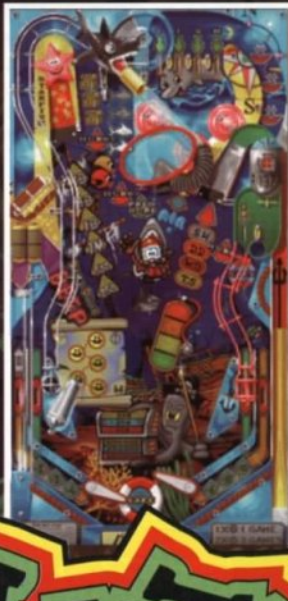
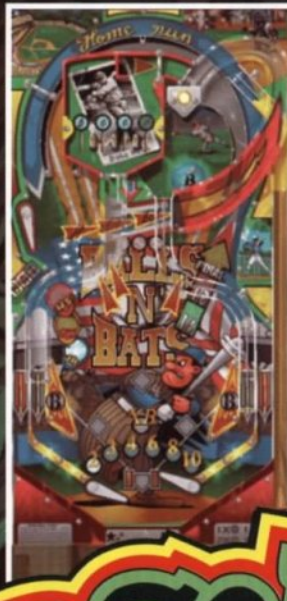
486/66
8MB RAM
SVGA
2X CD
5B

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

A játék legnagyobb erősségei a remek hanghatások.

87%

A RÉGI SZÉP IDŐKET IDÉZŐ 2D-S TÁBLÁK!



Játéktérmekebe térve mindig megállók az általam a legsötétebb és legelűgöttabb sarokba állított flipperrel. Valószínűleg szerelmem már soha nem fog lelohadni irántuk. Könnyű a kis fényes golyóbis büvöletébe esni, a huszások gyorsan eltűnnek az asztal keskeny nyílásaiba, és nem lehet abbahagyni a gömböcske kergetését: ha jól megy, akkor azért azert sem...

Talán pont ezért csaptam le a 21st Century Entertainment ki tudja hányadik flipperére, az Absolute Pinballra. Tudtam, hogy mire számíthatok, hiszen ebben a stílusban már egész biztos, hogy nem lehet újat felmutatni, de azért bizakodtam, hogy jó szórakozás lesz. Nem csalódtam...

A FLIPPERSZIMULÁCIÓK HÁROM ALAPPILLÉRE

A felhőtlen élvezethez három ismérvő tökéletes megléte szükséges. 1: nagy műgonddal megtervezett, érdekes asztalok, átlátható felületek, míves munkák, mint ahogy az a Williams arkádflipperre is jellemző. És ez alatt nem a gombok, loopok és pöccentők számát, hanem szisztemikus elhelyezését, érdekes variációt, logikus felépítést kell érteni.

2: Bármely táblának, legyen az arkád, vagy számítógépen szimulált, kell hogy legyen témája, mondanivalója, amivel összhangban van minden felépített "te-reptárgy", a végrehajtandó feladatok és természetesen a hanghatások, zenék. Például egy Star Wars flippertá-

lán ilyen feladat a Halálcsillag kilövése.

3: Már az első két pontban is sokan elvreznek, de az utolsó a legnehezebben megvalósítható. A táblák legyenek hangulat-emelőek, korbácsolják fel az érzelmeiket, keltsenek feszültséget, egyszerű újabb és újabb pénz bedobására (illetve ismételt betöltésre) ösztönözzenek, ne hagyják nyugodni az embert.

Ha bármelyik e három kritérium közül sántít, akkor lehet a játék Silicon Graphics gépeken kreált 3D-s megjelenítésű, zenét CD-ről bomboltató, 40 golyós multiballit tartalmazó csoda, ennek ellenére senki nem fog beizgulni tőle. Nos, az Absolute Pinball, annak ellenére, hogy a "szakállas" 2 dimenziós táblákból áll, hogy alig villant fel eddig, nem látott extrákat, nálam abszolút bejött. A készítő nem akartak többet, mint egy átlátható, élvezetes, a régi értékekre építő négytáblás flippert, és ez sikerült is nekik.

A TÁBLÁK

Desert Run: a Párizs Dakar Rally-nak szentelt tábla a legkuszább, legtöbb rámpával és looppal ellátott, mégis tökéletesen átlátható és abszolút élvezetes tábla. Itt lehet legjobban megfigyelni az üvegrámpák fénytörését, és ez az a pálya, ahol szinte bárhová pöccintve a golyót, az tuti lyukra vagy felüljáróra fut. Földjéknél (az 5 lasztlal 12 extrát teljesítve) a dakari dobogó csúcsára állhatunk.

Aquatic Adventure: a vízalatti világ pályája a legcsupaszabnak tűnő asztal. A középső törffél villogó kijelző sokasága jelzi azonban, hogy el-erendő extrákban nem lesz hiány. A tábla az idő múlására és a levegő szűkösségére van kihagyva, illően a vízalatti élet viszontagságaihoz.

Balls & Bats: az amerikai baseball liga táblája valójában fel az egyik speciális mozgó célt, egy baseball kesztyűt, ami a labda időben történő felgurításakor elkapja azt. Az alsó kijelzőn gyakorta vehetünk magunk is rész do-

bó- és ütőjátékosként helyzetgyakorlatokon. Egyébként szerintem ez a legszerényebben felszerelt asztal.

Dream Factory: a hollywoodi álomgyár táblája a mozgalmassabb közé tartozik az 5 rámpájával és sülyesztőjével. Mint Hollywoodban, itt is minden pillanatban történik valami. A sorozatban meglátható loopok a legjobban fizető helyek, de a labdanylet lyukak is igen érdekes nyereményeket rejtnek.

AMI AZERT MINDENKÉPPEN EMELTET ÉRDEKES

Azért néhány extrát ebbe is belecsempészték, de valószínűleg csak a saját meglepődöttségüket szerették volna velük növelni, mivel ha nem hívom fel rá a figyelmeteket. Ti sem igen venniétek észre (én is csak a sajtóanyag elolvasása után figyeltem fel rájuk). Szóval új dolog az üvegrámpák és az alattuk elhelyezkedő felület viszonyának kidolgozása, ami alatt nemcsak a kis lámpácskák tört fény felvillanásait, hanem a golyó alatta való elhaladásakor fellépő fénytörést is érteni kell. A táblákon elhelyezett késmillió fényforrás hatására a golyón látható reflexiók is újdonságszámba mennek. Az alsó tizedben található videokijelzőn tényleg megzámálhatatlan mennyiségű animáció pörög, sőt bónuszjátékok helyszíne is ez a kis terület. A táblákon jópár helyen mozgó célok és röppályaellenző tereptárgyak, mágnesek találhatók, a 3 labdás multiball pedig már megszokott extraként köszön vissza.

absolute
pinballKiadja:
21st C.E.

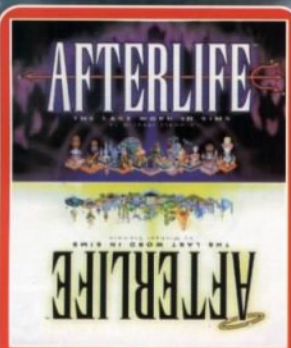
PC: 486/66, 8MB RAM, (S)VGA, CD, SB

88%

AKCIÓ!

AZ 576 KByte -NÁL

KARÁCSONYI



Régi ár: 11999,-

Akciós ár: 7999,-



Régi ár: 9999,-

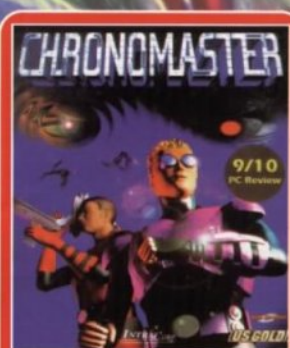
Akciós ár: 6999,-

ELŐ



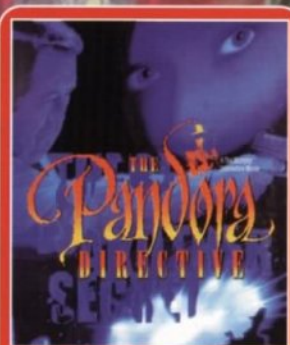
Régi ár: 9999,-

Akciós ár: 4999,-



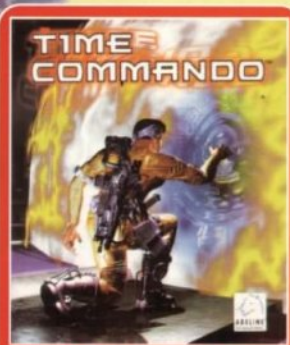
Régi ár: 9999,-

Akciós ár: 4999,-



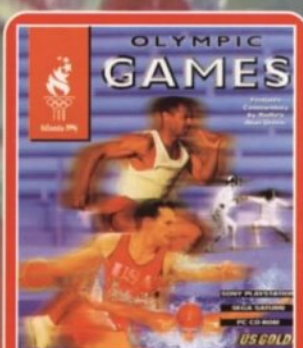
Régi ár: 11999,-

Akciós ár: 8999,-



Régi ár: 11999,-

Akciós ár: 7999,-



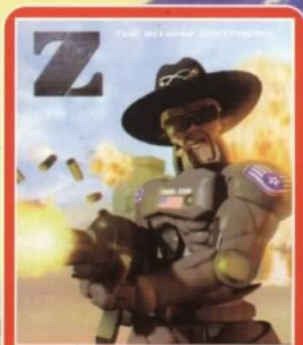
Régi ár: 9999,-

Akciós ár: 5999,-



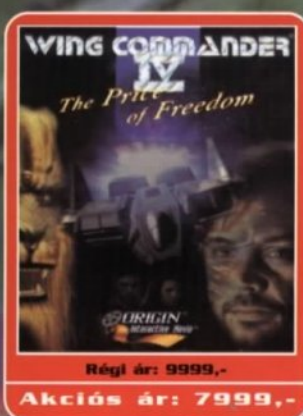
Régi ár: 11999,-

Akciós ár: 6999,-



Régi ár: 9999,-

Akciós ár: 6999,-



Régi ár: 9999,-

Akciós ár: 7999,-

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

PC CD ROM

JÁTEKOK

100 AIRBORN ACTION	1000	BLACK KNIGHT	3990
100 ARCADE ACTION	1000	BLAKE STONE	2990
100 BOARD & STRATEGY	1000	BLOODNET	3990
100 CLASSIC ACTION	1000	BLOODWING	3990
100 FIGHTING ACTION	1000	BURIAL 13	3990
100 KIDS ACTION	1000	BUZZ ALDRIN RACE	3990
100 RACING ACTION	1000	CADILLACS DINOSAURS	3990
100 SPORT ACTION	1000	CANNON FODDER 2	2990
100 TOP WIN GAMES VII	1000	CAPITALISM	3990
1000 GAMES ENCYC.	2990	CAR & DRIVER	2990
11TH HOUR	3990	CASINO & CARD GAMES	2990
1942 PAC AIR WAR G.	3990	CENTRAL INTELLIGENCE	3990
1944 ACROSS THE RHINE	3990	CHAMPIONSHIP POOL	2990
300 GAMES FOR WIN	2990	CHASIS CONTROL	3990
3D ACTION GAMES	3990	CHRONICLES OF THE S.	3990
7TH GUEST	3990	CHRONOMASTER	3990
ABC W WORLD OF A.	10000	CIVILIZATION	3990
ABUSE	3990	CIVILIZATION 2	10000
ACES OVER EUROPE	2990	COMBAT CLASSICS 3	4990
ADAM LEGEND SERIES	6990	COMMANDER BLOOD	3990
ADV. CIVILIZATION	3990	CONGO	9990
AFTERLIFE	11990	CONQUEROR AD 1086	9990
AIH 840 LONGBOG	1990	CREATURE SHOCK	2990
AIRBORN RANGER	1000	CRUISE FOR A CORPSE	3990
AL LINER JR. ARC RACE	3990	CRUISER NO REGRET	3990
ALBION	9990	CYBER MAGE	9990
ALEX D. PRO HOCKEY	3990	CYBER SPEED	3990
ALEX BREED TOW A.	7990	CYBERIA 2	9990
ALIEN INCIDENT	7990	D	3990
ALIEN ODYSSEY	3990	D1000	3990
ARCADE FRUIT MACHINE	1990	DARKER	3990
ARCADE GAMES	2990	DAWN PATROL	2990
ARCHER MC. POOL	3990	DAY OF TENTACLE	3990
ARCHIBALD	3990	DESERT STRIKE	3990
ASCENDANCY	3990	DIS 5 VIRTUAL WORLDS	4990
ASSAULT 1 RIGS	4990	DREAMWEE	3990
ATTACK STACK COLL.	7990	DUKE NIKEM 2	2990
BATMAN FOREVER	3990	DUKE	2990
BATTLE ACTION GAMES	4990	DUKE 2	3990
BENEATH A STEEL SKY	2990	DUNGEON MASTER II	3990
BEST 3D GAMES	2990	DUST	3990
BEST OF GAMES 95	2990	EARTH SEIGE	3990
BEST WINDOWS GAMES	2990	EARTH SEIGE 2	3990
BIOFORCE	3990	ECSTASIA	3990
BIRDS OF PREY	3990		

EF2000	11990	JACK THE RIPPER	3990
(MAGYAR LEHRÁSSAL)		JIMMY WHITE SNOOKER	3990
EIGHT BALL DUELX	2990	JUDGE DREDD	3990
ELFER SHIELDS ARMA	1990	JUNGLE BOOK	9990
EMPIRE SOCCER	1990	JURULE STRIKE	3990
EXTREME GAMES:	4990	KID S KIT 4-7	9990
EXTREME PINBALL	3990	KID S KIT 8-12	9990
EXTREME RISE OF TRIAD	3990	KINGS TABLE	3990
EYE OF BEHOLDER 3	3990	KYRANIDA 3	3990
EYE OF BEHOLDER 3	3990	LAPSWITCH OF TIME	3990
F17A	2990	LANDS OF LORE	3990
F14 FLEET DEF. + SCEN.	3990	LAST DYNASTY	3990
F15 STRIKE EAGLE III	3990	LAURA BOW 2	2990
F22 LIGHTNING II	11990	LEGEND OF KYRANIDA	3990
FADE TO BLACK	9990	LITTL. DIVIL	3990
FAT ATTACK	9990	LOANSTAR	3990
FIREFIGHT	9990	LOOFERUNNER	3990
FLASHBACK	2990	LORDS OF MIGHTING	3990
FOOTBALL GLOBY	2990	LOST EDEN	3990
FOOTBALL GP	3990	LOST FILES OF S. HOLMES	3990
FORMULA 1 GP	9990	LOST IN TIME	2990
(MAGYAR LEHRÁSSAL)		LOTUS 3	1990
FRANKENSTEIN	1990	MAGIC CARPET	3990
FREDDY PHANTAS	3990	MAGIC CARPET DATA	4990
FRONT LINES	4990	MANIC SPORTS	3990
FULL THROTTLE	4990	MANIC SPORTS	3990
FUN PACK	2990	MANIC SPORTS	3990
FUN PACK 2	2990	MASTER PIECE COLL.	9990
FUN PACK 3	2990	MAXIMUM ROAD RACE	3990
GABRIEL KNIGHT 2	9990	MEGAPAK 4	9990
GENE MACHINE	3990	MEGAPAK 5	9990
GENEWARS	1990	MEGAPAK 6	9990
GEOLINE 1-2	2990	MEGARACE	9990
GRAND MASTER CHESS	2990	MEGATRIKAP	3990
GRAND PRIZ MANAGER	9990	MEGEGAMES	8990
GREAT NAVAL BATTLES 2590		MICROCOSM	2990
GREENLID 4 D COMP.	2990	MISERION CRITICAL	3990
GUILTY	3990	MORTAL COIL	3990
HELLFIRE ZONE	3990	MORTAL KOMBAT 3	9990
HERO QUEST	1990	MURPETS INSIDE	7990
HEROES OF THE 35TH	3990	NASCAR TRACK PACK	4990
HIS OCTANE	3990	NATO FIGHTERS	5990
HOOK+LEGEND OF KYR.	2990	NBA JAM T. E.	2990
INDIANA JONES 4	2990	NBA LIVE W. E.	11990
INDY CAR RACING	2990	NEED FOR SPEED SPEC.	3990
INT. CAR RACING 2	3990	NK. 95 CLASSIC	3990
INTFANO	3990	NIGEL MANSELL W. CH.	1990
INT. ATHLETICS	1990	NOCTROPOLIS	3990
INT. SOCCER	1990	NOMAD	2990
INT. TENNIS	1990	NORMALITY	9990
IRON ASSAULT	3990	OFFENSIVE	4990

OLYMPIC GAMES	9990	SPACE BUCKS	9990
OLYMPIC SOCCER 96	9990	SPACE HULK	9990
ONE IN A MILLION SEX	4990	SPACE HULK VOTRA	9990
OVERLOAD	2990	SPACE QUEST 6	3990
PANDORA DIRECTIVE	11990	SPECTRE VS	3990
PATRICIAN	3990	SPEED HASTE	3990
PSA BOWLING	3990	SPELLCASTING PARTY P.	3990
PERFECT GENERAL II	3990	SPUD	9990
PINBALL 2000	2990	STAR BALL	3990
PIRATES GOLD	3990	STAR CRUISER	3990
PIRATES GOLD	3990	STAR TREK JUDG. RIT.	3990
POWER MANGER 2	3990	STARLORD	3990
PRAY FOR DEATH	6990	STEEL FANTHERS	4990
PRIME RAGE	3990	STORM	9990
PRIMAL PEARL 1-2	7990	STREET FIGHTER 2	2990
PRISONER OF ICE	3990	STRIKE COMMANDER	3990
PRO PINBALL - THE WEB	9990	SU 27 FLANKER	4990
PSYCHIC DETECTIVE	3990	SUBWIP 2000-SCEN.	3990
PUSH OVER	1000	SUMMER GAMES SEX	4990
PUTT PUTT MOON	5990	SUPER CARS INT.	2990
PUTT PUTT PARADE	5990	SUPER KARTS	3990
PUTT PUTT PARADE	5990	SUPER STUFF P. 2	4990
PYROTECHNICA	3990	SUPERSTRIKE	3990
QUAKE	9990	SYNDICATE PLUS	3990
RAILROAD TYC. DELUXE	3990	SYSTEM SHOCK	7990
RAPTOR	2990	SYSTEM SHOCK	7990
RAYMAN	9990	TEK WAR	3990
REBEL ASSAULT	3990	TERMINAL VELOCITY	3990
RETRIBUTION	3990	TERIA NOVA	3990
RETURN FIRE	9990	TFX	3990
RIDDLE OF MASTER LU	9990	THEDEXER	3990
RISE & RUILE OF A.E.M.P.	9990	THIS BEARS WAR	3990
RISE OF TRIAD	2990	THUNDER HAWK 2	7990
ROAD RASH	9990	TILT	9990
ROAD WARRIORS	2990	TILT	9990
SEA LEGENDS	9990	TIME COMMANDO	11990
SENSEBLE SOCCER	3990	TIME GATE	3990
SENSEBLE SOCCER	3990	TIME GATE	3990
SEPARATION ANXIETY	3990	TIME GATE	3990
SETTLERS II	9990	TORING PASSAGE	3990
SHADOW GASTER	7990	TOUCHÉ ADV OF 5TH M.	9990
SHAREWARE PACK	5990	TRUCK ATTACK	3990
SHELLSHOCK	4990	TRANSPORT TYC. + W. ED3	3990
SHIVERS	3990	TRANSPORT TYC. 6990	
SHOCK WAVE ASSAULT	3990	UFO ENEMY UNKNOWN	3990
SILENT STEEL	3990	ULTIMATE SOCCER ENC.	3990
SILENT THUNDER	3990	UNDER A BELL MOON	2990
SILVERLAD	3990	UNIVERSE	4990
SIM CITY	2990	URBAN RUNNER	9990
SLEEPWALKER	1990	US MARINE FIGHTERS	5990
SUPERTEAM 5000	3990	US NAVY FIGHTERS	3990

VOLFED & PIPE MANIA	1990	WIPEDOUT	3990
WACKY WHEELS	2990	WITCH	3990
WAR COLLEGE	9990	WIZARD	1990
WARCRAFT II	10990	WORLD RALLY FEVER	3990
WARCRAFT II ADD ON	4990	WORMS	7990
WARHAMMER	9990	WRATH OF GODS	3990
WEREWOLF VS COM.	7990	WWF WRESTL. ARCADE	4990
WETLANDS	3990	X WING COLLECTORS	3990
WHITE LINE COMPIL.	8990	XANTH	3990
WING COMMANDER 2000	2		9990
WING COMMANDER III	9990	ZEPPELIN	3990
WING COMMANDER IV (MAGYAR LEHRÁSSAL)	9990	ZONE RAIDERS	3990
WINGS OF GLORY	3990	ZOO	1990
		ZOO 2	1990

1+5 JÁTEK

1000 MGLIA	1990	GUNSHIP	1990
BLADE WARRIOR	1990	INT. ATHLETICS	1990
BLUES BROTHERS	1990	ISAR 2	1990
BOMBUAL	1990	LAST NINJA 2	1990
CRAZY CAR 3	1990	MI TANK PLATOON	3990
DELUX STRIP POKER	1990	PREDATOR 2	1990
F15 STRIKE EAGLE	1990	SPUR TETRIS	1990
F19 STEALTH FIGHTER	1990	TITUS FO FOX	1990
GRAND GRAND CIRCUIT	1990	TR. SPORTS BASKETBA.	1990
GRAND PRIZ MASTER	1990		

1+50 JÁTEK

F15 STRIKE EAGLE	3990	KNIGHTS OF SKY	3990
F19 STEALTH FIGHTER	3990	MI TANK PLATOON	3990
GUNSHIP	3990	SPECIAL FORCES	3990

PC 3.5" LEMEZEK

JÁTEKOK

A TRAIN	3990	MARIO ANDRETTI R.C.	2990
ALADDIN	5990	MIDWINTER	1990
ALL DOGS GO TO H.	1990	MIDWINTER II	2490
ANCART OF WAR IN S.	3990	MORLEY ISLAND 2	2990
BATTLE ISLE DATA	3990	MORTAL KOMBAT 2	4990
BATTLE ISLE II	4990	MURDER	1990
BIG RED ADVENTURE	3990	PACIFIC ISLAND	3990
BLACK HAWK	2990	PATRICIAN	4990
BREACTHRIJ	3990	PATRIOT	4990
BURKAN	3990	PEPPER'S ADVENTURE	2990
COMANCHE	7990	PINBALL MANIA	7990
CRUISE FOR A CORPSE	2490	PIZZA TYCOON	4990
CYBER RACE	3990	POPULOUS II	2990
DARMOGAST	3990	POWERMANAGER	2990
DARKER	3990	PROJECT X	3990
DAVID LB. GOLF	4990	PYROTECHNICA	3490
DAY OF TENTACLE	5990	PYROTECHNICA	3490
DELTA V	2990	RAILROAD TYCOON	3990
DESCENT	3990	RAMPART	2990
DESERT STRIKE	3990	RAPTOR	2990
DREAMWEE	2990	REALMS	2990
DUKE NIKEM 2	2990	RETURN OF PHANTOM	5990
DUKE	2990	REX NEBULAR	4990
DUNGEON MASTER II	3990	RINGWORLD	3990
EARTH SEIGE	6990	ROBOCOP 3	2990
EL FISH	3990	SECRET WEAPONS D.L.W	3990
EPIC	2990	SENIGLOUS II	7990
EYE OF BEHOLDER	2990	SETTLERS II	5990
EYE OF BEHOLDER 2	2990	SHADOW LANES	2990
EYE OF BEHOLDER 3	2990	SLIPSTREAM 8000	4990
F14 FLEET DEF. SCEN.	3990	SPACE HULK	2990
F29 RETALIATOR	3990	SPECTRE VR	5990
FLIGHT SIM TOOLKIT	5990	STAR CONTROL II	5990
FLUX	2990	STAR CRUISER	5990
FREE DC	4490	STARLORD	3990
GUILTY	3990	SUMMER CHALLENGE	7990
GUNSHIP	3990	SUPER STREET FIGHTER	2490
HAND OF FATE-KYR.2	3990	SYNGICATE	2990
HEIMDALD 2	2990	SYSTEM SHOCK	6990
INDIANA J. DESK. ADV.	2990	TEST DRIVE 2	2990
INDIANAPOLIS 500	2990	TEST DRIVE 3	2990
INFANO	5990	THE CYCLES	4990
JAGGED ALLIANCE	6990	TRANSPORT TYC. W. ED3	3990
JURASSIC PARK	3990	ULTIMA 7	3990
KAI 50 HOKUM	3990	ULTIMA VI	3990
LETHAL WEAPON	1990	WACKY WHEELS	2990
LHX ATTACK CHOPPER	1990	WACKY WHEELS	2990
LITTLE BIG ADVENTURE	3990	WWF 2 EUROPEAN R.	2990
LOMBARD RAC RALLY	2990	X WING	3990
LOW BLOW	2990	ZEPPELIN	3990
M.JORDAN IN FLIGHT	2990		

MAGYAR KÉZIKÖNYVEL MEGJELENT JÁTEKAINK



11.999,-



7.999,-



5.999,-



9.999,-

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat.
Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100.000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

ANGOL ŪSÁGOK

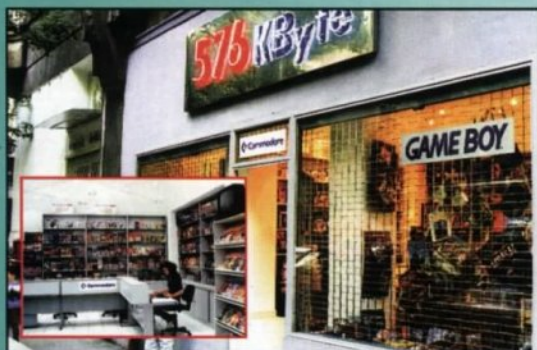
PC CD: (CD melléklettel)	SEGA, PSX)	999.-
PC GAMES	ESM2 (PC, NINTENDO,	399.-
PC FORMAT	SEGA, PSX)	999.-
MULTI FORMAT		
EDGE	SEGA, PSX)	999.-
300 MAGAZINE + CD	TOTAL (NINTENDO)	499.-
C and VG (PC, NINTENDO,	TOTAL PLAYSTAYT. (PSX)	NVJL
SEGA, PSX)	SEGA SATURN OFFICIAL	
EGM (PC, NINTENDO,	(SATURN) + CD	1999.-
	PSX OFFICIAL (PSX) + CD	1999.-

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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

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



Új helyeken is találkozhatasz PC CD-ROM választékunkkal!

ÁPISZ, V. kerület, Kossuth Lajos utca 2/A



**és a Duna Plaza-beli LIBRI könyvesbolt (Váci út 178., földszint)
Nyitási akció 2 hétig csak a Libri könyvesboltban
október 14-től 27-ig az alábbi hihetetlen árakon!**



ÁRÉSÉS!

**Az árlistánkban kiemelt
PC CD-ROM játékaink**

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD-ROM akciónk csak e szelvény
bemutatásával érvényes.
Vásárláskor hozd magaddal
vagy küldd el
megrendelésed
szelvényét
az árlistánk
mellette